



Závislost na videohráčích a finanční nástrahy, které videohry obsahují

Zpracoval: Bc. Jiří Vimr – krajský protidrogový koordinátor

Odbor bezpečnosti a krizového řízení – oddělení bezpečnosti a prevence

Datum: 07. 02. 2020

Obsah

Úvod	2
1. Historie videoher	2
2. Skryté finanční nástrahy videoher	3
2.1. Jak to všechno vzniklo? Úvod do problematiky	3
2.2. Mikrotransakce	4
2.3. DLC	4
2.4. Loot boxy	5
3. Závislost na videohrách	7
3.1. Příznaky závislosti na videohrách	8
3.2. Úrovně závislosti na videohrách	9
3.3. Léčení závislosti	9
4. Videohry a zákon	10
Závěr	11
Šestero rad, jak přistupovat k problematice dětí a počítačových her	11
Zdroje	13

Úvod

Počítačové hry, konzolové hry, mobilní hry, free to play hry, transakční hry, tabletové hry, handheldové hry a mnoho podobných názvů je souhrnné označení pro tzv. VIDEOHRY – fenomén posledních 15 let a věc, která je v oblibě lidí po celém světě již od 70. let 20. století.

Tento metodický publikační dokument je určen zejména rodičům, pedagogickým a nepedagogickým pracovníkům a také hráčům videoher školního věku. Informuje a poukazuje na to, za jak krátkou dobu se z této jednorázové zábavy stala nezanedbatelná část zábavního průmyslu. Jedná se o jednu z nejvíce výnosných částí odvětví celého zábavního průmyslu. Cílem tohoto dokumentu je poukázat na aktuální nebezpečné trendy v oblasti videoher jako jsou skryté mikrotransakce a tzv. loot boxy či jednotlivé zákeřné, ale zároveň legální způsoby herních vývojářů, jejichž účelem je získat z hráčů finanční profit a současně dát návod, jak účelně s tímto fenoménem pracovat.

Druhá část tohoto dokumentu se zabývá oficiální klasifikovanou závislostí na videohrách tak, jak jí prezentuje světová zdravotnická organizace (WHO).

Počítačové hry jsou v dnešním světě důležitou součástí společnosti, spoluvytvářejí naši kulturu. Jsou také jedním z výrazných fenoménů našeho století a jejich rozmach je ve společnosti stále znatelnější.

V současné době neexistuje žádný strategický dokument, který by upozorňoval a řešil rizika a nebezpečí „mikrotransakčních praktik“. Pokud již byla nějaká studie na danou problematiku vytvořena, převážně se jednalo o problematiku ve vztahu videohry versus násilí. Videohry již byly tématem diskusí týkající se zejména kontroverzního obsahu videoher, jakým je především násilí ve videohrách či negativní výjevy.

Aktuálně je gambling u online her velmi rozporuplným tématem. Veřejnost, zejména laická, si plně neuvědomuje, jak velký problém online hry představují a za jaké aktivity je gambling považován.

Veřejnost v současné době používá chytré telefony, počítače či herní konzole, a tak se nabízí byť úmyslné či neúmyslné využívání tzv. skrytých balíčků do hry. Zpětné vymáhání již uhrazených finančních prostředků lze jen velmi ztěžka.

1. Historie videoher

Videohra je druh zábavního softwaru vyžadující displej, většinou monitor či televizní obrazovku. Videohry lze rozdělit do tří hlavních kategorií: PC hry, konzolové hry či mobilní hry.

Absolutně první potencionální náznak vzniku videoher byl již v roce 1947, kdy Thomas Goldsmith vytvořil hru pro hraní na katodových trubcích. Katodové trubice zde používala k simulaci střely odpálené na cíl – autoři se zde inspirovali radarovými displeji z 2. světové války. Tato hra se považuje za první využití CRT (cathode ray tube – katodová trubice – viz seznam jednotlivých pojmů) technologie.

V roce 1952 vytvořil Arthur Douglas grafickou verzi známé hry piškvorky. Jednalo se o jeho demonstraci známého tvrzení o interakci člověka a počítače. Hra se jmenovala OXO. Opět využívala technologii CRT. I přes svou technologickou zastaralost je hra stále možné hrát pomocí emulátorů a je stále dostupná na internetu.

