https://doi.org/10.5817/RPT2025-1-3

VÝCHODISKA PRO REGULACI HAZARDNÍCH PRVKŮ VIDEOHER[1]

ONDŘEJ BÖHM [2]

ABSTRAKT

Tento článek poskytuje analýzu fenoménu známého jako hazardní prvky videoher a přináší východiska pro jejich právní regulaci. Tyto hazardním hrám podobné mechaniky jsou dnes standardně součástí herního designu nesčetného množství her, které jsou povětšinou přístupné nezletilým, přestože jsou v kontextu těchto prvků často využívány manipulativní obchodní praktiky, v důsledku kterých jsou hazardní prvky návykové a nesou s sebou riziko značné finanční ztráty. Zároveň však doposud nebyla přijata ucelená právní úprava, která by tento problematický herní design efektivně regulovala. Jak bude v článku objasněno, tento problém vyvstává zejména z absence ucelené definice hazardních prvků a nejednotného závěru o jejich souvislosti s hazardními hrami. Tento článek se proto zabývá zejména definicí a následnou právní kvalifikací těchto hazardních prvků a předkládá diskusi o vhodném přístupu k jejich právní regulaci, jejíž nezbytnost vyvstává zejména v kontextu praktické neúčinnosti sektorové samoregulace.

---

[1] Tento článek vznikl na základě diplomové práce autora na téma *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, která byla obhájena v roce 2024 na Právnické fakultě Masarykovy univerzity. Článek z této diplomové práce obsahově vychází.

[2] Mgr. Ondřej Böhm je doktorandem Ústavu práva a technologií Právnické fakulty Masarykovy univerzity. Kontaktní email: 242398@mail.muni.cz. Tento článek nevyjadřuje oficiální stanovisko výše uvedené instituce a obsahuje toliko osobní názory autora.

KLÍČOVÁ SLOVA

Videohry; hazardní hry; hazardní prvky; loot-boxy; monetizace videoher; dark Patterns; ochrana spotřebitele; sektorová samoregulace; herní design

ABSTRACT

This article provides an analysis of the phenomenon known as the gambling elements of video games and provides a background for their legal regulation. These gambling-like mechanics are now a common feature in the game design of countless games, most of which are accessible to minors, although manipulative commercial practices are often used in the context of these features, making them addictive and involving the risk of significant financial loss. At the same time, however, no comprehensive legislation has yet been adopted to effectively regulate this problematic game design. As will be explained in the article, this issue arises mainly from the lack of a coherent definition of gambling elements and the inconsistent conclusion on their connection to gambling. This article therefore focuses in particular on the definition and subsequent legal qualification of these gambling elements and presents a discussion on the appropriate approach to their legal regulation, the necessity of which arises particularly in the context of the practical ineffectiveness of industry self-regulation.

KEY WORDS

Video games; Gambling; Gambling Elements; Loot Boxes; Monetization of Video Games; Dark Patterns; Consumer Protection; Industry Self-regulation; Game Design

1. ÚVOD

Za posledních 20 let prošel videoherní průmysl možná nejvýznamnější proměnou v historii své existence. Touto změnou byl příchod internetu, který navždy přetvořil nejen způsob, jakým videohry hrajeme, ale zejména způsob, jakým jsou videohry distribuovány. Přišel tak nový distribuční model, který chápe videohru jako službu. Tento distribuční model umožňuje nejen tzv. digitální distribuci videoher, tedy prodej jejich obsahu

prostřednictvím digitálního tržiště, ale také dodatečné doplňování již vydaného obsahu. Tím byla umožnila i tzv. dodatečná monetizace, tedy zpeněžení dodatečně vydávaného obsahu. S tímto pojetím přišel i tzv. mikrotransakční model založený na menších platbách, které hráč provádí uvnitř hry a prostřednictvím kterých si za fyzické peníze zpřístupňuje onen dodatečný obsah. Tyto tzv. mikrotransakce dnes tvoří téměř 80 % příjmů z videoher a vykazují v čase kontinuální růst.[3] V posledních 10 letech poté došlo ke spojení tohoto mikrotransakčního modelu s tzv. Mechanismem náhodných odměn, který za provedenou mikrotransakci poskytuje hráčům náhodný virtuální předmět. Tímto spojením došlo k vytvoření prvků, které za splnění dalších podmínek mohou být po strukturální a behaviorální stránce ztotožňovány s hazardními hrami. V současné době se jedná o velmi častý jev a tyto prvky nalezneme ve více než 50 % nejhranějších her na mobilních telefonech a v téměř 40 % nejhranějších her na stolních počítačích.[4] Značná většina těchto her, v případě mobilních telefonů dokonce přes 90 %, je poté s oficiálním věkovým hodnocením přístupná dětem již od 12 let.[5] Přístupnost nezletilých spotřebitelů, ve spojení s agresivními obchodními praktikami, které vývojáři při monetizaci prostřednictvím hazardních prvků mnohdy využívají, utváří silně problematické videoherní prostředí, které v současné době není jednotně právně regulováno, přestože s sebou nese negativní důsledky jako návykovost či riziko značné finanční ztráty,[6] které vnímáme právě u hazardních her. Přestože již existují dílčí právní regulace, nelze konstatovat, že by se jednalo o vhodné přístupy, jak se ostatně pokusím v tomto článku objasnit. V první řadě jsou však stále výjimečné, nedostatečné a mnohdy nekoncepční.

---

[3] Viz např. Newzoo: Microtransactions to make $117 billion in 2020. In: *TweakTown* [online]. 26. 6. 2020 [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://www.tweaktown.com/news/73439/newzoo-microtransactions-to-make-117-billion-in-2020/index.html

[4] ZENDLE, D. et al. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*. 2020, roč. 115,č. 9, s. 1770. DOI: 10.1111/add.14973

[5] Ibid.

[6] XIAO, L. Y. et al. Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes: a Public Health Framework Comparing Industry Self-Regulation, Existing National Legal Approaches, and Other Potential Approaches. *Current Addiction Reports*. 2022, roč. 9,č. 3, s. 166. DOI: 10.1007/s40429-022-00424-9

Základní otázkou tohoto článku tedy je, zda lze na hazardní prvky videoher nahlížet jako na hazardní hry, zda je nezbytné tyto prvky právně regulovat a zda by případně bylo vhodné využití právního rámce, kterým jsou dnes regulovány právě hazardní hry. Cílem článku je poté jednak vymezení principu a pojmových znaků hazardních prvků a jejich následná aplikace na paradigma hazardních her a jednak zhodnocení účinnosti sektorové samoregulace a nezbytnosti regulace právní, včetně úvah *de lege ferenda*.[7]

1.1 K POJMU HAZARDNÍ PRVEK

Tento článek napříč svým obsahem užívá pojmu „hazardní prvek". Na základě tohoto pojmenování tak může ve čtenáři vzbuzovat dojem, že se ve své podstatě jedná o hazardní hru. Totožnost s hazardními hrami však není možné a *priori* předpokládat za přítomnou. Samotné vymezení toho, co je hazardní, je totiž silně problematické. Jiří Rajchl a kolektiv ve své monografii, která se zabývá právními aspekty hazardních her, tvrdí, že za to může absence českého ekvivalentu anglického slovesa *„gambling"*, resp. *„to gamble"*, které lze definovat jako hraní her šance (resp. nejistoty) pro peníze (resp. pro nějakou hodnotu). Český jazyk nezná výraz, který by byl s tímto slovesem obsahově shodný, a z tohoto důvodu se tak pro popis této činnosti užívá slovního spojení „hrát hazardní hry". Slovy autorů nás tato *„jazyková redukce […] uzavírá do pojmového vězení."*[8] V kontextu uvedeného se tak může jevit označení těchto prvků jako „hazardních" nepřesným, neboť v tuto chvíli nevíme, zda hazardní prvek představuje „hraní hazardní hry". Tato skutečnost však v žádném případě neznamená, že hazardní prvky nemohou nabývat, zatím v tomto článku nedefinovaného, hazardního charakteru, a že činnost vyvíjená pro hraní těchto prvků nemůže být ve své podstatě shodná s hraním hazardních her. Slovní spojení „hazardní prvky

[7] Tento článek v sobě koncentruje nejzásadnější myšlenky diplomové práce, ze které vychází, ty jsou zde však předkládány v novém kontextu, zejména pak článek předkládá detailnější výklad k sektorové samoregulaci či k problémům současné regulace hazardních prvků v zahraničí a doplňuje výzkum o aktuální poznatky.

[8] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*. Praha: Wolters Kluwer, 2018, s. 26.

videoher“ či zkráceně „hazardní prvky“ je tak určitý *terminus technicus*. K diskusi názorů na to, co utváří onu hazardní povahu lidské činnosti, se nicméně dostanu ve třetí a čtvrté kapitole tohoto článku.

2. PROBLEMATICKÝ HERNÍ DESIGN A MONETIZACE ANEB CO JE TO HAZARDNÍ PRVEK

Jak již bylo řečeno, název „hazardní“ prvky je přejatým označením vyplývajícím z terminologie hazardních her, přestože v tuto chvíli není jasné, zda hazardní prvky naplňují paradigma hazardní hry. Jejich věcnou souvislost můžeme dovozovat na základě dvou hledisek, prvním z nich je strukturální hledisko, které zkoumá, zda hazardní prvky nesou stejné strukturální znaky, jako hazardní hry. Druhé hledisko je hledisko behaviorální, tj. zda hazardní prvky mají stejný vliv na chování hráče, jako mají hazardní hry. Zatímco behaviorální hledisko tedy např. zkoumá, zda jsou hazardní prvky návykové, nebo zda nutí hráče k opakovanému utrácení, strukturální hledisko požaduje předložení předem definovaných znaků hazardní hry a jejich následnou aplikaci na hazardní prvky. Jak bude objasněno níže, napříč odbornou veřejností není zcela jednotně přijímáno, které z těchto hledisek je stěžejní pro určení „hazardní“ povahy hazardních prvků. Tato hlediska však slouží jako dobré vodítko jednak pro identifikaci hazardních prvků a jejich podstaty, a jednak pro určení jejich škodlivých aspektů, které je třeba regulovat. Nejprve se nicméně pokusím o vlastní rozbor hazardních prvků a nastínění jejich obecné definice.

V úvodu tohoto článku již bylo lehce naznačeno, jak lze nahlížet na podstatu hazardních prvků. Jedná se o prvek herního designu, jehož hraní je svojí povahou nikoliv zanedbatelně podobné hraní hazardní hry, a který s sebou nese i určitá shodná rizika, např. riziko vzniku závislosti na

hazardní hře. Často se v této souvislosti hovoří o pojmu *loot-box*,[9] tj. o in-game zpřístupnitelném a často prostřednictvím mikrotransakce placeném předmětu, obvykle krabici, jejíž obsah není dopředu znám. Loot-box je ve své podstatě spojením mikrotransakčního modelu[10] s prvkem nejistoty, obdobně jako je vklad do hazardní hry spojen s nejistou výhrou. Na základě obecného chápaní,[11] co se rozumí hazardem ve videohrách, a také v kontextu děl nejen níže citovaných autorů, tak může být pojem loot-box vnímán, poněkud nešťastně, jako synonymum k hazardnímu prvku.[12] Téma hazardních prvků se tak může jevit tématem výhradně o loot-boxech. Takovýto závěr, jakkoliv je vzhledem k uvedenému pochopitelný, by však byl věcně nesprávný. Jak se pokusím objasnit níže, není možné přijmout obecné pravidlo, že loot-box je a *priori* hazardním prvkem, stejně jako není možné přijmout tezi, že kde není loot-box, není ani hazardní prvek. Konkrétní herní mechaniky či prvky je vždy třeba posuzovat v celkovém kontextu hry. Právě z tohoto důvodu se tak v tomto článku zabývám popsáním obecného principu, na kterém hazardní prvky fungují a jejich obecnou strukturou, která zůstává v rámci videoher stejná, bez ohledu na mnohé konkrétní a vzájemně odlišné iterace, které lze v praxi nalézt. V rámci této kapitoly se však dostanu i ke konkrétním příkladům.

---

[9] Viz např. DRUMMOND, A., SAUER, J. D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*. Nature Publishing Group, 2018, roč. 2,č. 8. DOI: 10.1038/s41562-018-0360-1; GODDARD, J. Loot boxes in computer games: Are they a form of gambling? In: *House of Lords Library* [online]. 6. 10. 2022 [cit. 09.05.2023]. Dostupné z: https://lordslibrary.parliament.uk/loot-boxes-in-computer-games-are-they-a-form-of-gambling/; HOOD, V. Are loot boxes gambling? In: *eurogamer.net* [online]. 23. 10. 2017 [cit. 08.03.2024]. Dostupné z: https://www.eurogamer.net/are-loot-boxes-gambling

[10] Jedná se o způsob monetizace videohry prostřednictvím drobných plateb za dílčí obsah, typicky za jeden virtuální předmět nebo malou část herního obsahu.

[11] Jak ukazuje i studie zaměřená na vnímání hazardu ve videohrách veřejností. Blíže viz VON MEDUNA, M. et al. Loot boxes are gambling-like elements in video games with harmful potential: Results from a large-scale population survey. *Technology in Society*. 2020, roč. 63. DOI: 10.1016/j.techsoc.2020.101395

[12] Jako zastřešující pojem loot-boxy užívá i zpráva o hazardních prvcích pro belgickou herní komisi, na jejímž základě následně vznikla příslušná právní úprava. Blíže viz NAESSENS, P. Research Report on Loot Boxes. In: *gamingcommission.be* [online]. 4. 2018, s. 5 [cit. 08.03.2024]. Dostupné z: https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf

Pokud bychom si chtěli hazardní prvky rozložit na dílčí aspekty, které je utváří, nutně bychom museli zmínit monetizaci, jako předpoklad pro vložení fyzických peněz[13] do virtuálního prostředí videoher, problematický herní design[14] a prvek nejistoty, tj. existenci předem neznámého protiplnění, které hráč obdrží za vložené fyzické peníze. Autoři zastávající strukturální hledisko také často uvádí požadavek možnosti zpeněžení získaného protiplnění, tj. převod zpět na fyzické peníze.[15]

2.1 MONETIZACE VIDEOHER A HERNÍ EKONOMIKA JAKO ZÁKLAD HAZARDNÍCH PRVKŮ

Jak již bylo řečeno výše, imanentní součástí hazardních prvků je jednak herní design[16] a jednak monetizace videoher, tedy jejich zpeněžení herním vývojářem, resp. vydavatelem. V kontextu monetizace videoher hovoříme o tzv. monetizačních modelech, tedy různých způsobech, jakými se videohry zpeněžují. Tyto monetizační modely byly v uplnulých desetiletích, obdobně jako samotná technologie hraní her, předmětem dynamického vývoje, od prvního, tzv. mincovního modelu, který byl typický pro první arkádové hry hrané v hernách (tzv. *arkádové hraní*),[17] po *domácí hraní*, které lze dělit na tzv. *krabicový,*[18] resp. *maloobchodní model*[19] a *digitální distribuci*, tj.

[13] Fyzickými penězi se pro účely tohoto článku rozumí měna s nuceným oběhem vytvořená úřední autoritou, tedy fiat měna, resp. legální platidlo, a to v bezhotovostním převodu. Označení „fyzické“ odráží jejich odlišnost od čistě virtuální, nativní měny videohry vytvořené herním vývojářem.

[14] Problematickým herním designem se rozumí užití takových mechanik, které určitým způsobem ovlivňují chování hráče. Mohou na něj vyvíjet nátlak nebo podporovat vznik závislosti. Blíže k tomu viz kapitolu 4.

[15] Jedná se o velmi diskutabilní požadavek a v rámci odborné veřejnosti na to nepanuje jednotný názor. Blíže se tomuto pojednání věnuje kapitola 3.

[16] K pojednání o problematickém herním designu viz zejména podkapitolu 2.2 a kapitolu 4.

[17] ALHA, K. *The Rise of Free-to-Play: How the revenue model changed games and playing*. 2020, disertační práce, Tampere University, s. 27.

[18] Tzv. „*boxed revenue model*“ předpokládá, že hodnota hry je vtělena do pořizovací ceny fyzického nosiče, často prodávaného v krabičce (box). K pojmu viz PERROTTA, M. Business Models of Video Games: Past, Present, and Future. In: *Medium.com* [online]. 6. 4. 2020 [cit. 16.02.2024]. Dostupné z: https://medium.com/@mjperrotta46/business-models-of-video-games-past-present-and-future-2b2aafe8ade1

[19] Oba tyto modely jsou pojmenováním téhož, tedy procesu, ve kterém si hráč koupí fyzický nosič, na kterém je nahraný herní obsah a hráč se stává vlastníkem tohoto nosiče.

prodej digitálních kopií her nebo částí herního obsahu, v mnoha případech bez přítomnosti distributora, prostřednictvím digitálního tržiště.[20] Digitální distribuce však není pouze prodejem digitálních kopií videoher, naopak, prodej kompletní a konečné verze videohry[21] byl s příchodem a rozšířením digitální distribuce zejména v posledních deseti letech značně upozaděn ve prospěch poskytování základní hry buď zcela zdarma, nebo za relativně nízkou jednorázovou platbu, a následného zpeněžení dodatečně vydávaného obsahu. V takovém případě hovoříme o tzv. „*Pay per content*" modelu, tedy o monetizaci prostřednictvím dodatečného obsahu nebo také o *dodatečné monetizaci videoher*.

Pojmy digitální distribuce a dodatečná monetizace jsou pro diskusi o hazardních prvcích klíčové, neboť utváří zcela odlišný přístup jak k vytváření, tak k distribuci a následně i monetizaci videoher. Tímto přístupem je tzv. *„Game as a Service"* neboli *„GaaS"*, který vnímá videohru jako službu a který je projevem tzv. *assetizace*[22] videoher, tedy přesunu od vnímání hry jako komodity, z níž je příjem získáván na základě jednorázové platby, k vnímání hry jako pronajímatelného majetku, ze kterého je příjem získáván nepřetržitě, resp. na základě opakovaných plateb.[23] Assetizace zároveň umožňuje nepřetržité generování zisku, aniž by došlo k samotnému prodeji daného aktiva,[24] tedy videohry. Praktickým důsledkem této skutečnosti je právní vztah založený mezi hráčem a vývojářem, resp. vydavatelem videohry v roli poskytovatele služeb, jehož podstatou je pouhé poskytnutí přístupu k určitému obnosu dat, nikoliv vlastní prodej těchto dat.[25] Poskytovatel služby (videohry) je tak schopen, obvykle za poplatek,

[20] PERRY, D. 29 business models for games. In: *lsvp.wordpress.com* [online]. 2. 7. 2008 [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://lsvp.wordpress.com/2008/07/02/29-business-models-for-games/

[21] Tzv. *„Pay per game"* model lze chápat jako zastřešující pojem pro krabicový, resp. maloobchodní model a prodej konečné verze hry prostřednictvím digitální distribuce.

