E-Bezpečí 2023, 8(2): Page 7-12. Univerzita Palackého v Olomouci. ISSN 2571-1679.
Online: https://www.e-bezpeci.cz/index.php?view=article&id=3443

RIZIKA SPOJENÁ S TZV. LOOT BOXY

Kamil KOPECKÝ

V dnešním článku se ponoříme do světa videoher a esportu, ve kterém se setkáváme s fenoménem zvaným "loot boxy". Tyto digitální krabičky plné tajemství nabízejí hráčům především radost z nečekaného a vzrušení z možnosti získání vzácných předmětů. Ale co když tento herní prvek skrývá více než jen neškodné překvapení? Prozkoumáme, co vlastně loot boxy jsou, jak fungují a jak mohou o hráče ovlivnit. Především se zaměříme na potenciální rizika, která mohou loot boxy představovat.

Co jsou to loot boxy?

Loot boxy (loot = kořist) patří k oblíbeným předmětům spojeným s online hrami, které si můžeme představit jako **“virtuální balíčky či krabičky”, které obsahují nějakou odměnu – herní předmět, nový vzhled (skin), novou postavu (peta)** apod. a které si můžeme v prostředí online her také **zakoupit**. **Hráči však dopředu nevidí, co je uvnitř loot boxu ukryto, svou roli zde tedy hraje náhoda**. Loot boxy jsou spojeny jak běžnými desktopovými hrami (které hrajeme na PC či notebooku), tak i hrami pro smartphone.

Poznámka: Loot boxy nesmíme zaměňovat s běžnými nákupy herních předmětů uvnitř online her - při nákupu virtuálních předmětů totiž víme, co si kupujeme (konkrétní zbraň, brnění, skin, peta apod.), u loot boxů však toto nevíme, loot boxy pracují s náhodou - česky bychom řekli: "Kupujeme zajíce v pytli".

Loot boxy se liší podle toho, co obsahují a jaký mají vliv na hru. Dají

se proto rozdělit do několika hlavních kategorií:

Kosmetické loot boxy: Tyto loot boxy obsahují různé kosmetické předměty, které nemají vliv na herní výkon, ale mění vizuální vzhled postav, zbraní, nebo jiných prvků ve hře. Příkladem může být Fortnite, kde hráči mohou získat různé skinů. Do této skupiny lze zařadit také různé druhy mazlíčků (tzv. petů), které mohou loot boxy obsahovat.

Pay-to-Win loot boxy: Tyto loot boxy obsahují předměty, které mohou hráčům poskytnout konkurenční výhodu ve hře. Tyto typy loot boxů jsou často kritizovány, protože hráči, kteří jsou ochotni utratit více peněz, mohou získat výhody nad ostatními hráči.

Hybridní loot boxy: Tyto loot boxy obsahují mix kosmetických a pay-to-win předmětů.

Rizika spojená s loot boxy

Přestože loot boxy přinášejí hráčům celou řadu pozitiv a výhod, pro řadu (zpravidla nezletilých) hráčů představují také četná rizika. K hlavním rizikům, která jsou s loot boxy spojena, patří:

A. Hazardní hraní: Loot boxy se někdy přirovnávají k hazardním hrám, protože zahrnují tři komponenty typické právě pro hazard:

Prvek náhody – hráč nemá kontrolu nad tím, jaký předmět z loot boxu získá, přičemž toto napětí je velmi podobné tomu, co cítí hráči při hraní na výherních automatech nebo při hraní loterie. Někdy v tomto kontextu hovoříme o tzv. **gacha mechanice**[1] (název gacha je odvozen od japonských automatů gachapon/gashapon, ve kterých lze za reálné peníze koupit kapsle s náhodnými hračkami).

Finanční vklad – pro získání loot boxu je nutné utratit skutečné peníze či vynaložit velké množství herního času – pokud pak nezískáme předmět, který jsme chtěli, dochází ke skutečné finanční ztrátě.

Odměna – hráči si uvědomují, že existuje šance, že získají vzácný nebo cenný předmět z loot boxu (což je podobné "jackpotu" v hazardní hře). Tato možnost výhry může vést hráče k tomu, aby utráceli více peněz na loot boxy v naději, že získají cenné předměty.

Tyto faktory mohou vést k tomu, že si hráči, zejména mladí nebo zranitelní jedinci, mohou vyvinout nezdravé návyky nebo přímo závislost na nákup a otevírání loot boxů. Kritici loot boxů argumentují, že tyto mechanismy mohou hráče vystavit rizikům spojeným s hazardem, včetně závislosti a finančních problémů. Některé země, jako je Belgie a Nizozemsko, dokonce uznaly loot boxy jako formu hazardu a regulují je[2–4], diskuse o škodlivosti loot boxů probíhá také ve Velké Británii[5], Španělsku, Německu, České republice a dalších zemích. Belgická a nizozemská regulace však podle kritiků není příliš efektivní a funkční[6,7]. O regulaci loot boxů se na úrovni EU pokouší také Evropský Parlament.[8]

B. Nerovné podmínky pro všechny hráče: Loot boxy, které obsahují herní vylepšení, mohou vytvářet nerovné (diskriminační) podmínky pro hráče. Ti, kteří jsou ochotni utratit peníze za loot boxy, totiž mohou získat výhodu nad hráči, kteří si nemohou dovolit nebo si nepřejí utrácet peníze.