V 70. letech 20. století začaly vznikat první herní automaty a toto období se označuje jako úsvit zlatého věku videoher. V roce 1969 byl vytvořen první prototyp herní konzole, která se ve vzoru současných herních konzolí klasicky připojovala k TV, a bylo pomocí ní možné hrát několik základních míčových her. Prototyp dostal jméno Odyssey a začal se prodávat o tři roky později.

Období 70., 80., a 90. let je období, kdy vznikaly herní konzole typu Atari, později Nintendo, Xbox a již neznámější PlayStation. Toto období je známé jako nejsilnější „rozjezd“ videoher a počítačových her vůbec. Dostaly se do širokého povědomí lidí a začaly fungovat jako ideální relaxační zábava po dlouhých večerech. Hry postupně začaly získávat kvalitnější grafické zpracování a začaly vznikat první 3D modelové videohry již s detailněji modelovanými postavami, filmovými animacemi a prvotřídním zpracováním, které jsou velmi autentické a mnohdy překonávají samotné filmové zpracování.

2. Skryté finanční nástrahy videoher

2.1. Jak to všechno vzniklo? Úvod do problematiky

Na konci minulého století začaly vznikat videohry za účelem zábavy, ke kterým měl přístup pouze úzký okruh samotných herních vývojářů, a proto nebyl zisk hlavním cílem.

Herní průmysl už dávno není zapomenutým zábavním odvětvím, skrývajícím se ve stínu například filmového průmyslu. Naopak. Hráči do her investují miliardy dolarů, a proto jsou příjmy herního průmyslu stále vyšší.

Se vznikem licencovaných herních konzolí a her s již platnou právní licenci, ovšem začaly herní firmy a společnosti využívat známé jméno značky a získávat nemalé finanční prostředky. Se samotným vznikem X-boxu (XB), PlayStationu (PS) a dalších neznámějších konzolí se ovšem rozjel „vlak“ prodeje, distribuce a marketingu v enormním rozsahu.

Příkladem mohou být první hry na PlayStation X/ PlayStation 1 a PlayStation 2, jejichž cena byla nejméně 2 000 Kč, přičemž samotná délka trvanlivosti a znovu-hratelnosti videohry nebyla nikterak velká a hru šlo dohrát v řádu dvou hodin. Cena nové hry na PlayStation 4 se v současné

době pohybuje kolem 1 700 Kč. Tato cena je ve většině případů úměrná délce hry a grafickému zpracování. Vývoj kupříkladu nejznámější hry na světě Grand Theft Auto (GTA) se pohybuje v řádech miliard dolarů a tudíž je nutná zpětná návratnost, která u této hry opravdu je, neboť pátý díl této nejznámější videoherní série je nejziskovější produkt celé historie zábavního průmyslu. Dohromady hra vydělala jejím autorům více než 6 miliard dolarů. Prodal se jí více než 90 milionů kusů na PC, PS (PS3, PS4), XB (Xbox 360, Xbox One).

2.2. Mikrotransakce

Mikrotransakce je označení finanční transakce s malými obnosy. Termín se používá zejména pro platby na internetu a hranice „menšího obnosu“ je vnímána různě. Například PayPal označuje jako mikroplatby platby do výše 12 dolarů, zatímco Visa rozumí mikroplatbami platby do výše 20 dolarů. Původní představu o mikroplatbách - coby skutečně nízkých platbách v řádu centů respektive haléřů, tak dnes splňují spíše méně rozšířené platební systémy typu Bitcoin, systémy jako je Flattr provázané se sociálními sítěmi, nebo obchodování ve virtuálních měnách internetových her.

2.3. DLC

DLC (digital downloadable content) – stahovatelný obsah – je forma digitálního média distribuovaná prostřednictvím internetu. Tento výraz a pojem je používán pro specifický obsah videohry, který je distribuován odděleně od vydávané videohry.

Zpočátku byl tento pojem používán pro obsah, kterému se dnes říká – obsah vytvořený uživateli. Byl zdarma.

