

## Abstrakt

**Východiska:** Ve videohrách se objevuje prvek jménem lootbox, který se jeví jako atribut se závislostním potenciálem vzhledem ke gamblingu. Jde tedy o formu prvku v rámci videoher, které hráčům nabízejí náhodné digitální odměny. Tento aspekt se ve hrách objevuje už delší dobu a země jako Belgie či Nizozemsko legislativně zareagovalo na tento fakt a dostupnost některých typů lootboxů upravily. Lootboxy jako jev není dostatečně prozkoumán a zmapován v kontextu České republiky.

**Formulace cíle:** Práce si dává za cíl, zmapovat obecné a rizikové používání lootboxů skrze dotazník s využitím Risky Lootbox Indexu u českých hráčů videoher. Klade si otázky, jak se chovají čeští hráči videoher ve vztahu k lootboxům a v jakém rozsahu se toto rizikové používání objevuje. Dále se věnuje rozdílu v tomto používání a zda sami hráči vnímají toto používání lootboxů jako formu gamblingu.

**Metody:** Celý koncept je pojat kvantitativní metodou ve formě online dotazníku, za využití nástroje Risky Lootbox Index. Dotazník celkem vyplnilo 292 respondentů s přílehlými odpověďmi s věkovým rozpětím mezi 15 až 40 lety. Ve výzkumném souboru převažují muži a je tvořen českými hráči videoher. V dotazníku jsou selektováni podle dalších kritérií jako jsou zkušenosti s lootboxy. Sběr dat probíhal na základě příležitostného výběru a metodou sněhové koule. Data byla analyzována a interpretována skrze programy jako Excel a Jamovi, za pomoci statistických metod jako popisné statistiky, T-testu, korelace a analýzou rozptylu.

**Výsledky:** Z výzkumného souboru vyplývá, že rozšíření lootboxů mezi hrami i hráči je vysoké a s tím korespondují i odpovědi v dotazníku. Zkušenost s lootboxy má 240 respondentů (82 %) z 292. Část respondentů utrácí za lootboxy nemalé peníze. Průměrná hodnota těchto částek se pohybuje okolo 500,-, nejvyšší utracenou částkou bylo 10 000,-. Na lootboxech se dá také vydělat, avšak je tu značný nepoměr, kdy výdělek za 1 rok byl 100 005,- oproti útratě za 30 dní, která byla 64 000,-. RLI dotazník ukázal, jak skórují čeští hráči videoher vzhledem k rizikosti lootboxů s průměrným skórem 22,35 bodů. Velká část respondentů skórovala v normě, která vychází z intervalového rozložení na základě výpočtu směrodatné odchylky a průměrného RLI skóru. Nicméně část respondentů byla nad normu a rozhodně si zaslouží naši pozornost pro případnou intervenci. Citelnější vztahy, kde je vidět statistická souvislost ( $p < 0,05$ ) je u RLI skórování a útraty za lootboxy s mírnou pozitivní korelací ( $r=0,14$ ), nebo u dosaženého vzdělání otce a RLI skórem. U vzdělání matky a RLI skórem, útratou mezi ženami a muži se tyto vztahy nejeví jako statisticky významné. Dobrým výsledkem je, že velká část hráčů má ponětí o lootboxech jako o něčem potencionálně rizikovém a souhlasí s analogií k hazardnímu hraní.

**Závěr:** Práce poukazuje na rizikové používání lootboxů a na obecný popis tohoto jevu. Hráči rozhodně mají zkušenosti s lootboxy ve všech možných videohrách. Dotazník RLI ukázal, že rizikovější uživatelé se nacházejí i v České republice. Herní populace má relativní náhled na pravděpodobnou analogii s hazardním hraním a uvědomuje si to. Práce může být impulsem pro vytváření dalších prací na podobné téma, či důkladnějším prozkoumáním dotazníku RLI v praxi a ověření tohoto nástroje.

**Klíčová slova:** Lootbox – gambling – rizikové užívání