[22] BERNEVEGA, A., GEKKER, A. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. *Games and Culture*. 2022, roč. 17,č. 1, s. 49. DOI: 10.1177/15554120211014151

[23] Ibid., s. 51.

[24] SADOWSKI, J. The Internet of Landlords: Digital Platforms and New Mechanisms of Rentier Capitalism. *Antipode*. 2020, roč. 52,č. 2, s. 568. DOI: 10.1111/anti.12595

zpřístupnit hráči určitý obsah, ať již obsah celé videohry nebo obsah dodatečný, nebo k tomuto obsahu či videohře přístup operativně odebírat. Zároveň ale GaaS umožňuje již vydanou hru dodatečně zlepšovat, opravovat a rozšiřovat o další obsah.[26]

Příchod GaaS se svými možnostmi dodatečné monetizace znamenal i prostor pro vývoj nových monetizačních modelů. Postupně tak přišel i již zmíněný mikrotransakční model („*microtransaction model*“[27]).[28] Implementace mikrotransakčního modelu znamená, že hráči je umožněno si za určitý, v mnoha případech i velmi nízký, poplatek zpřístupnit nějaký herní obsah, ať už jde o tradičně chápané DLC, tedy novou herní úroveň, nebo o obsah ve smyslu doplňkových kosmetických úprav či herních předmětů, a to přímo ve hře. Hovoříme o tzv. *in-game nákupech* či *in-game transakcích*.[29] Právě mikrotransakční model je podle současných analýz dominantním způsobem monetizace. Téměř 80 % příjmů z videoher pochází z mikrotransakcí,[30] které jsou poté velmi často navázány právě na hazardní prvek.

V obecné rovině jsou mikrotransakce prostředkem, jakým se do virtuálního prostředí videohry dostávají fyzické peníze, tedy hodnota, o kterou je možné „hrát“, použijeme-li terminologii z hazardních her. Zároveň ale s sebou současná podoba mikrotransakcí nese dva zcela zásadní problémy. Prvním z nich je jednoduchost transakce. V praxi bývá pořízení obsahu

---

[25] Toto nastavení lze vysledovat v drtivé většině licenčních smluv uzavíraných mezi herními studii a koncovými uživateli, viz např. LICENČNÍ SMLOUVA KONCOVÉHO UŽIVATELE. In: *legal.ubi.com* [online] [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://legal.ubi.com/eula/cs-CZ

[26] VYSKOČIL, J. *Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti*. 2024, diplomová práce, Masarykova univerzita, Právnická fakulta, s. 26.

[27] PATEL, N. What is Games as a Service (GaaS) and What Does it Mean For Marketers? In: *Neil Patel* [online]. 1. 1. 2021 [cit. 20.02.2024]. Dostupné z: https://neilpatel.com/blog/gaas/

[28] K vývoji monetizačních modelů a jejich využití v praxi blíže viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*. 2024, diplomová práce, Masarykova univerzita, Právnická fakulta, s. 18–29.

[29] BERNEVEGA, A., GEKKER, A. *The Industry of Landlords*, s. 52.

[30] GIBSON, E. et al. The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. *Computers in Human Behavior*. 2022, roč. 131. DOI: 10.1016/j.chb.2022.107219 Srov. také WIJMAN, T. et al. Global Games Market Report. In: *newzoo.com* [online]. 2024. Dostupné z: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf

prostřednictvím in-game transakce velice jednoduché. Hráči např. postačí stisknutí jediného tlačítka, přičemž hra není dále nijak přerušena, např. ověřením či dodatečným potvrzením platby. Tato skutečnost pak podle některých názorů může stát za nižším finančním uvědoměním hráčů a v důsledku toho za závratnými příjmy získávanými z této formy monetizace,[31] které dnes představují, jak již bylo řečeno, téměř 80 % všech příjmů z videoher.[32] Druhým ze zmíněných problémů je již nastíněné spojení mikrotransakčního modelu s problematickým herním designem, resp. s hazardním prvkem. Implementace mikrotransakčního modelu však automaticky neznamená vytvoření hazardního prvku, je pouze jeho nedílnou součástí, splněním podmínky vkladu hodnoty, tzv. *„cash-in“*[33]. Při tvorbě hazardních prvků se nutně musí aplikovat i tzv. herní ekonomika.

Herní ekonomika je velmi běžný prvek herního designu, kterým je do hry implementována nějaká virtuální (nativní) měna, nějaký obchodní systém či systém získávání zdrojů a možnost jejich následného využití. Stěžejním aspektem herní ekonomiky je, že konstituuje virtuálním předmětům uvnitř hry jejich hodnotu, která poté může být vyjádřena např. cenou v nativní měně videohry, nebo jejich vzácností. Herní ekonomika je prakticky simulací ekonomiky fyzického světa a je navázána na další prvky herního designu, zejména na systém odměn, ale také na monetizaci,[34] tj. že hodnota virtuálních předmětů je, byť zprostředkovaně skrze nativní měnu, vyjádřena např. cenou mikrotransakce. Implementace herní ekonomiky je nezbytná k tomu, abychom mohli určit hodnotu virtuálního předmětu, který hráč obdrží. Pouze na základě určení hodnoty daného předmětu poté můžeme

[31] ZAPATA, A. From play to pay: How microtransactions took over gaming. In: *tbsnews.net* [online]. 4. 10. 2023 [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://www.tbsnews.net/features/play-pay-how-microtransactions-took-over-gaming-712234 Srov. Jednoduchost transakce jako behaviorální aspekt hazardních prvků viz BALLOU, N., GBADAMOSI, C., ZENDLE, D. The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features. [online]. OSF, 2020, s. 3 a násl. [cit. 10.03.2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.31234/osf.io/xeckb

[32] Srov. také *Newzoo*.

[33] K pojmu viz kapitolu 3.

[34] POROKH, A. What is Video Game Economy Design? In: *Kevuru Games* [online]. 26. 3. 2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: https://kevurugames.com/blog/what-is-video-game-economy-design/

určit, zda hráč získal výhru, nebo utrpěl ztrátu. Přítomnost šance na výhru a rizika ztráty je totiž nedílnou součástí „hazardního charakteru“ hazardních her, a pouze tehdy má smysl o tomto charakteru hovořit i v kontextu hazardních prvků. Ve hrách bez herní ekonomiky se tak tyto prvky vůbec nenachází. Autoři zastávající strukturální hledisko poté také požadují, aby výhra či ztráta byla hmotná, tj. aby bylo možné dovodit hodnotu výhry i ve fyzickém světě, např. zpeněžením virtuálního předmětu za fyzické peníze.[35] K podrobné diskusi o konečné hodnotě virtuálních předmětů se nicméně dostanu později v tomto článku.[36] Aktuálně by měl čtenář chápat, že pro možnost implementace hazardního prvku jsou nezbytné jednak mikrotransakce a jednak herní ekonomika, která určuje hodnotu virtuálních předmětů. Stále nám však zbývá onen problematický herní design.

2.2 MECHANISMUS NÁHODNÝCH ODMĚN JAKO OBECNÝ PRINCIP HAZARDNÍCH PRVKŮ A JEHO PROJEVY V PRAXI

V rámci výkladu předloženého výše jsem představil pojem loot-box jako mikrotransakci s nejistým výsledkem. Rovněž jsem však naznačil, že loot-box je pouze jedním z nám známých hazardních prvků. V této podkapitole se proto budu věnovat pojmenování některých dalších hazardních prvků a jednak určení obecného principu, který je všem hazardním prvkům společný.

Pořízením nebo chceme-li „hraním“ hazardního prvku hráč prostřednictvím in-game transakce získá předem nedefinovaný virtuální předmět, který zde zastává pozici kýženého protiplnění za provedenou transakci. Z hazardních prvků je standardně možné získat virtuální předměty různé hodnoty, obvykle označované různými kategoriemi, např. jako „běžné“, „vzácné“, „legendární“ *apod.* (můžeme to označit za *objektivní herní hodnotu*). Jedná se o hodnotu, která je definována herní ekonomikou, například

[35] Tj. provázání výhry s širší ekonomikou mimo herní svět. Viz k tomu např. NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*. 2019, roč. 4,č. 3, s. 198. DOI: 10.26503/todigra.v4i3.104

[36] Viz kapitolu 3.

na základě vzhledu, síly či využitelnosti jednotlivých předmětů. Tyto virtuální předměty mohou být také pro konkrétního hráče různě užitečné, např. v závislosti na hráčově herním stylu či zvolené postavě, nebo také různě vzácné, typicky na základě subjektivních preferencí vzhledu předmětu, typu předmětu apod. Tento aspekt můžeme nazvat *subjektivní herní hodnotou*.[37] Jedná se o hodnotu, kterou definují potřeby či touha konkrétního hráče a jedná se o hodnotu, kterou má předmět pouze in-game. Ve skutečnosti to ale také znamená, že za stejné množství vložených prostředků lze získat různě hodnotná protiplnění. Hazardní prvky jsou tak touto optikou jakousi hrou náhody, tzv. *„game of chance“*[38].[39] Zároveň ale platí, že hráč vždy nějaké protiplnění obdrží, na rozdíl od tradiční hazardní hry.

Jak již bylo řečeno, často se pro výše popsané užívá označení „loot-box“ jako zastřešujícího pojmu, který je nicméně podle některých autorů zavádějící. Např. Nielsen a Grabarczyk uvádí, že loot-box je pouze dílčí implementací mnohem obecnějšího jevu. Vzhledem k tomu, že právní kvalifikace daného jevu ještě není obecně známa, vypůjčili si Nielsen s Grabarczykem neutrální technickou definici. Tento obecnější jev nazývají *„Mechanismem náhodných odměn“* (nebo také zkráceně „RRM“[40]).[41] Tato definice reflektuje skutečnost, že loot-boxy mnohdy doslovně neodpovídají svému názvu. Nemusí se totiž vždy jednat o krabici s náhodným obsahem uvnitř. Podle citovaných autorů se tento RRM skládá ze tří prvků. Těmito prvky jsou: *podmínka přístupu*, *náhodný proces* a *získání odměny*. Podmínkou přístupu se v tomto případě rozumí určitá okolnost či krok, ke kterému musí ze strany

---

[37] Richter v tomto kontextu používá jako argumentační vodítko cenu zvláštní obliby podle českého práva a tvrdí, že tuto cenu je vždy nutné připočítat ke konečné hodnotě virtuálního předmětu, to poté může činit rozdíl mezi výhrou a prohrou. Svá tvrzení Richter podporuje i studií Belgické herní autority, která dochází ke stejným závěrům Blíže viz RICHTER, Š. Právní problematika lootboxů. *Revue pro právo a technologie*. 2019, roč. 10,č. 19, s. 77–78. DOI: 10.5817/RPT2019-1-3

[38] Toto označení bylo loot-boxům přisouzeno i Belgickou herní komisí. Blíže k tomu viz GERKEN, T. Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. In: *BBC News* [online]. 26. 4. 2018 [cit. 29.02.2024]. Dostupné z: https://www.bbc.com/news/technology-43906306

[39] GODDARD, J. *Loot boxes in computer games*.

[40] Z anglického *„Random Reward Mechanism“*.

[41] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 174.

hráče dojít, aby se spustil náhodný proces, který následně určí odměnu.[42] V případě klasického loot-boxu je podmínkou přístupu pouze provedení mikrotransakce, resp. následná směna předmětu zakoupeného prostřednictvím mikrotransakce za již zmíněnou krabici. Samotné otevření krabice spustí náhodný proces a hráč následně získá odměnu. Mechanismus náhodných odměn nicméně není pouze principem loot-boxů, ale všech hazardních prvků, neboť ve všech lze identifikovat podmínku přístupu, náhodný proces a okamžik získání odměny. Mechanismus náhodných odměn tak např. utváří věcnou souvislost s klasickými loot-boxy (výše popsanými) a tzv. *hratelnými loot-boxy*, které do tohoto mechanismu vkládají celou hratelnou úroveň, kterou musí hráč po splnění podmínky přístupu (zpravidla zaplacení mikrotransakce) projít, aby se aktivoval náhodný proces a následně byla hráči udělena odměna.[43] Přestože se tato mechanika tváří jako tradiční DLC, jedná se pouze o povrchní modifikaci RRM, kdy hratelná úroveň reálně nemá vliv na hodnotu odměny, a je tedy věcně bližší klasickému loot-boxu. Toto širší, obecnější chápání problematiky tak např. umožňuje regulaci i takových hazardních prvků, jejichž konkrétní podobu zatím neznáme, což je v dynamicky se vyvíjejícím prostřední videoher zásadní.

Pro stanovení určité zobecňující definice hazardní prvků se tak nabízí RRM ve spojení s mikrotransakčním modelem. Bohužel je však problém poněkud komplexnější. Předně, RRM je rovněž běžnou funkcionalitou mnoha videoher napříč žánry, neboť slouží jako systém odměn v rámci průchodu hlavním příběhem hry. U získávání předmětů v průběhu hraní se RRM uplatňuje přímo v rámci hraní hlavního příběhu. Nielsen s Grabarczykem jako praktický příklad uvádí hry ze série Borderlands. RRM se v těchto hrách projevuje v získávání velkého množství virtuálních předmětů (obvykle zbraní a dalšího vybavení) přímo z virtuálního prostředí, resp. hratelných úrovní videohry. Podmínkou přístupu tak může být široká škála věcí, od nalezení truhly s těmito předměty, po zabití konkrétní nepřátelské

[42] Ibid.

[43] Praktickým příkladem hratelného loot-boxu jsou např. tzv. Elder Rifts ve hře Diablo: Immortal. Blíže viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 56–58.

postavy. Náhodný proces se spustí ve chvíli bezprostředně předcházející přidělení odměny, tedy např. v okamžiku úmrtí dané nepřátelské postavy.[44] I v případě, že bychom tento projev RRM spojili s mikrotransakčním modelem, nemusí jít nutně o hazardní prvek. Klasické DLC je toho velmi dobrým příkladem. Nejspíš není překvapivé, že pořízení klasického DLC, tedy celého hratelného obsahu, který např. rozšiřuje základní příběh, není hazardním prvkem, přestože se v něm bezpochyby nachází výše popsaný „skrytý" projev RRM. Otázkou tedy je, jaký aspekt videohry je třeba podmínit mikrotransakcí, aby došlo k vytvoření hazardního prvku. Nielsen s Grabarczykem proto stanovují další podmínku, tzv. *„objektivizaci náhodného procesu"*, která je podle autorů zároveň trendem současné doby.[45] Objektivizací náhodného procesu autoři rozumí učinění RRM vlastní minihrou, oddělenou od hlavní videohry. Pokud tedy mikrotransakce není v bezprostředním spojení s RRM, který následně probíhá skrytě, nejedná se podle autorů o objektivizovaný náhodný proces. Na druhou stranu u klasických loot-boxů[46] vede provedení mikrotransakce bezprostředně k náhodnému procesu, otevření loot-boxu. Tento náhodný proces je objektivizován, resp. dokonce oslavován a slouží jako samostatná forma herního zážitku a mikrotransakce je jedinou podmínkou přístupu k tomuto zážitku. Objektivizace náhodného procesu tak může být vnímána jako určující kritérium, zda se u konkrétního RRM jedná o hazardní prvek či nikoliv. Zde již narážíme na dichotomii strukturálních a behaviorálních podobností hazardních prvků s hazardními hrami. Zatímco strukturální hledisko nevnímá rozdíl mezi skrytým RRM a objektivizovaným náhodným procesem (v obou případech se jedná o RRM) a důležitá jsou jiná kritéria, z behaviorálního hlediska mají tyto dva projevy odlišné důsledky v chování hráče a skrytý RRM se tak v rámci diskurzu o behaviorálních aspektech hazardních prvků nejeví jako problematický.[47] Tato diskuse je na tomto místě zcela zásadní, neboť bez ní vlastně nevíme, co máme regulovat. Obě tato hlediska (jak strukturální, tak

[44] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 175.

[45] Ibid., s. 178.

[46] Ale i hratelné loot-boxy, včetně Elder Rifts, kde je náhodný proces objektivizován vstupní branou. Blíže viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 56–58.

behaviorální) se snaží nalézt odpověď na otázku, zda a proč jsou hazardní prvky hazardní hrou, ovšem jak bude objasněno níže, nedochází tato hlediska vždy ke stejnému závěru. V odborné veřejnosti poté nepanuje shoda ani na tom, který z těchto závěrů je pravdivý či které z hledisek určující. V rámci následujících kapitol se proto pokusím nalézt průsečík obou těchto teorií a určit, v čem spočívá podstata „hazardního" charakteru hazardních prvků, v kontextu kterého se hovoří o nezbytnosti jejich regulace,[48] zda jej hazardní prvky skutečně mají a co je tedy třeba regulovat.

3. STRUKTURÁLNÍ ASPEKTY HAZARDNÍCH PRVKŮ – APLIKACE KONCEPTU HAZARDNÍ HRY NA HAZARDNÍ PRVKY

Snažíme-li se o definiční vymezení hazardních her, jeví se logickým zamyšlení, zda nám již obecně použitelnou definici nepředkládá platné právo. České právo upravuje hazardní hry jednak prostřednictvím zákonač. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů (dále jen *„OZ")*[49] a jednak prostřednictvím veřejnoprávního předpisu, kterým je zákonč. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen *„herní zákon")*. Česká právní úprava však nepředkládá pro účely této práce dostatečně aplikovatelnou obecnou definici hazardní hry. Herní zákon, jehož účelem je regulace provozování hazardních her,[50] a který by tedy mohl přijít s obecným regulativním rámcem i pro hazardní prvky, vymezuje hazardní hry taxativním výčtem v ustanovení § 3 odst. 2. Vzhledem k definičnímu vymezení jednotlivých hazardních her v herním zákonu můžeme konstatovat, že aplikace těchto definic na hazardní prvky je v některých případech nemyslitelná (typicky např. loterie) a v některých případech

---

[47] Tento závěr vyplývá ze skutečnosti, že se žádný z citovaných autorů skrytým RRM nezabývá. Nielsen a Grabarczyk poté výslovně tyto formy RRM rozlišují a říkají, že pouze objektivizovaný RRM dává vzniknout úvahám o jejich hazardní provaze. Blíže viz NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 178–179.

[48] Viz např. BALLOU, N., GBADAMOSI, C., ZENDLE, D. *The hidden intricacy of loot box design*, s. 13.

[49] OZ vymezuje pojmy hra, sázka a los v kontextu závazků z odvážných smluv. Z uvedených pojmů však výslovně definuje pouze sázku a to se zaměřením toliko na závazek vyplatit za určitých podmínek výhru. Tato úprava tedy nepředkládá obecnou definici hazardní hry.

