

Hazard přístupný dětem: Michael Kohajda (za KDU-ČSL) diskutoval s odborníky o regulaci loot boxů

26.7.2023 - | KDU-ČSL

„Cílem dnešního kulatého stolu byla zejména debata o tom, zda vůbec problematika loot boxů existuje a jak bychom se k ní případně měli postavit.

Jedná se o problém, který je třeba regulovat v právním řádu? A pokud ano, jakým způsobem? Kde bychom se měli na škále mezi nulovou regulací a úplným zákazem pohybovat? To vše jsou otázky, které jsme v rámci diskuze otevřeli a podrobně je rozebrali z odborného hlediska. Jedná se však o tematiku, která má opravdu mnoho vrstev. Do budoucna bychom tedy rádi pokračovali například debatou se zástupci rodičů a dalších zájmových skupin,” řekl na úvod poslanec za KDU-ČSL a organizátor kulatého stolu Michael Kohajda.

„Mnohé studie již prokázaly jednoznačnou souvislost mezi loot boxy a hráčským chováním. Užití takových boxů totiž spočívá v pořízení virtuálního balíčku hráčem za reálné či virtuální peníze. Tento balíček má následně hráči pomoci ve výhře, on sám však neví, co je jeho obsahem. Prakticky tedy sází určitou částku na nejistý výsledek s možností výhry, čímž jsou splněna kritéria definice hazardních her. I proto jsou loot boxy považovány za bránu k hazardu. Důležité je také poznamenat, že ohroženou skupinou jsou v této oblasti zejména děti a dospívající. Až 93 % mobilních her obsahujících loot boxy je totiž považováno za vhodné pro děti do 12 let,” sdělil ředitel Institutu pro regulaci hazardních her Jan Řehola.

„Od roku 2015 v rámci studie sledujeme hraní digitálních her a trávení času na sociálních sítích, na problematiku loot boxů přitom upozorňujeme ve zprávách o hazardním hraní již od roku 2017. Jako Národní monitorovací středisko sbíráme informace od subjektů realizujících dotazníkové průzkumy týkající se daných témat. Jeden z těchto průzkumů uvádí, že digitální hry, mezi které řadíme jak hry počítačové, tak například mobilní, hraje na denní bázi až 20 % dospívajících, mezi nimiž výrazně převažují chlapci. Podle dostupných dat pak až 11 % dospívajících hraje digitální hry čtyři a více hodin denně, o víkendu je to až 23 % dospívajících. I proto je třeba klást na řešení této problematiky ve veřejném prostoru výrazně větší důraz,” podotkla Pavla Chomynova, vedoucí Národního monitorovacího střediska pro drogy a závislosti.

„Závislostní chování je chováním neintencionálním, mimovolným a kompulsivním. Důvodem jeho iniciace je samotné hardwarové zařízení, například telefon či notebook. Jeho neustálá dostupnost a blízkost pak děti láká k hraní digitálních her. U hráče ve finále vzniká zmíněné automatizované chování, které můžeme považovat za závislost. Vedle samotné závislosti se musíme zamyslet také nad problémem těžby behaviorálních dat. V některých případech je totiž možné spoustu vybavení, za něž je v rámci her třeba zaplatit, pořídit zdarma od třetích stran. Děti, jimž jsou tyto nabídky primárně určeny, si však často neuvědomují, že za takové loot boxy sice neplatí peníze, ale cena v podobě jejich osobních dat je velmi vysoká,” vysvětlil Jan J. Šalomoun z projektu Systémové podpory rozvoje adiktologických služeb v rámci integrované protidrogové politiky.

„V souvislosti s výrokem, že gaming není gambling, je třeba poukázat na fakt, že až pro 20 % hráčů představovalo hraní her již zmíněnou vstupní bránu ke gamblingu. Hráčský potenciál totiž rozvíjí

mechanismus sázení. Gambleři pak naopak uvádějí, že se často uchylují k loot boxům, které se gamblingu v mnohém podobají. Gaming opravdu není gambling, nesmíme však zapomínat na to, že pro něj představuje výrazný rizikový faktor,” doplnila Jaroslava Suchá z Univerzity Palackého v Olomouci.

[https://www.kdu.cz/aktualne/zpravy/hazard-pristupny-detem-michael-kohajda-\(za-kdu-csl](https://www.kdu.cz/aktualne/zpravy/hazard-pristupny-detem-michael-kohajda-(za-kdu-csl)