C. Finanční problémy: Nákupy loot boxů bývají spojeny s tzv. mikrotransakcemi, tj. hráči za loot boxy utrácejí poměrně malé částky zpravidla prostřednictvím kreditních karet či mobilních plateb. Malých plateb však obvykle bývá velké množství, což ve výsledku vede k poměrně velkým finančním nákladům a ztrátám. Existují případy, kdy nákup virtuálních předmětů – včetně loot boxů – stál hráče mnoho desítek či stovek tisíc korun[9] , které si hráč neuvědomoval právě proto, že šlo o nízké částky.

Čím hodnotnější obsah loot box obsahuje, tím vyšší je také jeho cena, což opět vede k tomu, že jsou hráči ochotni – výměnou za šanci získat velkou odměnu – utratit i vyšší částky. Zde upozorňujeme na to, že v **mnoha případech hráči pro platby využili kreditních karet a mobilních telefonů svých rodičů**! Opsat identifikační prvky (včetně CVC kódu) a potvrdit transakci mobilním telefonem pro mnoho nezletilých hráčů nepředstavovalo žádný větší problém.

K dalším problémům, na které upozorňuje např. dTest[10], patří agresivní marketingové praktiky nutící hráče nakupovat loot boxy, neprůhledné algoritmy, matoucí virtuální měny zkreslující skutečné finanční náklady na pořízení loot boxu, klamání spotřebitelů (hry „zdarma“) apod.

Určitá forma regulace loot boxů je nutností

Stejně jako regulujeme jiné druhy hazardu, měla by regulace probíhat i v této oblasti. Ta by mohla stát například na těchto pilířích:

1. **Povinnost zveřejnit pravděpodobnost získání různých předmětů z loot boxů**.
2. **Stanovit minimální věkovou hranici pro nákup loot boxů**.
3. **Nastavit limity pro nákupy virtuálních předmětů**.
4. **Omezit možnost získat pay-to-win předměty**.
5. **Zařadit toto téma do vzdělání na základní škole** (prevence rizikového chování – hazardu, mediální výchova apod.).

Příklad podobné regulace najdeme např. u Microsoft Studios, kteří definují hodnotu, pravděpodobnost získání předmětu, omezení pay-to-win předmětů apod.

O online hrách je nutné žáky vzdělávat již na ZŠ

Online hry, gaming, esports patří k důležitým tématům spadajícím do oblasti mediální výchovy, proto by těmto tématům měla být věnována pozornost i v rámci vzdělání na základních školách. Na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci v týmu E-Bezpečí jsme proto pro pedagogy a rodiče připravili celou řadu materiálů, které se věnují právě problematice online hraní – včetně tématu loot boxů. Vše je pedagogům a rodičům zdarma k dispozici v naší knížce Bezpečné chování na internetu pro kluky a pro holky.

Použité zdroje:

1. Kopecký, K., Szotkowski, R., & Kubala, L. (2022). *Bezpečné chování na internetu pro kluky a pro holky (náměty na výukové aktivity)*. Univerzita Palackého v Olomouci. https://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/tiskoviny/159-bezpecne-chovani-na-internetu-pro-kluky-a-pro-holky-2022/file
2. Vančura, T. (2018). *Belgie a Nizozemsko zakazují lootboxy. Ovlivní to esporty?* . BetArena.Cz. https://www.betarena.cz/rubriky/sportovni-clanky/belgie-a-nizozemsko-zakazuji-lootboxy-ovlivni-to-esporty_2703.html
3. Burian, M. (2022). *Po Belgii zakáže loot boxy Nizozemsko*. Indian. https://indian-tv.cz/clanek/po-belgii-zakaze-loot-boxy-nizozemsko-r3cv45
4. BBC News. (2019). *Gaming loot boxes: What happened when Belgium banned them?* . BBC News. https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333
5. Dring, C. (2022). *UK Government demands games companies protect children from loot boxes, but stops short of legislation* . GamesIndustry.Biz. https://www.gamesindustry.biz/uk-government-demands-games-companies-protect-children-from-loot-boxes-but-stops-short-of-legislation
6. Bevan, R. (2022). *Belgium's Loot Box Ban Has Been "Ineffective."* The Gamer. https://www.thegamer.com/loot-box-ban-belgium-study/
7. Xiao, L. Y. (2023). Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes. *Collabra: Psychology*, *9*(1), 2023. https://doi.org/10.1525/COLLABRA.57641/195100
8. Przybysz, M. (2023). Loot box regulation in the EU - loading status. Dentons. https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/june/28/loot-box-regulation-in-the-eu-loading-status
9. Rosa, T. (2022). *Noční můra rodičů. Dívka použila tátovu*

kreditku ve videohře, utratila 300 tisíc. Deník.Cz. https://www.denik.cz/ze_sveta/divka-pouzila-tatovu-kreditku-ve-videohre-utratila-pres-tri-sta-tisic-20230111.html
10. dTest. (2022). *dTest: Loot boxy – problematické náhodné doplňky k počítačovým hrám*. https://www.dtest.cz/clanek-9535/loot-boxy-problematicke-nahodne-doplnky-k-pocitacovym-hram