[50] Jak vyplývá z důvodové zprávy k hernímu zákonu.

přinejmenším problematická, a to i přes zřejmou podobnost, např. u virtuálního hracího automatu a internetové technické hry (specificky válcové hry) podle § 42 odst. 7 herního zákona. Válcová hra (tedy hrací automat) nicméně obsahuje alespoň tři symboly určující válce v horizontální řadě.[51] Virtuální hrací automat však tuto základní mechaniku v této podobě nepřejímá. I přes uvedený taxativní výčet nicméně v herním zákoně nalezneme určitý náznak obecné definice, a to v § 3 odst. 1 herního zákona, který říká následující:

„Hazardní hrou se rozumí hra, sázka nebo los[52], do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost.“

Tato definice se však stále omezuje pouze na hazardní hru ve smyslu zákona – tedy dle taxativního výčtu.[53] Z uvedeného tak vyplývá, že česká legální definice hazardní hry v současné době nepředstavuje obecné východisko, z pohledu herního zákona totiž nejsou hazardní prvky hazardními hrami. Obecná definice nám však může posloužit jako interpretační vodítko pro některé obecné znaky hazardních her, těmi jsou podle české právní úpravy: *nezaručená návratnost vkladu* (resp. tedy riziko ztráty vkladu) a *prvek nejistoty při určování výsledku hry*. Použitelnou obecnou definici hazardních her tak musíme hledat v odborné literatuře.

Odborná literatura, např. Jiří Rajchl a spol. předkládá následující definiční znaky hazardní hry: *uplatnění prvku náhody*, resp. *nejistoty* (shodně s herním zákonem), *materiální hledisko* (jedná se o širší pojem, který za-

[51] Takto hrací automat definuje např. Encyclopaedia Britannica. Blíže k tomu viz Slot machine [online]. *Britannica.com* [cit. 16. 3. 2024]. https://www.britannica.com/topic/slot-machine

[52] Uvedení sázky a losu vedle hry je nejasné. Podle Rajchla a spol. jde o důsledek nepochopení rozlišování těchto institutů v občanskoprávní úpravě (tedy v OZ). Herní zákon primárně upravuje provozování hazardních her, v kontextu tohoto účelu si však podle uvedených autorů nelze jako předmět podnikání představit sázku či los. Sám herní zákon tyto pojmy následně užívá v jiném významu. Tyto pojmy tak nemohou figurovat na úrovni hry. Viz k tomu RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*, s. 103.

[53] Důvodem pro taxativní výčet je skutečnost, že veřejnoprávní regulaci nepodléhají všechny druhy her, ale pouze ty, u nichž to zákonodárce shledává potřebným vzhledem k jejich specifické povaze a s tím související ochraně veřejných zájmů. Viz KRAMÁŘ, K., HUŠÁK, A., eds. *Herní právo*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2006, s. 34.

hrnuje právě riziko hmotné ztráty a možnost hmotné výhry), a kolektivní povahu hazardních her, tedy *kolektivnost*. Kumulativní splnění těchto tří znaků poté podle autorů vede k závěru, že určitá hra je hrou hazardní.[54] Srovnatelně, podle Nielsen-Grabarczykovy tvoří základní strukturální podobnosti hazardních prvků s hazardními hrami následující prvky: včlenění do tzv. „*širší ekonomiky*“[55],[56] způsob určování odměny postavený na náhodě, resp. nejistotě, a volba obsahu RRM, tj. objektivizace náhodného procesu, který tak musí být hrou *per se,* obdobně jako hazardní hra,[57] jak již bylo zmíněno výše.

Uplatnění prvku náhody, či spíše nejistoty, lze u hazardních prvků považovat za splněné, neboť základním principem hazardních prvků je RRM, tedy náhodným procesem generovaná odměna. Kde již není odpověď natolik jednoznačná, je otázka, zda mají virtuální statky svoji „fyzickou“ hodnotu, tedy hodnotu i mimo virtuální svět hry. Zde se totiž láme celé strukturální hledisko, neboť přítomnost fyzické hodnoty je jedním ze stěžejních aspektů každé hazardní hry. A *priori* však nelze uzavřít, že takovou hodnotou disponují i virtuální předměty získávané z hazardních prvků. Zajímavější je tedy otázka splnění materiálního hlediska, které si lze rozdělit do tří samostatných prvků. Těmi jsou: nutnost vkladu (již zmíněný *cash-in*), riziko hmotné ztráty a možnost hmotné výhry (tzv. *cash-out*). Přítomnost cash-in nejspíš nebude příliš diskutabilní. Ostatně již bylo řečeno, že mikrotransakce, coby nezbytný předpoklad hazardních prvků, slouží jako vklad fyzických peněž do virtuálního prostředí videohry. Abychom však mohli hovořit o hazardním prvku, je třeba, aby byla mikrotransakcí uhrazena podmínka přístupu k RRM, tj. buď přímo spuštění náhodného procesu, nebo nativní měna videohry, kterou je pak tato podmínka přístupu zaplacena.

---

[54] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*, s. 16.

[55] Jedná se o ekonomiku nacházející se mimo virtuální svět dané videohry, tedy např. fyzické peníze.

[56] Vztah s širší ekonomikou si lze představit jako vložení fyzických peněž do videohry a dále jako možnost inkasovat výhru zpět do fyzických peněž. Druhý ze zmíněných aspektů je však silně diskutabilní.

[57] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 198.

Pokud jde o přítomnost rizika hmotné ztráty, podle Rajchla a spol. jde o jeden ze stěžejních předpokladů, který odlišuje hru hazardní od hry nehazardní. Možnost prohry je podle autorů konstitutivním znakem hazardního (riskantního) počínání.[58] Hazardní prvky však nejsou postaveny na tradičně chápané dichotomii výhry a prohry. Jak již bylo uvedeno, hráč si je vědom toho, že vždy nějaký virtuální předmět obdrží. Vzhledem k tomu tak existuje názorový proud, podle kterého např. při otevírání loot-boxů nelze „prohrát".[59] Většina současných autorů se však shoduje, že princip výhry a prohry je nepochybně u loot-boxů přítomný, přestože je jeho podoba odlišná. Gyuhwan a Taiyoung rozdělují prostřednictvím mikrotransakce zakoupený obsah obecně do dvou kategorií, právě podle toho, zda má přímý vliv na hratelnost dané hry,[60] tzv. *funkční obsah*, nebo zda tento vliv nemá a ovlivňuje „pouze" vizuální stránku hry, tzv. *dekorativní obsah*.[61] Nielsen a Grabarczyk v tomto kontextu přichází s pojmem *quasi* výhra, tedy získání nevzácného předmětu, kterým je maskována faktická prohra, hráč neobdržel kýžený předmět. Požadavek rizika hmotné ztráty tedy lze vyložit tak, že možnost získat předměty velmi vzácné, které přímo ovlivňují gameplay, vytváří i možnost tyto předměty nezískat, což je stav, který se prakticky rovná prohře v hazardní hře, neboť získaný předmět neodpovídá hodnotě vložených financí.[62] Štěpán Richter např. uvádí, že hodnotou virtuálního předmětu je mj. cena za pořízení loot-boxu, ze kterého byl předmět obdržen.[63] Pokud je tedy cena dvou loot-boxů stejná, ale předměty z nich zís-

[58] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*, s. 17.

[59] Kvůli této skutečnosti se tak některé jurisdikce vůbec otázkou regulace loot-boxů nezabývají. Blíže viz GRIFFITHS, M. D. Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*. Mary Ann Liebert, Inc., publishers, 2018, roč. 22,č. 1, s. 54. DOI: 10.1089/glr2.2018.2216

[60] Tedy zda ovlivňují gameplay. Typicky může jít o placený předmět, např. legendární zbraň, který hráči poskytne přímou výhodu nad ostatními hráči, nebo je nutný k dohrání hry do úplného konce.

[61] Gyuhwan, O., Taiyoung, R. Game Design on Item-selling Based Payment Model in Korean Online Games. In: *Proceedings of DiGRA 2007: Situated Play*. Tokyo: DiGRA '07 - The 2007 Digra International Conference, 2007, s. 652.

[62] Tím spíš, pokud je cena podmínky přístupu vyjádřená v nativně měně videohry, v níž je vyjádřena i hodnota jednotlivých virtuálních předmětů.

[63] RICHTER, Š. *Právní problematika lootboxů*, s. 77–78.

kané mají odlišnou hodnotu, dochází v jednom případě k hmotné ztrátě. K tomuto závěru dochází také Griffits[64] nebo Xiao.[65]

Požadavek hmotné výhry je nejdiskutabilnějším aspektem materiálního hlediska v kontextu hazardních prvků a ani u hazardních her nebývá zcela jednotně přijímán. Např. Huizinga tvrdí, že je možné hrát i pro vítězství samo a tohoto vítězství poté dále využívat. Jeho trvalým důsledkem je totiž čest, vážnost a prestiž.[66] Sokol zase říká, že výsledek her obecně má platit jen v jejich světě a nemá být přenášen ven.[67] Proti tomu se staví Rajchl a spol., podle kterých není teze o významu vítězství pro sebe sama platná pro hazardní hry. Imanentní součástí hazardní hry je totiž podle autorů vidina hmotné výhry.[68] V diskusi o hazardních prvcích existuje také několik názorových východisek. Nielsen s Grabarczykem např. striktně požadují obousměrný vztah hazardního prvku s širší ekonomikou (tj. cash-in i cash-out), aby se jednalo o *„funkční ekvivalent hazardu“* [69], jednosměrný vztah, tedy pouze cash-in, označují jako *quasi* hazard.[70] Autoři se bohužel blíže nezabývají tím, zda existuje kvalitativní rozdíl mezi *quasi* hazardem a funkčním ekvivalentem hazardu, např. ve vztahu ke společenské škodlivosti. Podle této teorie tedy tak úplně nevíme, zda je možné za hazardní prvek označit pouze obousměrný vztah, nebo i vztah jednosměrný. Odpověď na tuto otázku však není zdaleka jednotná. Zatímco např. dánské, nizozemské či britské právo výslovně požaduje obousměrný vztah,[71] mnoho

---

[64] GRIFFITHS, M. D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*, s. 54.

[65] XIAO, L. Y. Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2022, roč. 20,č. 1, s. 438. DOI: 10.1007/s11469-020-00372-3

[66] HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře.* J. VÁCHA, přel.. Praha: Dauphin, 2000, s. 53.

[67] SOKOL, J. *Malá filosofie člověka: a Slovník filosofických pojmů*. Praha: Vyšehrad, 2004, s. 82.

[68] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*, s. 16–17.

[69] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 198.

[70] Ibid.

[71] Dánská herní autorita např. odmítla přisoudit hazardní povahu již zmíněné hře Star Wars: Battlefront 2, neboť obsah loot-boxů v této hře nebylo možné směnit na fyzické peníze. Opačné stanovisko však přijala v případě hry Counter Strike: Global Offensive, neboť zde existuje relativně snadná možnost jejich zpeněžení. Blíže viz Ibid., s. 191.

zemí, převážně z Jihovýchodní Asie (např. Japonsko nebo Čína), ale také např. Belgie, akceptuje i jednosměrný vztah a zpravidla loot-boxy obecně reguluje prostřednictvím právní úpravy hazardu.[72] Přítomnost cash-out poté obecně nevyžadují autoři zastávající behaviorální hledisko. Drummond a Sauer tak např. tvrdí, že i jednosměrný vztah obsahuje behaviorální aspekty hazardních her, např. návykovost, pokud je nabídka předmětů lákavá v tom smyslu, že se jedná o funkční obsah.[73]

Výše uvedené nám tedy říká, že nemáme zcela jasno v tom, zda pro určení „hazardního" charakteru vyžadujeme přítomnost cash-out či nikoliv. Faktická přítomnost cash-out je navíc u hazardních prvků obecně sporná. Zřejmá je poté pouze v případech (zcela výjimečných) kdy videohra explicitně umožňuje prodej virtuálních předmětů za fyzické peníze. Je však otázkou, zda tento prodej musí být explicitně dovolen. Nielsen s Grabarczykem požadavek na cash-out nijak blíže nespecifikují, pouze říkají, že směna do fiat měny musí být možná.[74] Xiao uvádí, že není možné opomíjet i faktickou možnost zpeněžení skrze systémy třetích stran či prostřednictvím transakcí mimo hru, existenci takové možnosti ostatně dokazuje praxe.[75] Možnost zpeněžení tedy nemůže být posuzována pouze podle toho, zda ji hra explicitně dovoluje.[76] V takovém případě bychom ale mohli existenci cash-out dovozovat prakticky všude, kde existuje poptávka po herních účtech či předmětech,[77] a to i v případě, že hra sama neumožňuje prodej, resp. převod virtuálních předmětů mezi hráčskými účty. Po technické stránce totiž herní vývojáři nejsou s to zabránit prodeji celých herních účtů. Jakkoliv tento krok vývojáři zpravidla právně ve smlouvě s koncovým

[72] GRIFFITHS, M. D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*, s. 54.

[73] DRUMMOND, A., SAUER, J. D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*, s. 532.

[74] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 196–198.

[75] Důkazem budiž např. velmi populární platforma Player Auctions, na které je možné kromě virtuálních předmětů prodávat, resp. kupovat i celé videoherní účty. Viz Leading marketplace for gamers. In: *PlayerAuctions* [online] [cit. 14.03.2024]. Dostupné z: https://www.playerauctions.com/

[76] XIAO, L. Y. *Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling?*, s. 449.

[77] V praxi se poté objevuje tzv. *gold-farming*, který spočívá v získávání virtuálních statků pro obohacení herního účtu s vidinou jeho následného prodeje, obvykle za fyzické peníze.

uživatelem zakazují, praxe ukazuje, že jsou tato ujednání hromadně ignorována, a proto v kontextu diskuse o přítomnosti cash-out postrádají význam. Této reality si začínají být vědomy i zákonodárné autority a její konstatování tak nalezneme např. i v akčním plánu Evropského parlamentu k ochraně hráčů online her z roku 2023.[78]

Jak již bylo uvedeno, přítomnost cash-out je u hazardních prvků obecně sporná. To platí, pokud cash-out vnímáme jako princip, který z definice znamená směnu výhry na fyzické peníze (resp. výhru fyzických peněž). Nabízí se však otázka, zda je nezbytné na cash-out nahlížet právě takto. Pokud je podle Rajchla a spol. vidina hmotné výhry imanentní součástí hazardní hry, je to především vidina zbohatnutí. Proto faktickou výhrou mohou být žetony v kasinu, které jinak bez příslibu vyplacení finanční odměny mají nulovou hodnotu. Žetony tak plní pouze roli jakéhosi transakčního prostředku, prostřednictvím něhož dochází k přeměně výhry na fyzické peníze. Diskuse o nezbytnosti cash-out do fiat měny u hazardních prvků dávají vzniknout úvaze, že odborná veřejnost vnímá virtuální předměty ve videohrách obdobně, jako žetony v kasinu, a ptá se, zda existuje příslib směny tohoto transakčního prostředku na fyzické peníze. Virtuální předměty však mohou plnit také roli konečné hodnoty, pro kterou je hazardní prvek hrán.[79] Virtuální předměty jsou tak získávány s cílem s nimi disponovat a v případě, že se jedná o funkční obsah, jejich prostřednictvím konkurovat ostatním hráčům. Z hlediska účelu tak existuje s požadavkem hmotné výhry u hazardních her ve videohrách totožný princip, který bychom mohli nazvat jako *in-game cash-out*, nebo možná *item-out?* Možnost získání předmětu, který obohacuje hráčův účet a jeho prostřednictvím i hráče je tak podle mého názoru dostatečnou výhrou.

Snaha o konkurenceschopnost vůči ostatním hráčům, která motivuje hráče k utrácení a hraní hazardních prvků, poté může být vnímána také

---

[78] Blíže viz Five ways the European Parliament wants to protect online gamers. In: *European Parliament* [online]. 17. 1. 2023 [cit. 16.03.2024]. Dostupné z:

https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230112STO66402/five-ways-the-european-parliament-wants-to-protect-online-gamers

[79] Blíže k diskusi o účelu hraní hazardních prvků viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 87.

jako splnění požadavku na kolektivnost hazardní hry, tedy pokud je videohra hrou více hráčů[80] a prostřednictvím hazardního prvku následně hráči získávají konkurenční výhodu nad ostatními v podobě funkčního obsahu. Výklad tohoto požadavku ovšem opět není zcela jednotný. Lze se tak např. setkat s názorem, že je při hraní hazardního prvku nutný vztah, ve kterém výhra jednoho (hráče) zapříčiní prohru druhého (jiného hráče nebo provozovatele hry), což u hazardních prvků nepochybně neplatí.[81]

Závěrem této kapitoly je možné konstatovat, že v současné době neexistuje jednotné nahlížení na to, zda hazardní prvky odpovídají paradigmatu hazardních her. České právo neposkytuje jednoznačné východisko, neboť chybí obecná legální definice hazardních her. Odborná veřejnost se neshoduje na tom, které aspekty hazardních her hazardní prvky naplňují, a tedy zda je možné hazardní prvky prohlásit za hry hazardního charakteru (resp. jako formu hazardu). Nejvíce diskutovaná je zřejmě možnost hmotné výhry (cash-out), jejíž přítomnost v hazardních prvcích je sporná. Přestože jsem výše v této kapitole předložil úvahy naznačující, že cash-out v hazardních prvcích je, resp. že existuje jeho funkční ekvivalent, je třeba brát v úvahu i skutečnost, že mnohé výše zmíněné jurisdikce hazardní prvky za formu hazardu nepovažují, a to právě pro chybějící cash-out. Nemáme tedy zcela jasno v tom, zda jsou hazardní prvky hazardními hrami. Lze však konstatovat, že jsou si s nimi přinejmenším velmi podobné a lze u nich dovodit určitou věcnou souvislost. Můžeme na ně tedy nahlížet jako na jiný rámec her hazardního charakteru, které jsou ve svých rysech specifické.[82]

4. BEHAVIORÁLNÍ ASPEKTY HAZARDNÍCH PRVKŮ – DŮVODY PRO REGULACI HAZARDNÍCH PRVKŮ

V předchozí kapitole jsem se zabýval určením toho, zda jsou hazardní prvky hazardními hrami z jejich strukturálního pohledu. Jak bylo řečeno,

[80] V současné době je implementace hazardních prvků typická právě pro hry více hráčů.

[81] Blíže viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 91–94.

[82] Srov. závěry kulatého stolu při Poslanecké sněmovně. Viz Problematika loot boxů a debata o jejich zákonné regulaci. In: *Poslanecká sněmovna* [online]. 26. 7. 2023 [cit. 18.03.2025]. Dostupné z: https://www.psp.cz/sqw/cms.sqw?z=17792

podle českého práva hazardní prvky mezi hazardní hry nespadají. Odborná literatura také neposkytuje jednoznačnou odpověď, neboť v ní není možné vysledovat převládající, natož pak jednotné stanovisko. Čtenáře by na tomto místě mohla napadnout otázka, proč je vlastně důležité se tímto zabývat. Pokud se platné právo hazardními prvky nezabývá, neznamená to, že zákonodárce nevnímá potřebu hazardní prvky regulovat? Je tedy vůbec relevantní se regulací hazardních prvků zabývat? Jak se pokusím objasnit níže, snaha o aplikaci paradigmatu hazardních her na hazardní prvky je především podmíněna úvahou, že hazardní prvky jsou v určitých aspektech s hazardními hrami totožné, a proto by měly být, obdobně jako hazardní hry, regulované. Totožnost hazardních prvků s hazardními hrami by pak představovala skvělé argumentační východisko, proč je regulace hazardních prvků nezbytná. Vzhledem k výše uvedenému nejednoznačnému závěru však musíme jít hlouběji a ptát se, proč jsou hazardní hry regulované, a zda neexistují obdobné důvody pro regulaci i u hazardních prvků.