Ještě než vstoupil na scénu digitálně stahovatelný obsah, tak obdobně fungovaly tzv. datadisky. Datadisky rozšiřovaly původní hru o nový obsah. Datadisk byl něco, na co se hráči ve velké míře těšili, a jednalo se o způsob doplnění původní hry o nový obsah, který ji znovu dodal na delší hrátelnosti na delší dobu.

Ovšem s rostoucí popularitou videoher a stále většími zisky, začali jednotliví vydavatelé videoher rozdělovat obsah, který je součástí plné verze hry a začali jej dodávat postupně.

Kritika DLC začala v dobách, kdy společnost Microsoft začala vydávat první placené stahovatelné obsahy do videoher. Tato aktivita se setkala s kritikou pro velké finanční náklady jednotlivých uživatelů a snahu herních vývojářů odebrat určité části z plné hry a vložit je až do některého z placených přídatků. **Některé kritiky pochází z faktu, že věci, které si do hry musíte koupit, jsou uloženy na samotném disku s hrou, tudíž ve hře již jsou – přesto jejich získání – odemknutí jste nuceni uhradit.**

Podobné praktiky zavedla i vydavatelská společnost Nintendo, která vytvořila svou vlastní měnu. **Například, když někdo chce koupit položku za 15 dolarů, je nucen utratit 20 dolarů za koupení potřebné měny v hodnotě 15 dolarů.**

V tomto případě volně stahovatelné přídatky jsou plné reklam, které mnohonásobně zvyšují finanční výnos vydavatelů, který je rozhodně vyšší než samotný stahovatelný přídatek.

V současné době je princip většiny stahovatelných obsahů založen na tzv. season passech, neboli rozšíření her v rámci jednoho konkrétního balíčku – poukazu, který vám již za mnohem přijatelnější finanční obnost (cca 500 Kč, záleží na typu samotné hry) nabídne adekvátnější množství herních zážitků, než jak tomu bylo v minulosti.

2.4. Loot boxy

Loot box – neboli balíček s náhodně vybraným herním vybavením.

Finanční fenomén současné doby ve světě videoher.

Loot boxy pocházejí z asijských her pro více hráčů, kde fungovaly již dlouhou dobu před tím, než byl objeven jejich finanční potenciál a byly dosazeny – implementovány do současných her. S rozjezdem tzv. „her zdarma“ se mikrotransakce a s nimi spojené loot boxy využívají vícenásobně, též s ohledem na to, že hry jako Fortnite hraje zhruba okolo 78 miliónů lidí po celém světě. Tato hra se hraje na všech úrovních a to od videoherních konzolí počínaje, po počítače a mobilní telefony konče. Vzhledem k tomu, že samotný základ hry je zdarma, je zde velké lákadlo přikupování si jednotlivých doplňků, které ať už usnadňují průběh hry, nebo slouží pouze jako kosmetické a vizuální doplňky.

Herní společnosti formou loot boxů provozují neregulovaný hazard, zaměřený na dospívající mládež v přibližném rozmezí věku 5 – 17 let.

Příklad loot boxu:

A) Koupím herní bednu, otevřu jí za 5 dolarů či eur a následně mi padne „ta věc,“ o kterou mám zájem.

B) Koupím herní bednu, otevřu jí za 5 dolarů či eur a následně mi padne „ta věc,“ o kterou rozhodně zájem nemám.

SYSTÉMY

Jednotlivé loot boxové a mikrotransakční hry mají zabudované systémy, které dokáží rozpoznat typ hráče.

Formy:

- ✓ „kupuji hodně“ - dávají věci, o které nemám zájem, avšak jsou si jistí, že koupím znovu
- ✓ „kupuji občas“ – dají mi luxusní věc, abych se znovu k nákupu vrátil

U velkého množství z těchto mechanik se jedná o nezákonný, neregulovaný hazard, který často cílí na děti a mládež.

Hráči si mohou stejně jako v dalších bezplatných titulech připlatit za některé „vyčytávky“. Platí se například za jiné vzhledy postav, odlišné vybavy, výstroje, apod. Právě tyto platby přinesly za rok 2018 tvůrcům hry miliardu dolarů, tedy v přepočtu více než 22 miliard korun.