Obhajobou právní regulace hazardních her se extenzivně zabývá např. Peter Collins, který předkládá celkem pět argumentů. Těmito argumenty jsou: *potřeba prosazování morálky*; *paternalistický argument*; *lidské náklady*; *společenské náklady*; *demokratický konsenzus*. Argument prosazování morálky vychází ze závěru, že hazardní hry jsou nemorální, a je tedy úkolem státu prostřednictvím práva hazardní hry odstranit.[83] Problematickým se však tento argument jeví v kontextu nejednotného přijímání teze, že právo smí diktovat, co je obsahem morálky, a stejně tak teze, že je úkolem státu dodržování morálky zajišťovat právně.[84] Vhodnějším se proto jeví paternalistický argument, podle kterého hazardní hry škodí lidem a povinností státu je chránit občany před touto škodou.[85] Argument lidských nákladů je představován újmou, která je způsobena ostatním osobám (tedy mimo osobu hráče) hráčovou účastí na hazardní hře, např. jeho blízkým. Argument sociálních nákladů je představován výpočtem rozdílu přínosů a nákladů, které z hazardní hry plynou. Tento rozdíl, tzn. společenský přínos, je poté veliči-

[83] COLLINS, P. *Gambling and the public interest*. Westport, Conn: Praeger, 2003, s. 28.

[84] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*, s. 36.

[85] COLLINS, P. *Gambling and the public interest*, s. 31–33.

nou, v jejíž prospěch by měla být případná regulace nakloněna. Pokud je tedy restriktivní přístup přínosnější než přístup liberální, měl by být aplikován.[86] Poslední argument, tedy demokratický konsenzus, se vztahuje na veřejné mínění ve vztahu k hazardním hrám a na shodu společnosti o rozsahu a povaze jejich regulace.[87] Rajchl a spol. k tomuto argumentu doplňují, že již nepředstavuje absolutní metriku, zda hazardní hry povolit či nikoliv, ale ovlivňuje toliko otázku druhů a množství provozovaných her.[88]

Z výše uvedeného lze uzavřít, že hazardní hry jsou předmětem právní regulace v případě, že jsou jevem narušujícím morálku, resp. dobré mravy (např. zákaz účasti nezletilých na hazardní hře), pokud jsou společensky škodlivé, přičemž společenská škodlivost může vyvstávat jak z ohrožení hráče samotného, např. budováním závislosti na hazardní hře,[89] ztrátou životní úrovně apod., nebo jeho okolí, pokud je hráčem např. živitel rodiny. Konečně budou podle Collinse hazardní hry předmětem regulace také v případě, že jejich regulace bude přínosnější než liberální přístup. Opět si na tomto místě vypůjčím příklad zákazu účasti nezletilých na hazardní hře, který je větším společenským přínosem, než zachování svobody účasti nezletilého obyvatelstva na těchto hrách, neboť se touto úpravou snižují sociální náklady v podobě generace závislých hráčů, kteří byly v době snížené schopnosti kriticky myslet (dětství) vystaveni vlivům hazardních her. Argument demokratického konsenzu poté nalezne své uplatnění v případě, pokud budeme váhat, zda je určitý jev, např. hazardní hry, nezbytné právně regulovat určitým způsobem či do určité míry. Demokratický konsenzus nám tak bude určovat, jakou měrou se na regulaci určitého jevu podílí právo, sektorová samoregulace a soft law, případně jiné neprávní systémy, zejména morálka.

---

[86] Ibid., s. 36–39.

[87] Ibid., s. 39–40.

[88] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*, s. 37.

[89] Tento článek se nepokouší o rozbor povahy hazardních her do té míry, aby určil, zda skutečně mohou závislost vyvolávat. Vzhledem k mnohým studiím a přístupu zákonodárce považuje tuto skutečnost za axiom. K tomuto viz např. CLARK, L. et al. Pathological Choice: The Neuroscience of Gambling and Gambling Addiction. *The Journal of Neuroscience*. 2013, roč. 33,č. 45. DOI: 10.1523/JNEUROSCI.3231-13.2013

Aby byl splněn Collinsův argument společenských nákladů, není nezbytně nutné, aby loot-boxy splňovaly legální či strukturální definici hazardní hry. Jak totiž mnohé níže citované studie i praxe[90] dokazují, existuje přímá souvislost mezi hraním hazardních prvků, a hráčovými problémy s hazardem v budoucnu.[91] Lze tedy říci, že mají potenciál budovat hráčovu závislost na hazardní hře. Ve spojení se značným množstvím finančních prostředků do nich vkládaných[92] se poté jedná o dostatečně závažný jev, který je společensky škodlivý, který s sebou nese značné společenské (potažmo lidské) náklady a ke kterému mají v nikoliv zanedbatelném měřítku přístup nezletilí hráči, jejichž náchylnost k závislosti je násobně vyšší.[93]

Jak již bylo zmíněno, strukturální hledisko se nezabývá tím, jak hazardní prvky ovlivňují chování hráčů. Pokud tedy hledáme společenskou škodlivost hazardních prvků, např. v podobě návykovosti, musíme hazardní

---

[90] V roce 2017 napsal 19 letý hráč otevřený dopis studiu Electronic Arts, ve kterém přiznal svoji závislost na hazardu. Ve hrách jako Counter Strike či Smite utratil za loot-boxy okolo 13 tisíc amerických dolarů. Jeho dopis má sloužit jako prosba směrem k vývojářům, aby byly mikrotransakce transparentně označovány jako závažný a potenciálně škodlivý nákup. Blíže k tomu viz např. GACH, E. Meet The 19-Year-Old Who Spent Over $10,000 On Microtransactions. In: *Kotaku.com* [online]. 29. 11. 2017 [cit. 29.02.2024]. Dostupné z: https://kotaku.com/meet-the-19-year-old-who-spent-over-10-000-on-microtra-1820854953. Podobné množství peněž utratil i americký streamer ve hře Diablo: Immortal, a to ve snaze získat vysoce hodnocené drahokamy, které slouží k vylepšení ostatních herních předmětů. Žádné z těchto drahokamů však neobdržel. Blíže k tomu viz SCOTTI, L. Twitch streamer Quin69 rages after spending $10k on Diablo Immortal and getting "nothing". In: *Dexerto.com* [online]. 8. 6. 2022 [cit. 12.11.2023]. Dostupné z: https://www.dexerto.com/diablo/twitch-streamer-quin69-rages-after-spending-10k-on-diablo-immortal-and-getting-nothing-1843641/

[91] XIAO, L. Y. et al. *Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes*, s. 166.

[92] Jak již bylo v tomto článku řečeno, mikrotransakční model je nejziskovějším monetizačním modelem videoher, který v dnešní době představuje téměř 80 % příjmů z videoher, tedy sumu okolo 134 miliard amerických dolarů ročně a současně loot-boxy coby nejčastější hazardní prvky, které jsou prostřednictvím tohoto modelu nakupovány, v dnešní době obsahuje více než 50 % nejvíce hraných her dostupných na online tržištích *Google Play* a *App Store*. Blíže viz ZENDLE, D. et al. *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*, s. 1770.

[93] Netherlands Gaming Authority - Study into loot boxes A treasure or a burden? In: *SlideShare* [online]. 4. 5. 2018, s. 4 [cit. 27.02.2024]. Dostupné z: https://www.slideshare.net/OlivierOosterbaan/netherlands-gaming-authority-study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden

prvky zkoumat i z behaviorálního hlediska. Komplexně se k vymezení hazardního prvku staví např. Ballou a spol., kteří ve své studii předkládají šest aspektů, které utváří hazardní charakter videoherních mechanik, tedy které utváří hazardní prvky. Kromě strukturálních prvků upozorňují autoři studie i na aspekty behaviorální, tedy na takové, které vyvolávají v hráčích nutkání se určitým způsobem chovat. Těmito aspekty jsou podle studie: aspekt audiovizuální (např. tzv. *mechanismus těsné výhry*[94]), možnost bezplatné účasti (tj. občasně bezplatná podmínka přístupu) či aspekt sociální (např. že primární videohra je hrou více hráčů).[95] Autoři bohužel nepřichází s konkrétním závěrem, jaká kombinace těchto aspektů, resp. jejich konkrétních projevů, je hazardním prvkem, upozorňují však, že každý z těchto aspektů má potenciál, za splnění dalších podmínek,[96] škodlivý hazardní charakter konstituovat.

Behaviorální aspekty si lze dobře představit na dalších častých hazardních prvcích, např. na tzv. *virtuálním hracím automatu*, který představuje určité přenesení základního principu příslušné hazardní hry (hrací automat) do virtuálního prostředí, nepřebírá však všechny jeho aspekty, proto není možné jej apriori, bez dalšího posouzení, za hazardní hru označit. Virtuální hrací automat přináší prvky, jejichž cílem je přimět hráče pokračovat ve hře. Tyto prvky jsou poté níže citovanými autory považovány za projev hazardní povahy. Tím nejpodstatnějším z nich je vyvolání dojmu těsné výhry. Klasický hrací automat je naprogramován tak, aby těsně nad či pod tzv. *„pay line“* (řada „hozených“ symbolů) ukazoval výherní symboly (symboly s vysokou hodnotou). Tímto vyvolává v hráči dojem, že výhra je na dosah. Hráč má poté přirozené nutkání ve hře pokračovat, a tedy zaplatit další podmínku přístupu.[97] Tento mechanismus těsné výhry

[94] Ve studii označený jako *„Near Miss“* („těsně vedle“), je mechanismus, který při hráčově prohře dává vzniknout naději, že při dalším pokusu již hráč vyhraje a nutí jej k dalším transakcím a dalšímu hraní hazardního prvku.

[95] BALLOU, N., GBADAMOSI, C., ZENDLE, D. *The hidden intricacy of loot box design*, s. 3 a násl.

[96] V praxi bude touto podmínkou splnění několika aspektů do jedné mechaniky.

[97] HABIB, R., DIXON, M. R. Neurobehavioral Evidence for the “Near-Miss” Effect in Pathological Gamblers. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*. 2010, roč. 93,č. 3, s. 313–314. DOI: 10.1901/jeab.2010.93-313

lze podle Larche a spol. spatřovat i v situacích, kde hra s omezenými (a placenými) tahy nabádá hráče, aby ve hře pokračoval, neboť mu stačí málo, aby dosáhl na novou úroveň.[98] Na mechanismus těsné výhry upozorňují např. i Nielsen a Grabarczyk, podle kterých je přítomný i u loot-boxů, pokud hra nejprve zobrazí vzácnost předmětu, který je však následně duplikátem již vlastněného předmětu nebo je nevyhovující hráčově postavě.[99] Xiao a spol., rovněž upozorňují na problematický aspekt vyvolání dojmu těsné výhry, který poté umocňuje šance na výhru vzácných či mocných předmětů (typicky tedy funkční obsah), která nutí hráče hazardní prvky hrát.[100] Nielsen a Grabarczyk v tomto kontextu definují také jev nazvaný *„sunk cost bias“*, ke kterému dochází tak, že hráči vynaloží značné náklady na hraní hazardního prvku ve snaze získat vzácný předmět, který však nezískají. Uvědomění vynaložených nákladů má pak za následek placení dalších mikrotransakcí, aby hráči vynaložené náklady získali zpět v podobě vzácných či požadovaných předmětů.[101]

Drummond a Sauer dále upozorňují, že loot-boxy vyvolávají v hráčích touhu po virtuálních předmětech a v důsledku toho i jejich nadměrné nakupování. K tomu podle autorů dochází právě ve chvíli, kdy hráči mohou získat z loot-boxů vzácné či mocné herní předměty. Specificky poté ve hrách více hráčů jsou loot-boxy pořizovány ve snaze získat kompetitivní výhodu nad ostatními hráči.[102] Ve vyvolávání těchto motivací spatřují Drummond a Sauer stěžejní činitel hazardního prvku, neboť právě tento mechanismus, který nutí hráče k nakupování a otevírání loot-boxů, je podle autorů totožný s obdobným (návykovým) mechanismem u hazardních her.[103]

---

[98] Autoři tento princip demonstrují na hře Candy Crush Saga. Blíže viz LARCHE, C. J., MUSIELAK, N., DIXON, M. J. The Candy Crush Sweet Tooth: How ‘Near-misses’ in Candy Crush Increase Frustration, and the Urge to Continue Gameplay. *Journal of Gambling Studies*. 2017, roč. 33,č. 2, s. 601. DOI: 10.1007/s10899-016-9633-7

[99] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 184.

[100] XIAO, L. Y. et al. *Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes*, s. 165.

[101] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 120–121.

[102] DRUMMOND, A., SAUER, J. D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*, s. 530.

[103] Ibid.

Z výše uvedeného lze uzavřít, že hazardní prvky podle odborné veřejnosti představují rizikový herní design, který je v mnoha ohledech návykový a škodlivý, podobně jako hazardní hry. Právě tato škodlivost je poté důvodem, proč by měly být hazardní prvky regulované, a to i přes to, že není možné jednoznačně konstatovat, že se jedná o hazardní hry. Hazardní prvky jsou nicméně natolik komplexním jevem, že se většina výše citovaných autorů omezuje pouze na popsání dílčích projevů v konkrétních hrách, nebo na dílčí behaviorální aspekty, ze kterých je velmi obtížné dovodit nějakou obecnou definici. Otázkou tak zůstává, jak definovat dostatečně obecný rámec společensky škodlivých behaviorálních aspektů hazardních prvků, který lze posléze učinit předmětem právní regulace, a to ideálně za použití terminologie, kterou již právo zná.

Herní průmysl si v průběhu svého vývoje vytvořil vlastní obecné definice problematického herního designu, kterému se dnes souhrnně říká *Dark Patterns*. Tyto tzv. temné vzorce jsou určité behaviorální prvky herního designu, jejichž cílem je manipulace s hráčem v určitém aspektu chování. Dark Patterns lze členit do čtyř základních skupin, podle toho, zda cílí na hráče aby ve hře strávil více času (časové), aby činil špatná rozhodnutí (psychologické), zda využívají hráčových sociálních vazeb k prospěchu hry (sociální) nebo zda hráče manipulují k tomu, aby ve hře utrácel více peněz (monetizační).[104] V kontextu hazardních prvků jsou relevantní zejména monetizační Dark Patterns, neboť jsou definovány jako způsob monetizace, který přímo manipuluje hráče k utrácení fyzických peněz za herní obsah.[105] Sám hazardní prvek je tak z definice jedním z monetizačních Dark Patterns. Loot-boxy jsou například poměrně tradičně vnímány jako monetizační Dark Pattern,[106] zároveň ale, jak již bylo řečeno, loot-box automaticky neznamená problematický herní design, a jedná se tak o jeden z typických přípa-

[104] DarkPattern.games - Avoid Addictive Dark Patterns. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games Srov. ZAGAL, J. P., BJÖRK, S., LEWIS, C. *Dark Patterns in the Design of Games* [online]. 2013 [cit. 27.03.2023]. Dostupné z: http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ri:diva-24252

[105] Monetary Dark Patterns. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 19.03.2025]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/2/monetary-dark-patterns.html

[106] Gambling / Loot Boxes. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/38/gambling-loot-boxes.html

dů nepřesného užití termínu „loot-box“ namísto termínu „hazardní prvek“. V souvislosti s hazardními prvky se dále velmi často využívá *Pay to Win*, mechanika, která nutí hráče utratit fyzické peníze pro získání přímé výhody v gameplay.[107] Jedním z typických projevů Pay to Win je poté např. užití funkčního obsahu jako možné výhry hazardního prvku.

Rovněž se většina výše citovaných autorů shoduje, že volba obsahu hazardního prvku je kritická a o problematický herní design se jedná tehdy, pokud možná odměna poskytuje přímou kompetitivní výhodu nad ostatními hráči, nebo přímo ovlivňuje gameplay. Autoři preferující behaviorální aspekty hazardních prvků v tomto obsahu shledávají důvod, proč je daná mechanika návyková, a proč hráči tíhnou k dalšímu utrácení za hazardní prvky (vzniká *sunk cost bias*), zastánci strukturálního hlediska zde zase mohou shledat reálný rozdíl v in-game hodnotě získaných předmětů, a tedy rozdíl mezi výhrou a prohrou.[108] Shoda na problematické povaze funkčního obsahu tedy představuje určitý průsečík jak strukturálního, tak behaviorálního hlediska. Zároveň můžeme konstatovat, že hazardní prvky s funkčním obsahem představují monetizační Dark Pattern, tedy společensky škodlivou manipulativní praktiku, kterou vývojáři ovlivňují hráče, aby ve videohře utráceli více fyzických peněz.

V tuto chvíli se tak z tématu o herním designu stává téma o manipulativních praktikách vývojářů, kteří, skrze zmíněný herní design, ovlivňují ekonomické chování hráčů. Pro tyto aktivity nicméně platné právo již definici má, a to v úpravě regulující spotřebitelské právo. § 4 zákonač. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele (dále jen *„spotřebitelský zákon“*) totiž upravuje nekalé obchodní praktiky. § 4 spotřebitelského zákona říká k nekalým praktikám následující:

„Obchodní praktika je nekalá, [pokud] podstatně narušuje nebo je způsobilá podstatně narušit ekonomické chování spotřebitele, kterému je určena, nebo který je jejímu působení vystaven, ve vztahu k výrobku nebo službě.“

[107] Pay to Win. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/18/pay-to-win.html

[108] Pokud tedy uznávají, že je in-game hodnota předmětu dostačují. K tomu viz kapitolu 3.

Jak lze vidět, legální definice nekalé obchodní praktiky se prakticky shoduje s výše popsanou definicí monetizačních Dark Patterns, které tak lze touto optikou vnímat jako praktiky zakázané podle českého, potažmo i evropského práva.[109] Domnívám se však, že teprve při účelovém využití návykovosti hazardního prvku, tj. vytvořením pocitu naléhavosti koupě (*sense of urgency*), typicky právě zahrnutím funkčního obsahu do hazardního prvku nebo uvědomělou implementací dalších behaviorálních aspektů,[110] dochází k vytvoření škodlivé a skutečně v právním smyslu nekalé obchodní praktiky. Přesto však, jak bude objasněno níže, nebyla v rámci evropského trhu přijata jednotná a odpovídající právní regulace těchto prvků. V českém prostředí se navíc na legislativní úrovni tato problematika téměř neřeší.[111]

Troufám si na tomto místě tvrdit, že problematický rozměr i nezbytnost regulace hazardních prvků byly v tomto článku dostatečně obhájeny. Jedná se o manipulativní praktiku, která nutí hráče k utrácení fyzických peněz výměnou za nejisté protiplnění, o praktiku, která je včleněna do herního designu způsobem, že není možné ji jednoznačně označit za hazardní hru, přestože má s hazardní hrou mnohé společné, zejména poté návykovost. Na rozdíl od hazardních her však doposud ucelené právní regulaci uniká, a i z toho důvodu je tak stále k dispozici i nezletilým hráčům, kteří jsou k jejím škodlivým aspektům náchylnější. V této fázi tedy víme co regulovat a víme také proč. Zbývá tak vyřešit otázku, jak to regulovat.

---

[109] Srovnatelnou definici zakázané nekalé obchodní praktiky nalezneme i v článku 5 odst. 2 písm. b) spotřebitelským zákonem prováděné směrnice Evropského parlamentu a Rady 2005/29/ES ze dne 11. května 2005 o nekalých obchodních praktikách vůči spotřebitelům na vnitřním trhu a o změně směrnice Rady 84/450/EHS, směrnic Evropského parlamentu a Rady 97/7/ES, 98/27/ES a 2002/65/ES a nařízení Evropského parlamentu a Rady (ES)č. 2006/2004.

[110] K tomu dochází, pokud vývojáři vědomě implementují mechanismus těsné výhry, plány výher nebo pokud např. cíleně vytváří FOMO, tj. cíleně v hráčích vyvolávají strach z promeškané příležitosti, pokud si aktivaci hazardního prvku nekoupí. Blíže viz Fear of Missing Out. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 15.03.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/53/fear-of-missing-out.html

[111] Určitou výjimku představuje např. kulatý stůl při Poslanecké sněmovně, jehož závěry naznačují, že si český zákonodárce přinejmenším uvědomuje, že hazardní prvky jsou problém. Blíže viz *Problematika loot boxů a debata o jejich zákonné regulaci*.

5. HAZARDNÍ PRVKY JAKO PŘEDMĚT PRÁVNÍ REGULACE A ÚVAHY DE LEGE FERENDA

Výše v tomto článku jsem předložil argumenty, proč jsou hazardní prvky problematické. Zejména jsem hovořil o jejich společensky škodlivých aspektech, které jsou srovnatelné s těmi, které tradičně dovozujeme u hazardních her, tedy zejména návykovost a riziko značné finanční ztráty, potažmo ztráty životní úrovně hráče. Zejména pak jsou hazardní prvky problematické v tom smyslu, že jsou do herního designu včleněny způsobem, který úmyslně manipuluje hráče k jejich hraní a zároveň jsou prakticky bez jakéhokoliv omezení přístupné velkému množství nezletilých hráčů.[112] Toto však a *priori* neznamená, že je třeba pro hazardní prvky přijímat regulaci právní. Právo totiž ze své podstaty reguluje společenské vztahy jako *ultima ratio*, pokud v regulaci selhávají jiné systémy, zpravidla morálka, nebo v tomto případě sektorová samoregulace, kterou se videoherní průmysl poměrně intenzivně reguluje.[113] Vyvstává tedy otázka, zda se tato samoregulace nevztahuje i na hazardní prvky, která si žádá důmyslné posouzení. Pokud bychom totiž přijali závěr, že je problematika hazardních prvků účinně řešena prostřednictvím samoregulace, nebyl by zde prostor pro úvahy o regulaci prostřednictvím platného práva. Jak se však pokusím objasnit níže, v současné podobě sektorová samoregulace neposkytuje vhodný nástroj pro regulaci hazardních prvků.

5.1 (NE)ÚČINNOST SEKTOROVÉ SAMOREGULACE

5.1.1 DOPORUČUJÍCÍ POVAHA A OMEZENÉ MOŽNOSTI RATINGOVÝCH SYSTÉMŮ

Sektorová samoregulace v rámci videoherního průmyslu probíhá na několika úrovních. V první řadě se jedná o sebe-regulující instituce. V rámci

[112] Například platforma Roblox eviduje kolem 70 milionů aktivních hráčů denně, z nichž většina nedosahuje věku 13 let. Platforma je zároveň hodnocena PEGI 7. Blíže viz SHEWALE, R. Roblox Statistics For 2024 (Active Players, Revenue & Usage). In: *DemandSage* [online]. 15. 1. 2024 [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.demandsage.com/how-many-people-play-roblox/

[113] BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 34–38.

videoherního odvětví působí mnoho na státu nezávislých institucí, v EU zejména poté Evropská federace herních vývojářů, která již v minulosti otevřela diskuse nad některými zásadními otázkami, např. rámcem ochrany dat nebo ochrany spotřebitelů v oblasti videoherního průmyslu,[114] nebo Evropská federace interaktivního softwaru, pod jejíž záštitou vznikl celoevropský ratingový systém videoher s názvem *PEGI* (Pan European Game Information), který se aktuálně uplatňuje ve 38 zemích Evropy.[115] Podstatou ratingových systémů je obsahová analýza nově vydané videohry, jejímž výsledkem je udělení věkové známky, resp. věkového doporučení. Tato známka poté slouží jako zdroj informací o vhodnosti daného titulu pro spotřebitele, tj. pro hráče, případně rodiče nezletilých hráčů.[116] Věkové doporučení tak např. může vypovídat o tom, že je daná videohra vhodná pro osoby od 7, 12 či 18 let. PEGI zároveň není jediným ratingovým systémem. Mimo PEGI v Evropě nalezneme rovněž *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) nebo *International Age Rating Coalition* (IARC). Mimo Evropu působí kromě jednotného hodnocení IARC také systém *ESRB* (Entertainment Software Rating Board). V případě existence více ratingových systémů je poté relativně běžnou praxí, že je tentýž titul hodnocen vícero systémy.

PEGI je, na rozdíl od ostatních systémů, poměrně pokročilý, neboť součástí klasifikace PEGI jsou i obecné deskriptory obsahu,[117] které se vztahují na konkrétní obsahové aspekty her. PEGI tak může upozorňovat na explicitní násilí, sexuální obsah, vulgární mluvu a mj. i na hazard, nebo mikrotransakce. Přestože lze tyto deskriptory hodnotit velmi pozitivně, domnívám se, že zcela neřeší problém hazardních prvků. Podíváme-li se na význam deskriptoru obsahu pro hazard, zjistíme, že upozorňuje pouze na

[114] About. In: *EGDF - European Games Developer Federation* [online]. 28. 5. 2011 [cit. 23.02.2024]. Dostupné z: https://www.egdf.eu/about/

[115] Pegi Public Site. In: *pegi.info* [online] [cit. 23.02.2024]. Dostupné z: https://pegi.info/cs/node

[116] Ibid.

[117] Pro úplnost je třeba dodat, že ESRB také implementuje určité deskriptory obsahu, na rozdíl od PEGI deskriptorů jsou však mnohdy uváděny „implicitně“ – za věkovou známkou. PEGI má pro každý deskriptor vlastní piktogram, který je na hře uveden vždy současně s věkovou známkou. Blíže k ESRB deskriptorům viz ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors. In: *ESRB Ratings* [online] [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.esrb.org/ratings-guide/

explicitní nabádání k hazardní hře nebo videoherní adaptaci hazardní hry jinak běžně hrané v kasinech.[118] Hazardní prvky však tuto charakteristiku nesplňují, jak již bylo pojednáno výše. Deskriptor pro mikrotransakce je zase velmi neurčitý, neboť se omezuje na konstatování existence mikrotransakcí v daném titulu, aniž by jakkoliv vypovídal o skutečné povaze mikrotransakcí. V posledních letech se sice začínají objevovat i deskriptory mikrotransakcí, které s sebou nesou dovětek „obsahuje náhodné položky", čímž se PEGI snaží alespoň částečně reagovat na problematiku hazardních prvků.

Dle výše předloženého výkladu by mohl čtenář dojít k závěru, že ratingové systémy, resp. nejpokročilejší z nich, PEGI, již do značné míry problematiku hazardních prvků řeší, neboť upozorňuje na mikrotransakce spojené s náhodnými položkami prostřednictvím speciálního deskriptoru obsahu. Jedním ze zásadních deficitů všech ratingových systémů však byla, a z části stále je, jejich dobrovolnost. Aplikace věkové známky na konkrétní titul vyžaduje předchozí přistoupení herního vývojáře ke konkrétnímu ratingovému systému, resp. k příslušnému kodexu chování, a plní tak roli jakési dobrovolně převzaté informační povinnosti, vývojář je povinen, pakliže dobrovolně přistoupí k ratingovému systému, spotřebitelům prostřednictvím věkové známky oznamovat obsahovou náplň dané videohry. Žádné další povinnosti však účastí na ratingovém systému vývojářům nevznikají. Herní vývojáři, resp. vydavatelé, zároveň nebyli povinni k příslušným kodexům chování přistupovat. Tento nedostatek byl již na mnohých místech odstraněn, jednak zavedením právem stanovené povinnosti k těmto ratingovým systémům přistupovat[119] a jednak stanovenou povinností nové hry podrobit věkovému hodnocení, pokud mají být vydány na některých platformách.[120] Digitální distribuce videoher nicméně umožňuje poskytování přístupu ke hrám přímou cestou, tj. bez jakékoliv přítomnosti zpro-

[118] Co znamenají jednotlivá značení? | Pegi Public Site. In: *pegi.info* [online] [cit. 19.10.2024]. Dostupné z: https://pegi.info/cs/what-do-the-labels-mean

[119] Tato regulace nicméně není zdaleka jednotná, spíše bychom ji měli označit za výjimečnou. Nicméně sluší se říct, že např. ve Spojeném Království se staly ratingy PEGI právně vynutitelné již v roce 2012. Blíže k tomu viz např. SWENEY, M. PEGI video game ratings become law. In: *The Guardian* [online]. 30. 7. 2012 [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.theguardian.com/technology/2012/jul/30/pegi-video-game-ratings-law

středkovatele, a tedy nelze uzavřít, že není možné ratingové systémy zcela obejít.

Ratingové systémy však disponují i dalšími zásadními deficity, spočívajícími v doporučujícím charakteru této regulace či v nízkém povědomí veřejnosti o jejich existenci a významu. V neposlední řadě také vystávají otázky o nestrannosti ratingových systémů, neboť jsou zpravidla financovány přímo herními vývojáři nebo jejich sdruženími.[121] V první řadě, pokud jde o jejich doporučující charakter, tyto systémy nemají vliv na obsah videoher,[122] samotné udělení věkové známky tak nijak neovlivní skutečnost, že byl do videohry implementován škodlivý obsah.[123] V řadě druhé jsou ratingové systémy či s nimi spojené nástroje rodičovské kontroly pouze prostředky k výkonu rodičovské odpovědnosti. Veškerá věková hodnocení či deskriptory obsahu jsou tak pouze informací pro rodiče, že daná videohra nemusí být pro jejich nezletilého potomka vhodná a je tak toliko doporučujícího charakteru. Problém tu nastává ve chvíli, kdy není věkové hodnocení respektováno, v takovém případě ratingový systém ztrácí veškerý účinek. Studie přístupu mladistvých k násilnému obsahu ve videohrách z roku 2000 např. ukázala, že 90 % rodičů věkové hodnocení vůbec nezkoumá.[124] Jakkoliv se relevance videoherního odvětví a s ní i dostupnost relevantních informací od roku 2000 dramaticky zvýšila, současné statistiky neukazují v tomto směru podstatné zlepšení. Server Childcare, který je největší online komunitou zaměřenou na výchovu dítěte ve Spojeném

[120] Tuto povinnost stanovují někteří přední provozovatelé digitálních tržišť, jako jsou Sony, Microsoft či Valve. Tito „gatekeepers“, použijeme-li terminologii z Nařízení o digitálních trzích, ve svých podmínkách užití daného digitálního tržiště stanoví, že nově vydaná hra musí být podrobena věkovému hodnocení. Alphabet zase na tržišti Google Store vyžaduje, aby byla nově vydaná hra hodnocena ratingovým systémem, v opačném případě obdrží automaticky nejvyšší rating, v případě PEGI tedy 18.

[121] BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 50.

[122] Na rozdíl např. od veřejného mínění, které bude rozebráno níže. Viz podkapitolu 5.1.2.

[123] Tato skutečnost není problémem pouze hazardních prvků, ale např. také šíření dezinformací prostřednictvím videoher. Na rozdíl od nevhodného obsahu, např. extrémního násilí, věková známka nepředstavuje v těchto případech efektivní regulaci přístupu.

[124] BROWNBACK, S. et al. The Impact of Interactive Violence on Children: Hearing before the Committee On Commerce, Science, And Transportation of The United States Senate. In: *eric.ed.gov* [online]. 21. 3. 2000, s. 9 [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://eric.ed.gov/?id=ED483017

Království, např. publikoval v roce 2018 studii, podle které 86 % rodičů přiznalo, že se věkovými hodnoceními u her neřídí.[125] Sdružení evropských videoherních společností s názvem Video Games Europe, které pravidelně přináší zprávy o aktuálním dění ve videoherním odvětví a které se zabývá mj. analýzou ratingových systémů, uvedlo, že podle současných studií v Evropě pouze 73 % hráčů a 67 % rodičů zná význam věkových hodnocení PEGI.[126] Je to s podivem i proto, že velká online tržiště se snaží jít spotřebitelům vstříc, např. zaváděním určitých prvků rodičovské kontroly, které jsou navázány na věkové známky.[127] I tak nelze konstatovat, že by byly ratingové známky spotřebiteli všeobecně a ve velkém měřítku respektovány. I přes skutečnost, že mohou vyvstávat otázky o případném porušení rodičovské odpovědnosti, tedy příkazu náležité péče, resp. ohrožení nejlepšího zájmu dítěte,[128] nejsou ratingová hodnocení rodiči nezletilých hráčů mnohdy respektována.[129] Jedná se o projev tzv. rodičovské (ne)odpovědnosti v kyberprostoru, která je definována bagatelizací závažnosti činností prováděných na internetu, potažmo ve virtuálním prostředí videoher. V dnešní době je tato (ne)odpovědnost relativně běžným jevem.[130]

Konečně, ratingové systémy nedostatečně adresují problém s hazardními prvky. V první řadě, vezmeme-li v úvahu běžnou věkovou známku, nejsou vypovídající o povaze videoherního obsahu a pro analýzu vhodnosti konkrétní videohry pro konkrétního spotřebitele tak představují pouze omezený zdroj informací pro kvalifikované rozhodnutí. Pokud se bavíme o PEGI, máme zde sice deskriptory obsahu, nicméně tyto se nijak nedotýka-

---

[125] Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised. In: *Childcare.co.uk* [online] [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.childcare.co.uk/blog/video-games

[126] PEGI – The European content rating system. In: *VIDEOGAMES EUROPE* [online] [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.videogameseurope.eu/responsible-gameplay/pegi-the-european-content-rating-system/

[127] Viz např. Parental Controls - Tools for Parents. In: *ESRB Ratings* [online] [cit. 25.02.2024]. Dostupné z: https://www.esrb.org/tools-for-parents/parental-controls/

[128] WESTPHALOVÁ, L. In: KRÁLÍČKOVÁ, Z., HRUŠÁKOVÁ, M., WESTPHALOVÁ, L. *Občanský zákoník II. Rodinné právo (§ 655-975)*. Praha: C. H. Beck, 2020, s. 775–776.

[129] BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 48.

[130] Blíže k tomu viz MACH, O. Projevy rodičovské (ne)odpovědnosti na sociálních sítích. In: SEDLÁČEK, M. et al. *Civilní právo a nové technologie*. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2022, s. 33 a násl.

jí závažnosti hazardních prvků. Deskriptor pro hazard se na běžné hazardní prvky nevztahuje a upozorňuje toliko na online kasino. Deskriptor pro mikrotransakce, i s případným dovětkem o náhodných položkách, zase dostatečně neupozorňuje na to, že nákup náhodných předmětů může nést, za splnění dalších podmínek, určité společné znaky s hazardními hrami, nese s sebou i stejná rizika a existuje přímá souvislost mezi opakovaným vystavováním se hazardním prvkům a hráčovými problémy s hazardem v budoucnu.[131] Věková hodnocení navíc tento problém opomíjejí zcela, neboť i u titulů, které ve velkém implementují hazardní prvky, tuto problematickou povahu, o které se navíc opakovaně hovoří,[132] věkové hodnocení nereflektuje. Např. hra Genshin Impact, zástupce tzv. *Gacha modelu*,[133] je hodnocena věkovou známkou PEGI 12, platforma Roblox dokonce PEGI 7. Roblox je velmi dobrým příkladem neúčinnosti ratingového systému, neboť obsahuje mnohé, z pohledu implementace hazardních prvků problematické hry (mj. včetně takových, které explicitně glorifikují kasina), zároveň je ale, jak již bylo řečeno výše, hodnocen nízkou věkovou známkou a skupina téměř 80 milionů hráčů denně je z většiny složena z nezletilých, kteří nedosahují 13 let.[134] Přestože se zdá, že se současné ratingové systémy (resp. PEGI) pokouší na problém hazardních prvků reagovat, vyvstávají pochybnosti o skutečném účinku těchto snah i s ohledem na existující střet zájmů.[135] Ratingové systémy jsou totiž financovány subjekty, které mají za úkol regulovat a jejichž příjmy mohou být touto regulací zásadně ovlivněny.[136] ESRB se tak např. opakovaně brání označení hazardních prvků

[131] Jak již bylo citováno výše. Blíže viz XIAO, L. Y. et al. *Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes*, s. 166.

[132] Jak ostatně dokládá i v tomto článku citovaná literatura.

[133] Jedná se o typ videoher, jejichž základním prvkem gameplay jsou právě hazardní prvky. Blíže k pojmu viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 74–76.

[134] Srov. také HATMAKER, T. Roblox faces a new class action lawsuit alleging it facilitates child gambling. In: *Techcrunch.com* [online]. 18. 8. 2023 [cit. 12.11.2023]. Dostupné z: https://techcrunch.com/2023/08/18/roblox-children-gambling-class-action-lawsuit-robux/?guccounter=1

[135] Přestože i v této oblasti dochází k určitým pokrokům, např PEGI bylo spolufinancováno evropským Programem pro bezpečnější internet.

[136] XIAO, L. Y. et al. *Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes*, s. 165.

(jmenovitě loot-boxů) za prvky hazardního charakteru, resp. za hazardní hry.[137]

Lze tedy uzavřít, že ratingové systémy v současné době nepředstavují zcela efektivní řešení hazardních prvků, a to zejména kvůli doporučující povaze ratingové regulace, nedostatečnému povědomí o významu či důležitosti ratingových známek a absenci cílené činnosti směřující k regulaci přímo hazardních prvků, která je způsobena jednak současnou podobou věkových známek, jednak absencí příslušného deskriptoru obsahu a jednak existencí střetu zájmů v důsledku finanční závislosti na regulovaných subjektech. Uvedené nicméně neznamená, že ratingové systémy nemohou problém efektivně řešit v budoucnu, k tomu je však zapotřebí mnohých změn, např. odstranění střetu zájmů, rozšíření spolupráce s velkými digitálními tržišti, např. zavedením nástrojů odložené platby vázané na dodatečné schválení, nebo především transparentní komunikace směrem ke spotřebitelům o problematické povaze hazardních prvků, včetně zavedení adekvátního deskriptoru obsahu.[138] Jak ale bude objasněno níže, tento způsob ochrany není dostačující sám o sobě. Proto se ostatně zabýváme potřebou právní regulace.