Samotné otevírání loot boxů není gambling, ale má k němu neskutečně blízko. Ten důvod, proč má k němu blízko se skrývá v tzv. *kompulzivní smyčce*.

Kompulzivní smyčka – jedná se o chemickou reakci, situaci, která nastává v mozku každého hráče při produkci dopaminu, který pomáhá regulovat emocionální reakce a navozuje zejména pocit štěstí a vášně. Loot Boxy jsou ve hrách pro to, aby hráče odměnili. Většinou se jedná o kosmetické doplňky. Kompulzivní smyčka je zároveň i hlavním prvkem potencionálního vzniku závislosti. (ZDROJ: *LOOT BOXY – NEMOC HERNÍHO PRŮMYSLU – INDIAN TV*) V lidském, zejména dětském, mozku toto může vytvořit závislost.

V některých hrách je možné s jednotlivými „kosmetickými doplňky“ ve hře obchodovat, měnit je a zpětně na nich vydělávat i reálné peníze. Tento princip obchodu je možný například ve hře na hrdiny *World of Warcraft*.

Příklad využití a fungování loot boxu:

- A) **Loot boxy poskytující zvýhodnění při online hraní** – jedná se o nejvíce kontroverzní formu loot boxu, která dává hráči, který si jej zakoupí náhodnou naději na získání pomůcek, které zajistí hráči výhody při online hraní. Následně vzniká tzv. šikanování ostatních hráčů ve hře s více hráči (multiplayer), kteří si podobná vylepšení nezakoupili.
- B) **Loot boxy s kosmetickými doplňky** – nejsou tak výrazně kontroverzní, jako předchozí verze, jelikož nepsokytují žádná reálná zvýhodnění. Nejsou ovšem bez reálného nebezpečí. Poskytují možnost lišit se od ostatních a vypadat v samotné hře co nejlépe.
- C) **Hra jako jeden velký loot box** – na trhu je také řada her, které v podstatě sami o sobě fungují jako jeden velký loot box a nutí hráče hru opakovaně hrát tak dlouho, dokud nedostanou to, kvůli čemu hrají.
- D) **Mikrotransakce umožňující postup ve hře** – v několika herních titulech se také objevily nové možnosti mikrotransakcí, které umožňovaly urychlit postup ve hře k jejímu dohrání.

Závislost se snáze vyvine, pokud hráč otevírá více loot boxů. Denní odměny jsou další součástí loot boxů, které odměňují hráče při každodenním přihlášení do počítačové hry.

S loot boxy bohužel souvisí i další nebezpečí a to samotný hazard.

Příklad:

- investuji 100 Kč do nějaké aktivity a čekám vyšší návratnost
- investuji 100 Kč, za které zakoupím loot boxy a nezískám nic. Mohu jen recyklovat měnu na menší a menší částky, **NEBO** mohu dostat nuž, který stojí 10 násobně více, než kolik jsem do her vložil. O to větší „motivaci“ a zároveň chuť koupit si další loot box, mám.¹

Možné řešení: Hry by měly být přístupné od věku, od kdy je v dané zemi povolený gambling, tedy ve většině evropských zemích se jedná o věkovou hranici 18 let a v USA dokonce 21 let. To znamená, že nezanedbatelné množství počítačových her bylo nedostupných pro určité věkové hranice, což by vedlo k přehodnocení postojů tvůrců k mikrotransakcím a loot boxům.

Jak se vyvarovat riziku mikrotransakcí:

- A) Zabezpečit kreditní kartu a bankovní účet vícenásobnou ochranou

¹ Gamblerství – sociologická perspektiva a současná situace v České republice

- B) Projít s dětmi hrou od základů, ukázat jim na co mohou klikat a čeho se vyvarovat. Diskutovat s nimi o možných rizicích, které hra „zdarma“ nabízí.

3 zajímavosti týkající se problematiky mikrotransakcí – loot boxů

A) FOR HONOR - For Honor – (akční videohra z roku 2017) - všechny gesta a animace lze ihned otevřít za 18 000 Kč, nebo hrát 2,5 roku každodenního intenzivního hraní (pokud jste přerušili hraní na jeden den či jste se nepřihlásili k vašemu účtu, o všechny předchozí dny jste přišli a museli jste kompletně hrát od začátku).

B) GTA ONLINE (akční videohra v otevřeném světě z roku 2014) – v červenci roku 2019 vstoupil do hry update s online kasinem. Váš herní avatar, vámi vytvořená postava může vstoupit do kasina, kde je možné reálně hrát s vašimi penězi (herními ovšem i reálnou měnou) herní automaty, poker, blackjack atp. V zákoně upravujícím hazardní hraní (zákon č. 186/2016 Sb.) je informace o tom, že veškeré online aktivity spojené s hazardem musí mít minimálně český překlad. Jelikož je hra GTA V bez českého překladu, českých titulků a české lokalizace, je hráčům z ČR umožněn vstup do kasina, ovšem ne k hazardním hrám. Mohou pouze pozorovat ostatní hráče z jiných zemí, kde je již online hraní s reálnou měnou umožněno.

C) STAR WARS BATTLEFRONT 2 (akční hra v prostředí „kulis“ filmu Hvězdné války z roku 2017) - „počátek“ veškeré „vzpoury“ proti loot boxům a mikrotransakcím, které umožňují snadnější postup hrou. Po všech peticích, stížnostech a návrzích na změny došlo ke kompletnímu přepracování toho, jak mikrotransakce a loot boxy ve hře fungují. I to ovšem zapříčinilo, že 70 % hráčů tuto hru přestalo hrát, příliš dobře se neprodávala a v rámci her ze světa Star Wars – Hvězdných válek, se jednalo o „propadák“.

3. Závislost na videohrách

Videohry a s nimi související vznik závislostního hraní je velmi často diskutované téma. Nejvíce získalo pozornosti v době, kdy „videohraní“ proniklo mezi děti a mládež. Toto je cílová skupina, která je ohrožena nejvíce vznikem závislostí. Přesto se v žádném případě nejedná o jedinou skupinu, která může být závislostí na videohrách postižená²

Závislost na počítačových hrách lze poznat na základě těchto indicií:

- ✓ hra baví hráče dlouhodobě stále stejně, zatímco u jiných po čase nadšení a zájem o novou hru opadá
- ✓ hráč zanedbává hygienu
- ✓ přednost je dána mezilidským vztahům vytvořeným přes internet před reálnými
- ✓ hráč má nutkavé myšlenky na hraní
- ✓ u hráče se projevuje nervozita, když někde není přístup k internetu
- ✓ hráč ztrácí zájem o okolní dění a reálný svět
- ✓ časté poruchy spánku³

² <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> - Světová zdravotnická organizace – herní závislost

³ <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/> - psychické poruchy – závislost na videohrách – americké centrum závislosti

Světová zdravotnická organizace (WHO) zařadila závislost na videohrách do svého nového oficiálního seznamu nemocí. Závislost na videohrách jako psychickou poruchu zahrnuje již do návrhu 11. vydání dokumentu Mezinárodní klasifikace onemocnění z prosince loňského roku a nyní tedy přichází s její oficiální definicí.⁴

Definované příznaky vzniku závislosti na videohrách dle WHO:

- ✓ zhoršená kontrola nad hraním, spojená s frekvencí či intenzitou hraní nebo obtížemi hraní přerušit.
- ✓ „nemocný“ stále více upřednostňuje hraní před vším ostatním a ztrácí zájem o cokoli jiného (koníčky, denní aktivity).
- ✓ Pokračování ve stále intenzivnějším hraní navzdory výskytu negativních následků.

Dokument k těmto příznakům dodává, že vzorec chování osoby závislé na videohrách *má za následek významné zhoršení osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, profesních i dalších důležitých stránek života*. Podle lékaře a psychiatra Vladimira Poznyaka, který se na pojmenování diagnózy podílel, uvedení „herní choroby“ na videohrách na oficiální seznam WHO nevytváří precedens. Organizace při stanovování nových diagnóz sleduje trendy a vývoj probíhající u světové populace a na vědeckém poli.⁵

Diagnóza s označením "herní choroba" (gaming disorder) je stanovována osobám, které tráví hodiny hraním videoher, přičemž tato závislost trvale mění jejich životy. Hráči se přitom nedokáží své vášně vzdát. „Tato závislost narušuje i tělesné funkce,“ upozornil ředitel Světové zdravotnické organizace (WHO) Tedros Adhanom Ghebreyesus. Uvedl například zrak nebo celkovou kondici.

Zařazení choroby na seznam je podle šéfa WHO jen prvním krokem, do budoucna si klade za cíl vypracování směrnic upravující možnosti léčby herní choroby.

3.1. Příznaky závislosti na videohrách

A) **Ztráta ostatních zájmů** – hraní je pro hráče nejdůležitější činností, proto se samotným hraním v myšlenkách neustále zaobírá. Když právě nehraje, má nepřekonatelné nutkání hrát a podřizuje tomu své každodenní chování.

B) **Hra jako ventil k zapomínání na problémy** – postižený už nehraje jen pro zábavu, ale používá hru, aby se zbavil negativních emocí a frustrace, aby zapomněl na své každodenní problémy.

C) **Posouvání prahu tolerance** – chorobně závislému hráči už nestačí běžné hraní. Aby měl ze hry příjemné pocity, musí hrát stále intenzivněji: herní časy se tak prodlužují a obsah her je stále extrémnější.

D) **Abstinenční příznaky** – když postižený nemá možnost hrát nebo nemůže hrát dost dlouho, objevují se u něj abstinенční příznaky: je nervózní, podrážděný, někdy se může dokonce trást a nadměrně potit.

⁴ <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> - Světová zdravotnická organizace – herní závislost

⁵ <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/en/> - bulletin WHO k problematice herní závislosti

E) **Ztráta kontroly** – závislý hráč už nedokáže sám kontrolovat a dodržovat časová omezení herní doby.

F) **Recidiva** – pokusy přestat hrát nebo hraní alespoň omezit se nedaří.

G) **Dopad na běžný život** – škola, přátelé, zájmy a práce ztrácejí význam ve srovnání se hrou. To působí další psychické potíže a spory s okolím.⁶

3.2. Úrovně závislosti na videohrách

1. Sociální úroveň - přestává mít vztahy s okolím, neudrhuje intimní vztahy, je izolován, ztrácí schopnost jednat tváří v tvář s druhými.
2. Školní nebo profesní úroveň - snížení výkonu, špatné vztahy na pracovišti nebo ve škole.
3. Finanční úroveň - investování do herních konzolí, her, vylepšení v hrách tzv. add-ons., nebo již mnohokrát zmiňované loot boxy.
4. Rodinná úroveň - rozvazování vztahů mezi členy rodiny, časté hádky ohledně hraní.
5. Zdravotní úroveň - špatná hygiena, problémy spánku, nesoustředěnost, nedostatek pohybu, špatná strava.
6. Emoční úroveň - depresivní nálada až deprese, pocity méněcennosti, úzkost, vyhýbání se lidem, vztek, pocity provinění.⁷

3.3. Léčení závislosti

Nejdůležitějším krokem v léčbě osoby závislé na hraní je jeho uvědomění si, že je závislý.

- A) **Je nutné si uvědomit svou závislost** – první a nejdůležitější krok léčby. Pokud stále hledá výmluvy a své jednání a chování vysvětluje a omlouvá, je velmi pravděpodobné, že po léčbě se k závislostními hraní vrátí.
- B) **Nutnost zbavení se všech počítačových her** – nic nesmí být v dosahu! Přítomnost videoher bude lákat osobu závislou k hraní. Je nutné vše odinstalovat a herní konzole třeba po určitou dobu půjčit známému či kamarádovi.
- C) **Efektivně naplánovat a promyslet trávení volného času** – věnovat se zálibám, najít to, co osobu závislou baví, zajímá. Je to důležitý krok a pozitivní změna na cestě zbavení se závislosti. Získat nové zájmy, kamarády, poznávat nové lidi, seznamovat se, užívat si život společně s nimi.

⁶ <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/> - psychické poruchy – závislost na videohrách – americké centrum závislostí

⁷ <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/> - psychické poruchy – závislost na videohrách – americké centrum závislostí

4. Videohry a zákon

Možná by bylo vhodné si na počátku této kapitoly položit řečnickou otázku:

„Do kasina vás do 18 let nepustí. Loot boxy můžete kupovat neomezeně – nezáleží na věku. Princip je ovšem naprosto stejný i z hlediska loterijního zákona se jedná o tu jednu a samou věc. Jaký je rozdíl mezi hraním automatů v hospodě či herně, nebo hraním automatu na počítači, kde jsou hrušky, švestky a citrony pouze zaměněny za loga z vaší oblíbené videohry?“

V České republice neexistuje žádný zákon, který by upravoval hraní videoher. Příkladem Belgie, Nizozemska či v blízké době Čína mají či přijímají zákony, které problematiku gamblingu počítačových her a finančních nástrah ze strany mikrotransakcí.

Evropské země (Dánsko a Finsko) v roce 2019 se věnovaly průzkumu, zda na hraní vybraných videoher by se neměl vztahovat loterijní zákon. Ze závěrů průzkumu vyplývá, že ano, avšak jediné co se poté vymyká dané úpravě je fakt, že ve videohrách není většinou žádný přímý mechanismus, jak loot boxovou hru zpeněžit v reálných penězích. Z toho tedy vyplývá, že technologie a hry jsou hodně před legislativou.

Jak odstranit mikrotransakce či samotné loot boxy z počítačových her, tak na tuto otázku našla odpověď Belgie, která je nařídila z her odstranit. Vývojáři mikrotransakcí a loot boxů tak byli nuceni za 30 dní odstranit veškeré mikrotransakční prvky. V případě nesplnění jim hrozil trest odnětí svobody až do maximální výše 5 let a v případě ohrožení dítěte, prokáže-li se, že danou věc kupovala osoba pod stanovenou zákonnou hranicí jejího nákupu, se trest mohl zdvojnásobit.

V současné době se debatuje napříč politickým spektrem na světové úrovni na téma škodlivosti loot boxů a do jaké míry podporují vznik závislosti – gambling. Politici ze zemí Evropské unie jako Dánsko, Nizozemí či Francie vydávají svá prohlášení a stanoviska, Belgie usiluje o úplný zákaz loot boxů v EU. Řada institucí jako AMA (American Medical Association) zabývajících se gamblingem celou situaci také prošetřuje. Na internetu existuje dokonce i petice, která žádá odstranění loot boxů ze všech videoher. Česká republika pouze zatím podepsala dohodu o spolupráci v oblasti internetových online her.

Vzhledem k výše uvedenému je zcela jasné, že na uvedené téma ohledně nastavení hranic pro nezávadnou formu loot boxu a „bezpečného“ gamblingu bude i nadále debatováno.

Závěr

Šestero rad, jak přistupovat k problematice dětí a počítačových her

Ať už se na problematiku mikrotransakcí, obchodních praktik či třeba na závislosti týkající se hraní počítačových her podíváme z jakéhokoliv hlediska, jedno je jisté – rozhodně je třeba tuto problematiku nepodceňovat.

K závěrečnému shrnutí výše sepsaných kapitol slouží toto „šestero“, které přináší základní informace jak přistupovat k problematice dětí a počítačových her.

1. Vhodný věk

Jak již bylo řečeno, počítače – podobně jako ostatní informační a komunikační technologie, patří naprosto neodmyslitelně k životu moderního člověka a je důležité se s nimi naučit pracovat tak, aby nám život nekomplikovali, ale naopak ulehčovali.

Pokud chceme děti připravit co nejlépe na jejich budoucí život, je důležité v nich rozvíjet potřebné dovednosti v oblasti informačních a komunikačních technologií. Od jakého věku je možné děti seznamovat s těmito technologiemi? ***Děti je možné seznamovat s počítačem a tím pádem i s počítačovými hrami – videohrami již od útlého věku.***

V současnosti existuje mnoho počítačových programů, které jsou určeny pro děti věku batolecího od dvou let. Nabídka firem působících v oblasti videoher musí zahrnovat i popis doporučeného věku hráče.

2. Vhodnost videoher

Každý rodič by měl svému dítěti zcela jasně stanovit hranice toho, s jakými hrami vůbec dítě přijde do kontaktu. Velmi důležité jsou informace o tom, co daná videohra může obsahovat. Pokud si kupujeme hru v obchodě, musí na svém obalu obsahovat tzv. PEGI nálepkou, klasifikující hry na základě jejich věkové vhodnosti. Pokud se ve hře vyskytuje nevhodný prvek, který by mohl někoho ohrozit, musí na tento prvek být upozorněno.

Za názorný příklad můžeme považovat Anglii, kde stejně jako v případě zákazu prodeje alkoholu pod zákonnou věkovou hranicí, nekoupí videohru osoba pod věkovou hranicí uvedenou na PEGI nálepce. Toto platí i pro hry, které jsou digitálně stažené z oficiálních herních obchodů. Zde jsou veškerá upozornění integrována v digitálním herním manuálu.

3. Otevřená komunikace s dítětem

Otevřená komunikace je naprostým základem pro budování kvalitních vztahů mezi lidmi a tudíž i důležitým výchovným prostředkem. ***Pokud se rodiče chtějí se svými dětmi bavit o tématice videoher, měli by se alespoň v minimální míře o tento obrovský a extrémně dynamický svět „zábavy“ zajímat.*** Proto nejlepší příležitostí a zároveň cestou, jak se s hrou seznámit, je zahrát si ji. S dítětem či sám. Následná zkušenost pomůže lépe pochopit, co naše děti během hraní prožívají a s čím se v samotné hře mohou setkat.

4. Mít přehled o aktivitách dítěte

Jak již bylo psáno v kapitole týkající se doporučení pro léčení závislostí a samotné prevenci závislosti, *pro rodiče je velmi důležité mít informace a přehled*. Zajímat se o to, o co se v aktuální chvíli zajímá jeho dítě, povídat si s ním o tom, a mít přehled, co všechno může daná videohra obsahovat. Vždy to bude jen ku prospěchu věci.

5. Jak přimět dítě k dalším aktivitám

Pokud máte pocit, že vaše dítě tráví u počítače příliš času, je důležité jít dítěti vzorem. Pouhá výzva dítěte k tomu, ať si jde místo hraní na počítači hrát ven, nestačí.

Děti je důležité motivovat konkrétními a zejména lákavými alternativami, budovat a posilovat jeho jiné vedlejší zájmy a předcházet tak potencionální nudě. Jak již bylo řečené – mluvejte s dětmi o činnostech, které na počítači dělá. Posilujte důvěru mezi vámi a dítětem a podporujte jeho zdravé sebevědomí, právě v aktivitách, které s počítačem nijak nesouvisejí. Přeci jenom pouhé hraní videoher zdravé sebevědomí dítěte nijak posilovat nebude. V rámci těchto „opatření“ ukazujte dětem, že svět mimo obrazovky videoher nabízí řadu mnohem zajímavějších možností a aktivit k prozkoumání.

6. „To dobré“ na videohrách

Videohry mimo popisované *obsahují i mnoho pozitivních a užitečných prvků*. Většina videoher je v angličtině, maximálně s českou lokalizací ve formě titulků, přesto působí kvalitně na jazykový rozvoj jakéhokoliv dítěte. V mnoha případech má dítě i motivaci naučit se v cizím jazyce danou část, pokud například dochází k absenci jakékoliv české lokalizace. Existují samozřejmě i hry, které edukativní, ale zároveň zábavnou a akční formou dokáží převyprávět historii, dějiny, či řešit aktuální témata a filosofické otázky, které dítěti či studentovi mohou pomoci během školního období a v mnoha případech ho i motivovat k lepším a kvalitnějším studijním výsledkům.

ZDROJE

- 1) www.aktualne.cz
- 2) www.novinky.cz
- 3) www.otechnice.cz
- 4) www.bezpecne-online.cz
- 5) www.opsychologii.cz
- 6) www.prostedzdravi.cz
- 7) www.youtube.com – INDIAN: LOOT BOXY ANEB NEMOC HERNÍHO PRŮMYSLU
- 8) <https://www.addictioncenter.com/drugs/video-game-addiction/>
- 9) <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/>
- 10) <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/en/>
- 11) <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- 12) <http://www.jakouhru.cz/Article/Detail/32/rady-rodicum-dite-a-pocitacove-hry/>