5.1.2 MODERAČNÍ SCHOPNOST VEŘEJNÉHO MÍNĚNÍ V KONTEXTU MOBILNÍCH HER

Dalším ze způsobů, kterými se videoherní průmysl sám reguluje, je veřejné mínění. Veřejné mínění, zejména poté v zábavním průmyslu, za který lze videoherní průmysl nepochybně považovat, má na podobu daného odvětví zásadní vliv. Konkrétně v případě loot-boxů tento vliv ukazuje mj. skutečnost, že na rozdíl od více než 50 % nejhranějších her na mobilních telefonech, loot-boxy obsahuje pouze 36 % nejhranějších her dostupných na platformě Steam,[139] která distribuuje hry určené pro stolní počítače.[140] Důvodem, proč tomu tak je, je tlak veřejnosti na vývojáře velkých videoher, tzv. *Triple- A* titulů, které jsou typicky vytvářeny a distribuovány pro herní

[137] Viz např. HOOD, V. *Are loot boxes gambling?*. Srov. také ESRB Says It Doesn't See „Loot Boxes" As Gambling. In: *Kotaku.com* [online] [cit. 17.03.2024]. Dostupné z: https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091

[138] Blíže k tomu viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 106.

konzole nebo právě pro osobní počítače, kde se zároveň setkáváme i s velkými online tržišti jako PlayStation Store, Microsoft Store či právě Steam, jejichž distribuce je rovněž veřejností kontrolována a diskutována, v důsledku čehož tato tržiště implementují pravidla vyžadovaná veřejností, např. již zmíněnou povinnost ratingu nově vydaných titulů. Triple- A hry jsou zároveň předmětem širokého zájmu relevantní veřejnosti, tedy zejména komunity hráčů, herních kritiků či videoherních novinářů. Jistou paralelu lze spatřovat v reakcích veřejnosti na velké filmové trháky, tzv. *„blockbusters“*. Právě případná kritika či ohlas relevantní veřejnosti v přímém důsledku ovlivňuje tržní úspěch daného média. U filmů je to např. návštěvnost daného snímku v kinech, u videoher poté velikost a aktivita hráčské základny, která ve výsledku určuje úspěch a ziskovost jednotlivých her. Určuje se tím jejich *LTV*.[141] Zároveň velikost hráčské základy přímo určuje, kolik potenciálně zranitelných spotřebitelů je loot-boxům, potažmo dalším hazardním prvkům, vystaveno.

V dnešní době, kdy jsou videohry vnímány jako služba, však relevance veřejného mínění rapidně vzrostla, neboť ohlasy veřejnosti mohou mít přímý dopad na přítomnost škodlivého obsahu ve videohrách. Pokud je problematický design, jako je např. Pay to Win mechanika, implementován do Triple- A titulu, existuje šance, že se v rámci relevantní veřejnosti vytvoří silná vlna kritiky, jejímž důsledkem bude úprava či odstranění problematického designu. Tento mechanismus lze spatřovat hned u několika reálných případů. Vydavatel Electronic Arts v roce 2018 upravil na základě negativních ohlasů loot-boxy ve hře Star Wars: Battlefront 2,[142] v tomto případě byl dočasně v plném rozsahu odstraněn mikrotransakční model, který

[139] Jedná se o nejvíce rozšířenou platformu na trhu, mezi ostatními platformami si drží 75 % podíl. Blíže k tomu viz ELAD, B. Steam Statistics 2022 Users, Most Played Games, Market Share and Demographics. In: *Enterprise Apps Today* [online]. 16. 8. 2022 [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.enterpriseappstoday.com/stats/steam-statistics.html

[140] ZENDLE, D. et al. *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*, s. 1770.

[141] „*Life-time value*“ je monetizační metrika, která určuje, jak dlouho si hra udržuje aktivní hráčskou základnu. Blíže k pojmu viz You Should Analyze Your Game's Player Lifespan – Here's Why. In: *Udonis Mobile Marketing Agency* [online]. 19. 12. 2023 [cit. 20.02.2024]. Dostupné z: https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/player-lifespan#h2-0

byl později znovu zaveden s upravenými cenami a s možností získat loot-boxy zdarma. V populární hře Fortnite zase došlo k úpravě klasických loot-boxů, ve hře nazvaných „Loot-llamas“, na *otevřené loot-boxy*, tj. loot-boxy, které hráči zobrazí celou sadu předmětů, které z nich lze získat, ve hře nazvané jako „X-ray llamas“.[143] Vydavatel Psyonix zase ve hře Rocket League na základě veřejného mínění kompletně loot-boxy odstranil. Aktuálně je možné si ve hře za stejnou cenu pořídit místo loot-boxu („Crate“) pořídit specifický předmět („Blueprint“).[144] Proti případům jako jsou tyto nicméně stojí řada dalších, ve kterých ani za velké kritiky k úpravě obdobně agresivních praktik či problematického herního designu nedošlo. Těmi jsou např. hry ze série FIFA (dnes již pod názvem „EA Sports FC“), resp. v nich obsažená minihra The Ultimate Team. Vydavatel Electronic Arts čelil v tomto případě mnohým žalobám, které však byly později staženy, neboť se žalobci snažili dokázat, že vydavatel úmyslně upravoval šance na výhru vzácných předmětů podle toho, kolik hráč do hry vložil fyzických peněž. K tomu však objektivně nedocházelo. Obecná kritika návykovosti a způsobená škoda zvoleným herním designem se bohužel v rámci řízení neřešily a vydavatel tomu pozornost nevěnoval.[145] Dalšími příklady jsou Blizzard

---

[142] S vydáním této hry bývá dokonce tradičně spojován okamžik, od kterého se loot-boxy staly předmětem zájmu širší veřejnosti, např. velkých médií. Blíže viz RICHTER, Š. *Právní problematika lootboxů*, s. 72.

[143] Vydavatel Epic Games k tomuto kroku ale přistoupil až v rámci mimosoudního vyrovnání. Blíže viz GOOD, O. S. Fortnite Save the World ends blind-draw loot boxes. In: *Polygon* [online]. 26. 1. 2019 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.polygon.com/2019/1/26/18198543/fortnite-save-the-world-upgrade-llamas-loot-boxes-x-ray Srov. KELLY, M. Epic Games will settle Fortnite loot box lawsuits in V-Bucks. In: *The Verge* [online]. 22. 2. 2021 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.theverge.com/2021/2/22/22295676/epic-games-fortnite-loot-box-lawsuit-settlement-rocket-league-v-bucks

[144] GOSLIN, A. Rocket League’s latest patch finally removes loot boxes. In: *Polygon* [online]. 4. 12. 2019 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.polygon.com/2019/12/4/20995472/rocket-league-patch-1-7-notes-loot-boxes-crates-blueprints-rocket-pass-5

[145] YIN-POOLE, W. FIFA scripting lawsuit withdrawn after EA provides „detailed technical information and access to speak with our engineers". In: *eurogamer.net* [online]. 3. 3. 2021 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.eurogamer.net/fifa-scripting-lawsuit-withdrawn-after-ea-provides-plaintiffs-with-detailed-technical-information-and-access-to-speak-with-our-engineers

Entertainment a jejich hra Diablo: Immortal nebo již zmíněná platforma Roblox.[146]

Na uvedených příkladech je patrné, že ani u Triple- A her, resp. velkých platforem v případě Robloxu, není působení veřejného mínění zcela stoprocentní a vývojáři zároveň často problematický design implementují. V případě Diablo: Immortal byl dokonce herní design natolik problematický, že hra nebyla původně vydána v Belgii a Nizozemsku, neboť by nesplňovala podmínky stanovené regulací hazardních her.[147] Vývojáři na základě této skutečnosti sice přistoupili k úpravě herního designu, avšak vznikl tím již zmíněný hratelný loot-box, který slouží pouze k odklonění pozornosti regulátorů a hráčů. Jak již bylo řečeno, hratelný loot-box totiž nepředstavuje změnu ani v behaviorálních, ani ve strukturálních aspektech klasického loot-boxu, pouze mezi podmínku přístupu a náhodný proces vkládá hratelnou úroveň. Naproti tomu např. otevřený loot-box změnou je, neboť hráči poskytuje informaci o možné výhře, jakož i informaci o skutečné šanci na její získání.

Nedostatečnou účinnost veřejného mínění nicméně primárně nespatřuji u Triple- A her, přestože z výše uvedeného plyne, že není vždy stoprocentní, aktuální dění spíše naznačuje, že spotřebitelé velkým studiím hazardní prvky nepromíjejí, zejména pokud jimi vydávané hry nesplňují očekávání. V souvislosti s uvedeným se aktuálně hovoří o francouzském studiu Ubisoft, jehož akcie poslední roky dramaticky klesají.[148] Nové průzkumy klesající hodnotu akcií a finanční problémy studia připisují právě kombinaci agresivních monetizačních praktik (mj. hazardních prvků) a zhoršující se kvality nově vydaných her a s tím spojeným neuspokojivým prodejům.[149] Nedostatečnou účinnost veřejného mínění vnímám zejména u her, které

[146] Blíže viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 45.

[147] DINSDALE, R. Diablo: Immortal Won't Launch in Belgium and the Netherlands Due to Loot-box Laws. In: *IGN* [online]. 31. 5. 2022 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.ign.com/articles/diablo-immortal-launch-belgium-netherlands-lootbox-law

[148] Za poslední tři roky došlo k propadu o téměř 50 %.

[149] Blíže viz SWICK, R. The Decline of Ubisoft in PC Gaming: Understanding the Downfall. In: *Medium.com* [online]. 18. 10. 2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: https://medium.com/@rajswick/the-decline-of-ubisoft-in-pc-gaming-understanding-the-downfall-38788b6ed0d0

nejsou centrem veřejných diskusí, tedy zejména u menších, často mobilních her. Tyto tzv. „B-hry“[150] nejsou jednotlivě dostatečně významné na to, aby jim byla věnována taková pozornost, jako je tomu u Triple- A her, a proto se zde regulace veřejným míněním oslabuje, resp. prakticky mizí. V souhrnu ovšem tvoří velmi podstatnou část odvětví, mobilní hraní dnes tvoří 45 % trhu a pouze malé množství Triple- A her je vydáváno pro mobilní zařízení. Ostatně již výše uvedená studie toto dokládá, neboť přítomnost lootboxů je u mobilních her podstatně větší a diskutabilní je v tomto případě i skutečný účinek ratingových systémů, neboť drtivá většina těchto her je přístupná uživatelům od 12 let.[151]

Z výše uvedeného lze tedy učinit závěr, že videoherní průmysl není jako celek v současné době efektivně sebe-regulován, pokud jde o problematiku hazardních prvků. V první řadě v odvětví působí ratingové systémy coby primární prostředek sektorové samoregulace, jejichž současná praktická neúčinnost byla diskutována v předchozí podkapitole. V řadě druhé zde máme tlak veřejnosti a veřejné mínění, které je sice, v mnohých případech poměrně efektivně, schopné problém s hazardními prvky regulovat, pokud jde o velké Triple- A hry, jakákoliv efektivita se nicméně vytrácí v případě mobilních her, které v dnešní době tvoří 45 % trhu a zároveň jsou k implementaci hazardních prvků velmi často využívány. Podle výše citované studie se jedná o více než 50 % her.[152] V současné době zároveň neexistují žádné další prostředky samoregulace, kterými by byl problém s hazardními prvky řešen. Domnívám se tedy, že adresování problému prostřednictvím právní úpravy není pouze vhodné, je nezbytné. K tomuto závěru ostatně dochází i některé jurisdikce, které se již pokusily regulovat, nebo aktivně regulují alespoň dílčí iterace hazardních prvků.[153] Dosavadní pokusy o právní regulaci hazardních prvků slouží nejen jako důkaz nezbytnosti této

[150] Viz např. Defining AAA, AA, A/B, and ? games. In: *n4g.com* [online] [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://n4g.com/user/blogpost/abizzel1/520211

[151] ZENDLE, D. et al. *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*, s. 1770.

[152] Ibid.

[153] K obdobnému závěru dochází i někteří autoři. Viz např. BALLOU, N., GBADAMOSI, C., ZENDLE, D. *The hidden intricacy of loot box design*, s. 13. Nebo XIAO, L. Y. *Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling?*, s. 438.

formy regulace, ale mohou posloužit také jako inspirace pro úvahy *de lege ferenda*. I když, jak se pokusím objasnit v následující podkapitole, jedná se spíše o příklady špatné praxe.

5.2 ROZTŘÍŠTĚNOST A SELEKTIVITA – PROBLÉMY DOSAVADNÍCH POKUSŮ O REGULACI HAZARDNÍCH PRVKŮ

Problematika mikrotransakcí kombinovaných s problematickým herním designem (resp. hazardními prvky) se ukázala být natolik zásadní, že v roce 2018, zejména v reakci na v předchozí podkapitole popsané hry od Electronic Arts, došlo k několika pokusům o právní regulaci loot-boxů, tedy jednoho z dílčích projevů hazardních prvků, který tyto jurisdikce vnímají za nejvíce problematický.[154] První pokus proběhl na Havaji, nicméně nebyl úspěšný, návrh právní úpravy regulující loot-boxy jako hazardní hru nebyl nikdy schválen.[155] Druhý pokus poté proběhl v Belgii, kde byly loot-boxy označeny za hry hazardní povahy, které odporují belgické legislativě o hazardu a jako takové byly tedy označeny za nezákonné. V důsledku toho např. společnost Electronic Arts odstranila loot-boxy ze všech jimi vydaných her v Belgii.[156] Třetí pokus proběhl v Nizozemsku, kde nizozemská herní autorita Kansspelautoriteit dočasně[157] zakázala 10 významných her, které obsahovaly loot-boxy, nicméně obecný závěr, zda jsou loot-boxy hazardní hrou, z rozhodnutí jednoznačně nevyplývá. Kansspelautoriteit shledala označení loot-boxů za hazardní hry problematickým pro nejasnou možnost následného zpeněžení výhry, což je jednou z legálních podmínek hazardní hry dle nizozemského práva.[158] Tímto se mimochodem nastiňuje jeden z možných přístupů k právní regulaci hazardních prvků, vztáhnout na

[154] V praxi nedošlo k takovému konstatování. Naznačuje to sama skutečnost, že se regulátoři rozhodli zabývat pouze loot-boxy a případný širší výklad prostě opominuli, čímž ale vytvořili prostor např. pro hratelné loot-boxy.

[155] BRESTOVANSKY, M. 'Loot box' bills fail to advance. In: *Hawaii Tribune Herald* [online]. 24. 3. 2018 [cit. 29.02.2024]. Dostupné z: https://www.hawaiitribune-herald.com/2018/03/24/hawaii-news/loot-box-bills-fail-to-advance/

[156] GERKEN, T. *Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws*.

[157] Z rozhodnutí vyplývalo, že zákaz platí do doby, než se problematický design změní, k čemuž také následně u všech zmíněných her došlo.

[158] RICHTER, Š. *Právní problematika lootboxů*, s. 74.

ně regulaci hazardních her. Již zmíněná Čína dnes však např. reguluje loot-boxy prostřednictvím právního rámce *sui generis*, tj. zcela nezávisle na regulaci „klasických" hazardních her, a stanovuje pro ně i specifická pravidla, např. povinnost zvyšování šance na získání vzácného předmětu z loot-boxu s každým dalším pokusem.[159] K podrobnější diskusi těchto přístupů se nicméně dostanu později v tomto článku.[160]

Všechny zmíněné dosavadní regulace hazardních prvků, resp. loot-boxů, stíhá hned několik problémů. V první řadě jsou tyto regulace velice omezené a zabývají se toliko loot-boxy, které jsou, jak bude objasněno níže, pouze dílčím projevem v množině mnoha a mnoha iterací, kterých mohou hazardní prvky nabývat. V řadě druhé tyto regulace nereflektují schopnost vývojářů, coby poskytovatelů videoher jako služeb, radikálně měnit herní design, v důsledku čehož tak po přijetí regulace zakazující loot-boxy dojde k přepracování hazardního prvku, aby neodpovídal zvolené legální definici. K tomuto právě došlo v popsaném případě hry Diablo: Immortal a hratelných loot-boxů, na které právní úprava nedopadá.[161] V řadě třetí lze u existující regulace, např. v Číně, vysledovat obecný problém s vymáháním stanovených povinností a ze strany vývojářů prostým ignorováním stanovených pravidel, např. povinnosti zvyšování šance na zisk vzácných předmětů,[162] jejichž dodržování je třeba sledovat na technické úrovni hry, v proprietárním kódu, a sledování je proto velmi obtížné.[163] Konečně v řadě čtvrté, u mnoha dílčích regulací (zejména pokud je zvolena regulace úpravou hazardních her) hrozí přílišná partikularizace trhu, a to v odvětví, které je typické pro svoji nadnárodní povahu. V praxi je velmi běžné, že vý-

---

[159] GONZALEZ, A. The Growing Issue of Unregulated Gambling: Loot Boxes | College of Law. In: *Law.fsu.edu* [online] [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: https://law.fsu.edu/growing-issue-unregulated-gambling-loot-boxes

[160] Blíže viz podkapitoly 5.3 a 5.4.

[161] K podobě hratelných loot-boxů viz podkapitolu 2.2. Blíže také BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 57–58.

[162] Pomineme-li v tuto chvíli, že se v podstatě jedná o behaviorální aspekt hazardní hry, tzv. *plán výher*, jehož implementaci Čína úspěšně učinila právně vymahatelnou. V podrobnostech o behaviorálních aspektech hazardních her viz kapitolu 4.

[163] XIAO, L. Y. Drafting video game loot box regulation for dummies: a Chinese lesson. *Information & Communications Technology Law*. 2022, roč. 31,č. 3. DOI: 10.1080/13600834.2022.2088062

vojáři prochází compliance procesem pouze v rámci jurisdikce, která stanovuje nejpřísnější podmínky. Na základě toho vývojáři nastaví vyhovující podmínky služby, které následně aplikují plošně na všech trzích, tedy i tam, kde platí méně přísné podmínky. Takové řešení je však funkční pouze do doby, než začnou být požadována specifická opatření, jako je např. požadavek usídlení provozovatele hazardní hry.[164] Compliance na mnoha dílčích trzích se poté pro vývojáře stává natolik finančně neúnosným procesem, že se logicky rozhodnou dané trhy opustit.[165] Zejména evropské země jsou jednotlivě natolik drobnými trhy, že bychom partikulárními regulacemi znemožnili jakoukoliv masovou distribuci videoher na evropském trhu. Jednotný evropský přístup v rámci regulace hazardních her však v tuto chvíli neexistuje. Naopak, pokud uvažujeme o regulaci hazardních prvků prostřednictvím právního rámce hazardních her, znamená to přijetí legislativy typické pro svůj národní režim. Vyvstává tedy zároveň otázka, zda je regulace hazardních prvků prostřednictvím právního rámce hazardních her vhodným přístupem.

5.3 REGULACE HAZARDNÍCH PRVKŮ PROSTŘEDNICTVÍM PRÁVNÍ ÚPRAVY HAZARDNÍCH HER

Jak se pokusím objasnit níže, podřazení hazardních prvků pod regulaci hazardních her není zcela vhodným řešením, přestože k tomu některé jurisdikce, jak bylo zmíněno výše, inklinují.[166] Toto tvrzení stavím na čtyřech argumentech, a to na *absenci obecné legální definice hazardních her v českém právu*, *národním režimu regulace*, *odlišném účelu regulace* a na *neúměrných požadavcích na provozovatele hazardní hry*.[167]

Jak již bylo naznačeno výše, herní zákon, jehož účelem je regulace provozování hazardních her,[168] je postaven na taxativním výčtu hazardních her v ust. § 3 odst. 2, nikoliv na obecné definici. Hazardní prvky poté ob-

[164] Blíže viz podkapitolu 5.4.

[165] Viz např. GONZALEZ, A. *The Growing Issue of Unregulated Gambling: Loot Boxes | College of Law*.

[166] Např. již zmíněná Čína nebo Belgie.

[167] V podrobnostech viz BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 95–101.

[168] Účel regulace vyplývá např. z důvodové zprávy k hernímu zákonu.

jektivně nenaplňují žádnou z definic hazardních her. Nezbytným krokem by proto muselo být buďto zavedení nového druhu hazardní hry, který by definičním vymezením odpovídal hazardním prvkům, což nemusí být zcela vhodným přístupem, neboť herní design je z podstaty velmi proměnlivý, a je tedy poměrně snadné rigidní legální definici obejít. Případně by musel být herní zákon přepracován, aby spočíval na obecné definici. Toto řešení však s sebou nese nejen značné procesní náklady, ale také vnáší právní nejistotu do již zavedených vztahů v rámci odvětví hazardních her.[169] Toto řešení navíc nekoresponduje s účelem regulace prostřednictvím herního zákona, který je úmyslně nastaven tak, aby reguloval zcela konkrétní hry, jejichž regulaci považuje za nezbytnou.

Odlišný účel regulace navíc spočívá i v tom, že se herní zákon zaměřuje na ochranu hráčů v odlišném kontextu. Herní zákon reguluje primárně provozovatele hazardních her, a to za účelem jejich finanční stability, schopnosti hráčům vyplácet výhry nebo za účelem stanovení povinností, které vyplácení výher umožňují. Ochrana hráče před behaviorálními aspekty hazardních her je pouze sekundárním zájmem dle herního zákona.[170] Uvedené lze spatřovat zejména v dalším ze zmíněných aspektů, tedy existenci požadavků a povinností, které herní zákon stanovuje provozovatelům hazardních her a které by byly při aplikaci na herní vývojáře nejen neúměrně zatěžující, ale také by byly neúčelné. Takovým požadavkem je např. již zmíněný požadavek finanční stability, který je upraven v § 6 odst. 4 herního zákona. Tento požadavek je zcela pochopitelný v případě, kdy jsou výhrou fyzické peníze, kterými, logicky, musí provozovatel hry disponovat. Ovšem v případě, kdy je výhrou potenciálně ubikvitní virtuální předmět, je tento požadavek zcela bezúčelný a navíc i velmi zatěžující, zejména pro menší videoherní studia. Ve videoherním průmyslu požadované množství vlastního kapitálu není běžnou praxí. Dále je tu např. požadavek spolehlivého ověření věku dle § 7, který je sice proveditelný, nicméně zde

[169] Byť existují jurisdikce, které regulaci hazardních her staví na obecné definici, mj. např. Slovensko. Blíže viz zákonč. 30/2019 Z.z. o hazardných hrách a o zmene a doplnení niektorých zákonov nebo také GÁBRIŠ, T. *Cyber law: textbook*. Bratislava: Comenius University in Bratislava, Faculty of Law, 2014, s. 37–38.

[170] Viz např. str. 101 důvodové zprávy k hernímu zákonu in fine.

zase vyvstávají otázky technické náročnosti a nákladnosti implementace nebo otázky ochrany dat uživatelů. Navíc je opět otázkou, zda je takový požadavek účelný, když v případě hazardních prvků nepotřebujeme právně regulovat přístupnost jako takovou, která je primárně otázkou rodičovské odpovědnosti, kterou lze maximálně podpořit, např. již zmíněnou sektorovou samoregulací, která, jakkoliv může být neúčelná, je k tomuto přímo určená a řešením je spíše edukace spotřebitelů, nikoliv zavedení právní úpravy. Jak již bylo pojednáno v kapitole 4, předmětem regulace jsou některé behaviorální aspekty spojené s Dark Patterns, tedy z pohledu práva nekalé obchodní praktiky, které herní zákon vůbec neřeší.

Zásadním problémem, jak už bylo řečeno výše, je také národní režim regulace, tj. neexistence jednotného evropského přístupu. Národními režimy dochází ke značné partikularizaci evropského trhu a jednotlivé dílčí trhy poté pro herní vývojáře ztrácí obchodní relevanci. Regulace hazardních her, včetně české úpravy, navíc vyžaduje, aby byl provozovatel hazardní hry usazen v daném státě, což je ve videoherním průmyslu, ve kterém jsou dominantními producenty zejména Čína, Japonsko, Jižní Korea, Spojené státy, popř. Francie, opět nereálným požadavkem. Zakládání dceřiných společností či compliance s národní regulací hazardu jsou příliš nákladnými procesy, za které vývojář obdrží přístup pouze k malému množství spotřebitelů. Otázkou jednotné evropské právní úpravy hazardních her se jako první zabývala tzv. *Zelená kniha o on-line hazardních hrách na vnitřním trhu* z roku 2011, která již tehdy upozornila na rostoucí relevanci internetových hazardních her a na problém jejich jurisdikčního zasazení.[171] Účelem Zelené knihy bylo právě otevření diskusí o jednotném evropském přístupu, který by reflektoval urgenci stále narůstající množiny internetových hazardních her a rovněž také nelegálních hazardních her.[172] Od přijetí Zelené knihy nicméně uplynulo již 13 let, nespočet dalších disku-

[171] ZELENÁ KNIHA O on-line hazardních hrách na vnitřním trhu. In: *Úřad pro publikace Evropské unie* [online]. 24. 3. 2011, s. 3 [cit. 18.03.2024]. Dostupné z: https://op.europa.eu/cs/publication-detail/-/publication/557cd44b-474b-4711-b3ef-d32cfddb4bdc/language-cs

[172] Zelená kniha uvádí, že až 85 % online hazardních her je provozováno bez potřebné licence. Blíže viz Ibid., s. 4.

sí, byla přijata mnohá usnesení a doporučení, avšak doposud žádná jednotná pravidla nebyla na evropské úrovni přijata.[173]

Závěrem tedy lze konstatovat, že regulace hazardních prvků prostřednictvím právního rámce hazardních her nedává smysl. Jednak pro nepřiléhavost současné úpravy, jednak pro národní režim, jehož odstranění nelze v blízké budoucnosti předpokládat, a jednak pro odlišný účel regulace, který spočívá v ochraně před platební neschopností provozovatele hazardní hry, nikoliv před behaviorálními aspekty hazardních her, které jsou ale zároveň důvodem pro regulaci hazardních prvků.

5.4 EVROPSKÁ OCHRANA SPOTŘEBITELE JAKO ZÁKLAD VHODNÉHO PRÁVNÍHO RÁMCE

Jak již bylo diskutováno, důvodem pro regulaci hazardních prvků jsou jejich problematické behaviorální aspekty jako je návykovost, které bychom obecně mohli zarámovat jako monetizační Dark Patterns spojené s prvkem nejistoty v podobě hazardního prvku. Také bylo řečeno, že obecná definice monetizačních Dark Patterns je v podstatě shodná s definicí nekalé obchodní praktiky podle spotřebitelského zákona, potažmo evropské směrnice, kterou zákon provádí. Lze tedy říct, že to, co potřebujeme regulovat, je určitý projev nekalé obchodní praktiky v rámci videoherního odvětví. Dává tedy smysl se zabývat aplikací spotřebitelského práva.

V první řadě, spotřebitelské právo je, na rozdíl od herního práva, extenzivně upraveno na unijní úrovni, a to jak v rámci harmonizace práva (zejména směrnice o právech spotřebitelů), tak na úrovni unifikace práva (např. nařízení o spolupráci mezi vnitrostátními orgány příslušnými pro vymáhání dodržování právních předpisů na ochranu zájmů spotřebitelů). V rámci Evropské unie mezi členskými státy rovněž panuje konsenzus, že hazardní prvky jsou závažný problém, který je hoden pozornosti a který musí být specificky právně regulován. Touto specifickou regulací by mohla být právě ochrana spotřebitele. Česká republika tak např. byla již v roce 2018 jedním z 15 států, které podepsaly mezinárodní dohody o spolupráci v oblasti internetových her, ve kterých deklarují společný zájem na ochraně

[173] VYSKOČIL, J. *Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti*, s. 54.

spotřebitele v oblasti jakési *„šedé zón[y] mezi počítačovými hrami a ilegálním hazardem“* a konstatují, že mezi on-line počítačovými hrami a hazardem na internetu dochází k postupnému stírání hranic.[174] Problém hazardních prvků jako problém ochrany spotřebitele vnímají i mnozí z citovaných autorů, např. Drummond a Sauer[175] nebo Leon Xiao, který tento problém vidí výslovně jako *„naléhavý problém ochrany spotřebitele.“*[176]

Pro Výbor Evropského parlamentu pro vnitřní trh a ochranu spotřebitele byla rovněž v roce 2020 vypracována studie, která dochází k závěru, že jsou hazardní prvky problémem ochrany spotřebitele a dodává, že by se měla tato problematika odklonit od aplikace právní úpravy hazardních her, a to z důvodu národního režimu a příliš úzkého zaměření (měla by se tedy podle studie zvolit obecnější ochrana spotřebitele).[177] Ochrana spotřebitele také sleduje námi požadovaný účel, tj. ochrana před behaviorálními aspekty hazardních prvků. K podobnému závěru dochází i Evropský parlament (zřejmě na základě výše uvedené studie), podle kterého je navíc třeba obecně ochranu spotřebitele zvýšit. Usnesení Evropského parlamentu ze dne 18. 1. 2023, o ochraně spotřebitele v oblasti on-line videoher na základě přístupu k jednotnému evropskému trhu tedy deklaruje jednak potřebu zvýšení ochrany spotřebitele na evropské úrovni a jednak také navrhuje konkrétní nástroje, kterými by zvýšení ochrany mělo být dosaženo. Zároveň vybízí Evropskou komisi k předložení legislativního návrhu, jehož obsahem bude adaptace konceptu online videoher současným právním rámcem ochrany spotřebitele, nebo vlastní regulační rámec online videoher s hazardními prvky.[178] Tento návrh zatím nebyl Komisí předložen.[179]

---

[174] ČR navazuje úzkou spolupráci se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu. In: *Ministerstvo financí ČR* [online]. 7. 11. 2018 [cit. 18.03.2024]. Dostupné z: https://app-mfcr1.azurewebsites.net/cs/ministerstvo/media/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909

[175] DRUMMOND, A., SAUER, J. D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*, s. 530.

[176] XIAO, L. Y. *Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling?*, s. 438.

[177] CERULLI HARMS, A. et al. Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. In: *europarl.europa.eu* [online]. 16. 7. 2020, s. 9 [cit. 18.03.2024]. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2020)652727

Evropský rámec ochrany spotřebitele představuje vhodný přístup zejména proto, že je adresnou regulací problematického designu hazardních prvků coby nekalých obchodních praktik. Jak již bylo řečeno, hazardní prvky jsou problematické ve dvou rovinách. V první řadě je to naplnění paradigmatu nekalých obchodních praktik, které působí již diskutované zkreslení úsudku, v důsledku kterého hráči za hazardní prvky více utrácí, jsou návykové a spotřebitelům není transparentně komunikována jejich povaha. Spotřebitelské právo na to umí odpovědět a nekalé obchodní praktiky zakazuje, na rozdíl od regulace hazardních her, která by nejprve musela přijít se zcela novou konstrukcí hazardní hry a následně řešit jaká pravidla stanovit a jak je vymáhat. V řadě druhé je to potom jejich *„quasi-hazardní“*[180] povaha, tj. absence přísné regulace hazardu a tedy přístupnost tzv. *zranitelných skupin* („vulnerable groups“), kterými jsou v první řadě hráči závislí na hazardu a dále samozřejmě děti, resp. nezletilí. Právě děti vnímá jako zranitelnou skupinu většina citovaných autorů a snahou, resp. potřebou, jejich ochrany obhajuje nezbytnost přijetí odpovídající právní regulace. Drummond a Sauer např. vnímají loot-boxy jako *„neregulované hazardní hry zaměřené na nezletilé“* a prosazují přísnější režim zaměřený na jejich ochranu.[181] Skupina odborníků z univerzit v Newcastle a Loughborough komplexně analyzovala vztah dětí a loot-boxů v kontextu užití nekalých obchodních praktik, které vnímají právě jako problém ochrany zranitelných skupin.[182] Přestože regulace hazardních her přístupnost reguluje, jak již bylo řečeno, narážíme na technické bariéry implementace věkového omezení, např. spolehlivé ověření věku podle § 7 herního zákona. Zároveň ale

---

[178] Consumer protection in online video games: a European Single Market approach. In: *europarl.europa.eu* [online]. 18. 1. 2023 [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/summary.do?id=1730648&t=e&l=en

[179] BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*, s. 106.

[180] K pojmu viz NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. *Are Loot Boxes Gambling?*, s. 198. nebo také kapitolu 3 tohoto článku.

[181] DRUMMOND, A., SAUER, J. D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*, s. 530.

[182] ASH, J., GORDON, R., MILLS, S. Between Gaming and Gambling - Children, Young People, and Paid Reward Systems in Digital Games. In: *Newcastle University* [online]. 28. 11. 2022, s. 24 [cit. 17.03.2024]. Dostupné z: https://www.ncl.ac.uk/press/articles/archive/2022/11/lootboxes/

také nepřispívá spravedlivému uspořádání vztahů zcela zamezit nezletilým hráčům přístup k videohrám obsahujícím hazardní prvky, kterých, jak již bylo řečeno, je dnes obrovské množství. Nesmíme totiž zapomínat, že nezletilí jsou zcela zásadní uživatelskou skupinou ve videoherním odvětví. Spravedlivým se proto jeví spíše přístupnosti nebránit avšak současně poskytnout zranitelným skupinám dodatečnou ochranu, což činí právě spotřebitelské právo.

Ochrana zranitelných skupin (jmenovitě dětí) a důslednější adresná regulace nekalých praktik ve videohrách jsou proto jedněmi z oblastí, ve kterých chce Evropský parlament dále posílit spotřebitelskou ochranu.[183] Pod záštitou Evropské komise vznikla minulý rok v říjnu studie zabývající se otázkou vhodné regulace hazardních prvků, která jednak shodně s Evropským parlamentem konstatuje nezbytnost regulace ve videohrách specifických nekalých obchodních praktik, jednak ale také otevírá prostor pro diskusi o vhodnosti implementace některých institutů převzatých z právní úpravy hazardních her, zejména poté povinnou implementaci *sebeomezujících opatření*, jak je vymezuje např. § 15 herního zákona, do nově vznikajícího paradigmatu ochrany spotřebitele. Hráči by tak měli možnost si v kontextu hazardních prvků nastavit určité omezující parametry, např. maximální množství zakoupených loot-boxů za určitý časový úsek, maximální dobu, kterou lze strávit hraním hazardního prvku, či možnost aktivace hazardního prvku v určitém intervalu (např. pouze první den v měsíci). Tento vyšší standard ochrany vnímám rovněž velmi pozitivně.

Je však třeba mít na paměti, že požadavky na vyšší ochranu spotřebitelů je třeba implementovat na evropském trhu jednotně. K tomuto má podle Evropské komise sloužit zejména PEGI, jako model evropské harmonizace v oblasti ochrany dětí.[184] Jak bylo řečeno, ratingové systémy v současné době nepředstavují účinný nástroj regulace, přestože v nich lze spatřovat určitý potenciál. Aby však mohly ratingové systémy tuto úlohu plnit, je třeba v první řadě vyvinout četné snahy v oblasti vzdělávacích aktivit pro ro-

[183] *Five ways the European Parliament wants to protect online gamers*.

[184] Co jsou to hodnocení podle věku? | Pegi Public Site. In: *pegi.info* [online] [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://pegi.info/cs/page/pegi-age-ratings

diče nebo v oblasti metodiky věkových hodnocení, např. již zmíněným zavedením příslušného deskriptoru obsahu pro hazardní prvky, či implementací sebeomezujících opatření do již zavedených nástrojů rodičovské kontroly, např. prostřednictvím PEGI App. Rovněž klíčové je kompletní odstranění střetu zájmů (problém zejména u ESRB). Ve většině zemí Evropské unie navíc PEGI doposud nemá oporu v legislativě, v důsledku čehož nelze efektivně vymáhat pravidla spojená s účastí v tomto ratingovém systému. Diskutované rozšíření evropské ochrany spotřebitele by tak, podle mého názoru, mělo i tuto skutečnost reflektovat a účast na PEGI právně zakotvit.

6. ZÁVĚR

Cílem tohoto článku bylo jednak vymezení principu a pojmových znaků hazardních prvků a jejich následná aplikace na paradigma hazardních her a jednak zhodnocení účinnosti sektorové samoregulace a nezbytnosti regulace právní. V rámci druhé kapitoly byl předložen výklad, který jako obecný princip hazardních prvků vnímá tzv. mechanismus náhodných odměn spojený s mikrotransakčním modelem způsobem, kdy dochází k objektivizaci náhodného procesu, tj. hazardní prvek slouží jako samostatná forma herního zážitku, a zároveň mikrotransakce slouží jako hlavní podmínka přístupu k tomuto zážitku. Jak bylo uvedeno, tento herní design se poté v mnohých ohledech chová jako hazardní hra, zejména pokud jde o behaviorální ovlivňování hráčů. I přesto však není označení hazardních prvků za hazardní hry v praxi snadné. S ohledem na jeden z dominantních přístupů, tj. strukturální hledisko, bylo ve 3. kapitole konstatováno, že mnohé jurisdikce a zástupci odborné veřejnosti hazardní prvky za hazardní hry nepovažují, a to z důvodu často chybějící možnosti zpeněžení výhry. V rámci 4. kapitoly však docházím k závěru, že důvodem pro regulaci hazardních prvků je jejich společenská škodlivost spočívající v návykovém herním designu, který tohoto problematického aspektu nabývá i tehdy, pokud není přítomna možnost zpeněžení výhry. Hráči totiž mnohdy hrají hazardní prvky pro získávání virtuálních předmětů jako takových, nikoliv s vidinou jejich následného prodeje. Právě přítomnost těchto behaviorálních aspektů je natolik zásadní, že již není důležité, zda hazardní prvky naplňují nějaké

dohodnuté paradigma hazardní hry. Tato skutečnost tak zároveň otevírá i odlišný výklad, že se v podstatě jedná o nekalou obchodní praktiku. Tento přístup se jeví vhodným i proto, že se současně koncipovaná regulace hazardních her nejeví v kontextu hazardních prvků funkčně, a to zejména pro odlišný účel regulace a národní režim. Vzhledem k tomu, že je třeba regulovat behaviorální aspekty a hráče před nimi chránit, jedná se o záležitost ochrany spotřebitele. K tomu je třeba přijmout legislativní kroky, neboť se problém vymyká možnostem sektorové samoregulace, což ostatně reflektují i současné diskuse v rámci orgánů Evropské unie.

SEZNAM ZDROJŮ

[1] ALHA, K. *The Rise of Free-to-Play: How the revenue model changed games and playing*. 2020, disertační práce, Tampere University.

[2] ASH, J., GORDON, R., MILLS, S. Between Gaming and Gambling - Children, Young People, and Paid Reward Systems in Digital Games. In: *Newcastle University* [online]. 28. 11. 2022 [cit. 17.03.2024]. Dostupné z: https://www.ncl.ac.uk/press/articles/archive/2022/11/lootboxes/

[3] BALLOU, N., GBADAMOSI, C., ZENDLE, D. The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features. [online]. OSF, 2020 [cit. 10.03.2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.31234/osf.io/xeckb

[4] BERNEVEGA, A., GEKKER, A. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. *Games and Culture*. 2022, roč. 17,č. 1. DOI: 10.1177/15554120211014151

[5] BÖHM, O. *Videohry v kontextu právní úpravy hazardních her*. 2024, diplomová práce, Masarykova univerzita, Právnická fakulta.

[6] BRESTOVANSKY, M. 'Loot box' bills fail to advance. In: *Hawaii Tribune Herald* [online]. 24. 3. 2018 [cit. 29.02.2024]. Dostupné z: https://www.hawaiitribune-herald.com/2018/03/24/hawaii-news/loot-box-bills-fail-to-advance/

[7] BROWNBACK, S. et al. The Impact of Interactive Violence on Children: Hearing before the Committee On Commerce, Science, And Transportation of The United States Senate. In: *eric.ed.gov* [online]. 21. 3. 2000 [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://eric.ed.gov/?id=ED483017

[8] CERULLI HARMS, A. et al. Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. In: *europarl.europa.eu* [online]. 16. 7. 2020 [cit. 18.03.2024]. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2020)652727

[9] CLARK, L. et al. Pathological Choice: The Neuroscience of Gambling and Gambling Addiction. *The Journal of Neuroscience*. 2013, roč. 33,č. 45, s. 17617–17623. ISSN 0270-6474. DOI: 10.1523/JNEUROSCI.3231-13.2013

[10] COLLINS, P. *Gambling and the public interest*. Westport, Conn: Praeger, 2003. ISBN 978-1-56720-585-5.

[11] DINSDALE, R. Diablo: Immortal Won't Launch in Belgium and the Netherlands Due to Lootbox Laws. In: *IGN* [online]. 31. 5. 2022 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.ign.com/articles/diablo-immortal-launch-belgium-netherlands-lootbox-law

[12] DRUMMOND, A., SAUER, J. D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*. Nature Publishing Group, 2018, roč. 2,č. 8, s. 530–532. ISSN 2397-3374. DOI: 10.1038/s41562-018-0360-1

[13] ELAD, B. Steam Statistics 2022 Users, Most Played Games, Market Share and Demographics. In: *Enterprise Apps Today* [online]. 16. 8. 2022 [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.enterpriseappstoday.com/stats/steam-statistics.html

[14] GÁBRIŠ, T. *Cyber law: textbook*. 1. vydanie. vyd. Bratislava: Comenius University in Bratislava, Faculty of Law, 2014. Edícia učebnice Právnickej fakulty. ISBN 978-80-7160-384-9.

[15] GACH, E. Meet The 19-Year-Old Who Spent Over $10,000 On Microtransactions. In: *Kotaku.com* [online]. 29. 11. 2017 [cit. 29.02.2024]. Dostupné z: https://kotaku.com/meet-the-19-year-old-who-spent-over-10-000-on-microtra-1820854953

[16] GERKEN, T. Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. In: *BBC News* [online]. 26. 4. 2018 [cit. 29.02.2024]. Dostupné z: https://www.bbc.com/news/technology-43906306

[17] GIBSON, E. et al. The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. *Computers in Human Behavior*. 2022, roč. 131, s. 107219. ISSN 0747-5632. DOI: 10.1016/j.chb.2022.107219

[18] GODDARD, J. Loot boxes in computer games: Are they a form of gambling? In: *House of Lords Library* [online]. 6. 10. 2022 [cit. 09.05.2023]. Dostupné z: https://lordslibrary.parliament.uk/loot-boxes-in-computer-games-are-they-a-form-of-gambling/

[19] GONZALEZ, A. The Growing Issue of Unregulated Gambling: Loot Boxes | College of Law. In: *Law.fsu.edu* [online] [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: https://law.fsu.edu/growing-issue-unregulated-gambling-loot-boxes

[20] GOOD, O. S. Fortnite Save the World ends blind-draw loot boxes. In: *Polygon* [online]. 26. 1. 2019 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.polygon.com/2019/1/26/18198543/fortnite-save-the-world-upgrade-llamas-loot-boxes-x-ray

[21] GOSLIN, A. Rocket League's latest patch finally removes loot boxes. In: *Polygon* [online]. 4. 12. 2019 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.polygon.com/2019/12/4/20995472/rocket-league-patch-1-7-notes-loot-boxes-crates-blueprints-rocket-pass-5

[22] GRIFFITHS, M. D. Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*. Mary Ann Liebert, Inc., publishers, 2018, roč. 22,č. 1, s. 52–54. ISSN 2572-5300. DOI: 10.1089/glr2.2018.2216

[23] GYUHWAN, O., TAIYOUNG, R. *Game Design on Item-selling Based Payment Model in Korean Online Games*. Tokyo: DiGRA '07 - The 2007 Digra International Conference, 2007.

[24] HABIB, R., DIXON, M. R. Neurobehavioral Evidence for the "Near-Miss" Effect in Pathological Gamblers. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*. 2010, roč. 93,č. 3, s. 313–328. ISSN 0022-5002. DOI: 10.1901/jeab.2010.93-313

[25] HATMAKER, T. Roblox faces a new class action lawsuit alleging it facilitates child gambling. In: *Techcrunch.com* [online]. 18. 8. 2023 [cit. 12.11.2023]. Dostupné z: https://techcrunch.com/2023/08/18/roblox-children-gambling-class-action-lawsuit-robux/?guccounter=1

[26] HOOD, V. Are loot boxes gambling? In: *eurogamer.net* [online]. 23. 10. 2017 [cit. 08.03.2024]. Dostupné z: https://www.eurogamer.net/are-loot-boxes-gambling

[27] HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře.* J. VÁCHA, přel.. Vyd. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 978-80-7272-020-0.

[28] KELLY, M. Epic Games will settle Fortnite loot box lawsuits in V-Bucks. In: *The Verge* [online]. 22. 2. 2021 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.theverge.com/2021/2/22/22295676/epic-games-fortnite-loot-box-lawsuit-settlement-rocket-league-v-bucks

[29] KRAMÁŘ, K., HUŠÁK, A., eds. *Herní právo*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2006. Právnické učebnice. ISBN 978-80-86898-80-3.

[30] LARCHE, C. J., MUSIELAK, N., DIXON, M. J. The Candy Crush Sweet Tooth: How 'Near-misses' in Candy Crush Increase Frustration, and the Urge to Continue Gameplay. *Journal of Gambling Studies*. 2017, roč. 33,č. 2, s. 599–615. ISSN 1573-3602. DOI: 10.1007/s10899-016-9633-7

[31] MACH, O. Projevy rodičovské (ne)odpovědnosti na sociálních sítích. In: SEDLÁČEK, M. et al. *Civilní právo a nové technologie*. 1. vyd. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2022, s. 304.

[32] VON MEDUNA, M. et al. Loot boxes are gambling-like elements in video games with harmful potential: Results from a large-scale population survey. *Technology in Society*. 2020, roč. 63, s. 101395. ISSN 0160-791X. DOI: 10.1016/j.techsoc.2020.101395

[33] NAESSENS, P. Research Report on Loot Boxes. In: *gamingcommission.be* [online]. 4. 2018 [cit. 08.03.2024]. Dostupné z: https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf

[34] NIELSEN, R. K. L., GRABARCZYK, P. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*. 2019, roč. 4,č. 3, s. 171–207. DOI: 10.26503/todigra.v4i3.104

[35] PATEL, N. What is Games as a Service (GaaS) and What Does it Mean For Marketers? In: *Neil Patel* [online]. 1. 1. 2021 [cit. 20.02.2024]. Dostupné z: https://neilpatel.com/blog/gaas/

[36] PERROTTA, M. Business Models of Video Games: Past, Present, and Future. In: *Medium.-com* [online]. 6. 4. 2020 [cit. 16.02.2024]. Dostupné z: https://medium.com/@mjperrotta46/business-models-of-video-games-past-present-and-future-2b2aafe8ade1

[37] PERRY, D. 29 business models for games. In: *lsvp.wordpress.com* [online]. 2. 7. 2008 [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://lsvp.wordpress.com/2008/07/02/29-business-models-for-games/

[38] POROKH, A. What is Video Game Economy Design? In: *Kevuru Games* [online]. 26. 3. 2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: https://kevurugames.com/blog/what-is-video-game-economy-design/

[39] RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*. 1. vydání. vyd. Praha: Wolters Kluwer, 2018. ISBN 978-80-7552-646-5.

[40] RICHTER, Š. Právní problematika lootboxů. *Revue pro právo a technologie*. 2019, roč. 10,č. 19, s. 69–85. ISSN 1805-2797, 1804-5383. DOI: 10.5817/RPT2019-1-3

[41] SADOWSKI, J. The Internet of Landlords: Digital Platforms and New Mechanisms of Rentier Capitalism. *Antipode*. 2020, roč. 52,č. 2, s. 562–580. ISSN 1467-8330. DOI: 10.1111/anti.12595

[42] SCOTTI, L. Twitch streamer Quin69 rages after spending $10k on Diablo Immortal and getting "nothing". In: *Dexerto.com* [online]. 8. 6. 2022 [cit. 12.11.2023]. Dostupné z: https://www.dexerto.com/diablo/twitch-streamer-quin69-rages-after-spending-10k-on-diablo-immortal-and-getting-nothing-1843641/

[43] SHEWALE, R. Roblox Statistics For 2024 (Active Players, Revenue & Usage). In: *DemandSage* [online]. 15. 1. 2024 [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.demandsage.com/how-many-people-play-roblox/

[44] SOKOL, J. *Malá filosofie člověka: a Slovník filosofických pojmů*. 4., rozš. vyd., Ve Vyšehradu 2. vyd. Praha: Vyšehrad, 2004. ISBN 978-80-7021-713-9.

[45] SWENEY, M. PEGI video game ratings become law. In: *The Guardian* [online]. 30. 7. 2012 [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.theguardian.com/technology/2012/jul/30/pegi-video-game-ratings-law

[46] SWICK, R. The Decline of Ubisoft in PC Gaming: Understanding the Downfall. In: *Medium.com* [online]. 18. 10. 2024 [cit. 20.10.2024]. Dostupné z: https://medium.com/@rajswick/the-decline-of-ubisoft-in-pc-gaming-understanding-the-downfall-38788b6ed0d0

[47] VYSKOČIL, J. *Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti*. 2024, diplomová práce, Masarykova univerzita, Právnická fakulta.

[48] WESTPHALOVÁ, L. In: KRÁLÍČKOVÁ, Z., HRUŠÁKOVÁ, M., WESTPHALOVÁ, L. *Občanský zákoník II. Rodinné právo (§ 655-975)*. 2. vyd. Praha: C. H. Beck, 2020. ISBN 978-80-7400-795-8.

[49] WIJMAN, T. et al. Global Games Market Report. In: *newzoo.com* [online]. 2024. Dostupné z: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf

[50] XIAO, L. Y. Drafting video game loot box regulation for dummies: a Chinese lesson. *Information & Communications Technology Law*. 2022, roč. 31,č. 3, s. 343–381. ISSN 1360-0834, 1469-8404. DOI: 10.1080/13600834.2022.2088062

[51] XIAO, L. Y. Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2022, roč. 20,č. 1, s. 437–454. ISSN 1557-1882. DOI: 10.1007/s11469-020-00372-3

[52] XIAO, L. Y. et al. Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes: a Public Health Framework Comparing Industry Self-Regulation, Existing National Legal Approaches, and Other Potential Approaches. *Current Addiction Reports*. 2022, roč. 9,č. 3, s. 163–178. ISSN 2196-2952. DOI: 10.1007/s40429-022-00424-9

[53] YIN-POOLE, W. FIFA scripting lawsuit withdrawn after EA provides „detailed technical information and access to speak with our engineers". In: *eurogamer.net* [online]. 3. 3. 2021 [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.eurogamer.net/fifa-scripting-lawsuit-withdrawn-after-ea-provides-plaintiffs-with-detailed-technical-information-and-access-to-speak-with-our-engineers

[54] ZAGAL, J. P., BJÖRK, S., LEWIS, C. *Dark Patterns in the Design of Games* [online]. 2013 [cit. 27.03.2023]. Dostupné z: http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ri:diva-24252

[55] ZAPATA, A. From play to pay: How microtransactions took over gaming. In: *tbsnews.net* [online]. 4. 10. 2023 [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://www.tbsnews.net/features/play-pay-how-microtransactions-took-over-gaming-712234

[56] ZENDLE, D. et al. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*. 2020, roč. 115,č. 9, s. 1768–1772. ISSN 1360-0443. DOI: 10.1111/add.14973

[57] About. In: *EGDF - European Games Developer Federation* [online]. 28. 5. 2011 [cit. 23.02.2024]. Dostupné z: https://www.egdf.eu/about/

[58] Co jsou to hodnocení podle věku? | Pegi Public Site. In: *pegi.info* [online] [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://pegi.info/cs/page/pegi-age-ratings

[59] Co znamenají jednotlivá značení? | Pegi Public Site. In: *pegi.info* [online] [cit. 19.10.2024]. Dostupné z: https://pegi.info/cs/what-do-the-labels-mean

[60] Consumer protection in online video games: a European Single Market approach. In: *europarl.europa.eu* [online]. 18. 1. 2023 [cit. 17.03.2023]. Dostupné z: https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/summary.do?id=1730648&t=e&l=en

[61] ČR navazuje úzkou spolupráci se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu. In: *Ministerstvo financí ČR* [online]. 7. 11. 2018 [cit. 18.03.2024]. Dostupné z: https://app-mfcr1.azurewebsites.net/cs/ministerstvo/media/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909

[62] DarkPattern.games - Avoid Addictive Dark Patterns. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games

[63] Defining AAA, AA, A/B, and ? games. In: *n4g.com* [online] [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://n4g.com/user/blogpost/abizzel1/520211

[64] ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors. In: *ESRB Ratings* [online] [cit. 02.04.2025]. Dostupné z: https://www.esrb.org/ratings-guide/

[65] ESRB Says It Doesn't See „Loot Boxes" As Gambling. In: *Kotaku.com* [online] [cit. 17.03.2024]. Dostupné z: https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091

[66] Fear of Missing Out. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 15.03.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/53/fear-of-missing-out.html

[67] Five ways the European Parliament wants to protect online gamers. In: *European Parliament* [online]. 17. 1. 2023 [cit. 16.03.2024]. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230112STO66402/five-ways-the-european-parliament-wants-to-protect-online-gamers

[68] Gambling / Loot Boxes. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 21.10.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/38/gambling-loot-boxes.html

[69] Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised. In: *Childcare.co.uk* [online] [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.childcare.co.uk/blog/video-games

[70] Leading marketplace for gamers. In: *PlayerAuctions* [online] [cit. 14.03.2024]. Dostupné z: https://www.playerauctions.com/

[71] LICENČNÍ SMLOUVA KONCOVÉHO UŽIVATELE. In: *legal.ubi.com* [online] [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://legal.ubi.com/eula/cs-CZ

[72] Monetary Dark Patterns. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 19.03.2025]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/2/monetary-dark-patterns.html

[73] Netherlands Gaming Authority - Study into loot boxes A treasure or a burden? In: *SlideShare* [online]. 4. 5. 2018 [cit. 27.02.2024]. Dostupné z: https://www.slideshare.net/OlivierOosterbaan/netherlands-gaming-authority-study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden

[74] Newzoo: Microtransactions to make $117 billion in 2020. In: *TweakTown* [online]. 26. 6. 2020 [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://www.tweaktown.com/news/73439/newzoo-microtransactions-to-make-117-billion-in-2020/index.html

[75] Parental Controls - Tools for Parents. In: *ESRB Ratings* [online] [cit. 25.02.2024]. Dostupné z: https://www.esrb.org/tools-for-parents/parental-controls/

[76] Pay to Win. In: *DarkPattern.games* [online] [cit. 18.02.2024]. Dostupné z: https://www.darkpattern.games/pattern/18/pay-to-win.html

[77] PEGI – The European content rating system. In: *VIDEOGAMES EUROPE* [online] [cit. 28.02.2024]. Dostupné z: https://www.videogameseurope.eu/responsible-gameplay/pegi-the-european-content-rating-system/

[78] Pegi Public Site. In: *pegi.info* [online] [cit. 23.02.2024]. Dostupné z: https://pegi.info/cs/node

[79] Problematika loot boxů a debata o jejich zákonné regulaci. In: *Poslanecká sněmovna* [online]. 26. 7. 2023 [cit. 18.03.2025]. Dostupné z: https://www.psp.cz/sqw/cms.sqw?z=17792

[80] Slot machine. In: *Britannica.com* [online] [cit. 16.03.2024]. Dostupné z: https://www.britannica.com/topic/slot-machine

[81] You Should Analyze Your Game's Player Lifespan – Here's Why. In: *Udonis Mobile Marketing Agency* [online]. 19. 12. 2023 [cit. 20.02.2024]. Dostupné z: https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/player-lifespan#h2-0

[82] ZELENÁ KNIHA O on-line hazardních hrách na vnitřním trhu. In: *Úřad pro publikace Evropské unie* [online]. 24. 3. 2011 [cit. 18.03.2024]. Dostupné z: https://op.europa.eu/cs/publication-detail/-/publication/557cd44b-474b-4711-b3ef-d32cfddb4bdc/language-cs

---

Toto dílo lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons BY-SA 4.0 International (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode).