Univerzita Palackého v Olomouci
Právnická fakulta

Roberto Barletta

Hazardní mikrotransakce ve videoherním průmyslu

Diplomová práce

Olomouc 2025

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Hazardní mikrotransakce ve videoherním průmyslu“ vypracoval samostatně a citoval jsem všechny použité zdroje. Dále prohlašuji, že vlastní text této práce včetně poznámek pod čarou má 119 973 znaků včetně mezer.

V Olomouci dne 18. 7. 2025

_____

Roberto Barletta

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu mé práce, doc. JUDr. Michaelu Kohajdovi, Ph.D., za velmi vstřícný přístup a za cenné připomínky a komentáře k obsahu práce. Poděkování patří také všem členům mé rodiny, kteří mě během celého studia neochvějně podporovali.

Obsah

Použité zkratky **6**
Úvod **7**
1 Základní pojmy, třídění mikrotransakcí a historický vývoj monetizace videoher **9**
1.1 Vymezení základních pojmů 9
1.1.1 Mikrotransakce 9
1.1.2 Lootboxy a loot 9
1.2 Třídění mikrotransakcí 10
1.2.1 DLC 10
1.2.2 Herní měny 10
1.2.3 Herní předměty 11
1.2.4 Herní služby 11
1.2.5 Nejisté nákupy 11
1.3 Historický vývoj monetizace videoher 12
1.3.1 Úvod 12
1.3.2 Few to few model 12
1.3.3 Many to many model 13
1.4 Závěr k první kapitole 14
2 Lootboxy jako odvážná smlouva **16**
2.1 Definice odvážné smlouvy 16
2.2 Lootboxy jako sázka 17
2.3 Lootboxy jako hra 19
2.4 Lootboxy jako los 22
2.5 Závěr k druhé kapitole 23
3 Lootboxy jako hazardní hra **24**
3.1 Působnost zákona o hazardních hrách 24
3.2 Základní znaky hazardních her 27
3.2.1 Zákonná úprava 27
3.2.2 Sázka a vklad 28
3.2.3 Náhoda nebo neznámá okolnost 30
3.2.4 Provozovatel 34
3.2.5 Provozování za účelem dosažení zisku 36
3.2.6 Účastník a sázející 37
3.2.7 Herní plán 39
3.2.8 Výhra a prohra 40
3.3 Dílčí závěr ke kapitolám 3.1 a 3.2 41
3.4 Srovnání lootboxů se stávajícími hazardními hrami dle ZHH 41
3.4.1 Lootboxy jako internetová technická hra 41
3.5 Závěr k třetí kapitole 43
4 Lootboxy v kontextu práva EU **44**
4.1 Přístup EU k regulaci hazardu a lootboxů 44
4.2 Spojitost lootboxů s regulací kryptoaktiv 45

4.2.1 Působnost MiCA ... 45
4.2.2 Virtuální předměty jako kryptoaktiva ... 46
4.3 Závěr ke čtvrté kapitole ... 47
5 Metody regulace lootboxů ... 49
5.1 Přehled metod regulace lootboxů ... 49
5.1.1 Neregulace ... 49
5.1.2 Tvorba samostatné legislativy pro lootboxy ... 50
5.1.3 Úprava existující legislativy hazardních her ... 50
5.1.4 Úplný zákaz ... 51
5.2 Závěr k páté kapitole ... 51
Závěr ... 53
Přílohy ... 55
Příloha č. 1 ... 55
Příloha č. 2 ... 56
Příloha č. 3 ... 57
Příloha č. 4 ... 58
Seznam použitých zdrojů ... 59
Monografie ... 59
Odborné články a studie ... 59
Komentáře ... 61
Sborníky ... 61
Internetové zdroje ... 62
Právní předpisy a související dokumenty ... 67
Judikatura ... 68
Abstrakt ... 70
Klíčová slova ... 71

Seznam tabulek

Tabulka 1: Pravděpodobnosti lootboxů ve hře CS2 ... 32
Tabulka 2: Hodnoty float a jejich třídění ... 32
Tabulka 3: Srovnání upravených druhů hazardních her s lootboxy ... 58

Seznam obrázků

Obrázek 1: AWP | Dragon Lore v opotřebení Factory New ... 55
Obrázek 2: AWP | Dragon Lore v opotřebení Field-Tested ... 55
Obrázek 3: AWP | Dragon Lore v opotřebení Battle-Scarred ... 55
Obrázek 4: Znázornění ukazatele StatTrak™ ... 56
Obrázek 5: AK-47 | Case Hardened, paint seed č. 661, Minimal Wear ... 57
Obrázek 6: AK-47 | Case Hardened, paint seed č. 690, Minimal Wear ... 57
Obrázek 7: AK-47 | Case Hardened, paint seed č. 160, Minimal Wear ... 57

Použité zkratky

Zkratka	Úplný název
ABGB	Císařský patent č. 946/1811 Sb. zák. soud., Obecný zákoník občanský
AML	Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů
ART	Tokeny vázané na aktiva
CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive
CS2	Counter-Strike 2
DLC	Downloadable content
EHP	Evropský hospodářský prostor
EK	Evropská komise
EMT	Elektronické peněžní tokeny
EP	Evropský parlament
EU	Evropská unie
HW	Hardware
MFČR	Ministerstvo financí České republiky
MMORPG	Massively multiplayer online role-playing game
NFT	Non-fungible token
NSS	Nejvyšší správní soud
OZ	Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů
SDEU	Soudní dvůr Evropské unie
SOZ	Zákon č. 40/1964 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů
SW	Software
ÚS	Ústavní soud
ZDHH	Zákon č. 187/2016 Sb., o dani z hazardních her, ve znění pozdějších předpisů
ZHH	Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů

Úvod

Videoherní průmysl od svého vzniku prochází celou řadou změn v důsledku technologického vývoje. Moderní technologie umožňují herním studiím přinášet dosud nevídané zážitky hráčům nejen počítačových her. Obecně lze říci, že každým rokem se zvyšují technologické možnosti herních vývojářů a zároveň se i zvyšují nároky, které hráči na nové herní tituly kladou, ať už po stránce technologické (např. na kvalitu grafického zpracování) či z hlediska rozsáhlosti herního obsahu. Tento technologický vývoj se pak projevuje ve dvou rovinách. V té první rovině inherentně znamená pro herní studia rostoucí náklady při vývoji a provozu, zatímco v té druhé jim umožňuje monetizovat[1] jejich herní tituly novými způsoby, které v minulosti nebyly technicky možné.

V důsledku potřeby financovat náklady na provoz online her lze ve videoherním průmyslu sledovat trend, v jehož rámci herní studia hledají alternativní způsoby získávání příjmů. Často se uchylují k implementaci tzv. mikrotransakcí, kterým bude věnována tato diplomová práce. Některé typy mikrotransakcí totiž vykazují prvky hazardních her, na což česká právní úprava doposud nereagovala, a to i přesto, že tržní podíl videoher obsahujících mikrotransakce v čase roste. Zatímco roce 2020 bylo možné najít mikrotransakce s prvky hazardních her v 58 % ze 100 nejvýnosnějších her na Google Play Store, a v 59 % her na Apple App Store vhodných pro děti starší 12 let,[2] v roce 2021 tyto mikrotransakce obsahovalo již 77 % ze 100 nejvýnosnějších her na Apple App Store[3]

Téma mikrotransakcí v prostředí České republiky není z právního hlediska dosud komplexně řešeno. Na toto téma byl publikován pouze jeden článek v časopise Revue pro právo a technologie[4] a jedna diplomová práce, která se však primárně zabývala tzv. play-to-earn modelem monetizace videoher. V zahraniční odborné literatuře jsou mikrotransakce řešeny mnohem podrobněji napříč různými obory od psychologie, adiktologie, ekonomie až po právo.

Skutečnost, že mikrotransakce již byly v některých zahraničních státech upraveny různými způsoby, představuje pro Českou republiku příležitost, aby se při přijímání nové právní úpravy inspirovala v zahraničí a přihlédla k efektivitě jednotlivých přístupů. Proto bude samostatná kapitola této práce věnována odlišným přístupům k mikrotransakcím ze zahraničí.

---

[1] V této diplomové práci je termín „monetizace“ užíván ve smyslu využívání obsahu videoher jako dodatečného zdroje příjmů.

[2] ZENDLE, David a kol. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction* [online], 2020, roč. 115, č. 9, s. 1770 [cit. 2. března 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1111/add.14973.

[3] XIAO, Leon a kol. What are the odds? Poor compliance with UK loot box probability disclosure industry self-regulation. *PLOS ONE* [online], 2023, roč. 18, č. 9, s. 1. Dostupné z: https://doi.org/10.1371/journal.pone.0286681.

[4] RICHTER, Štěpán. Právní problematika lootboxů. *Revue pro právo a technologie* [online databáze], 2019, č. 19. [cit. 12. dubna 2024]. Dostupné z: databáze beck-online.cz.

Práce bude založena na metodě deskriptivní, analytické a komparativní, přičemž rozdělena bude do pěti kapitol. V první kapitole vymezím základní pojmy, dále mikrotransakce roztřídím na ty, které se s ohledem na právní úpravu hazardních her jeví jako problematické a ty, které se jako problematické nejeví. V této kapitole také stručně popíšu historický vývoj monetizace videoher. Ve druhé kapitole se budu věnovat otázce, zda lze problematické mikrotransakce považovat za odvážnou smlouvu podle občanského zákoníku. Třetí kapitola bude věnována posouzení, zda lze problematické mikrotransakce označit za hazardní hry. Ve čtvrté kapitole analyzuji postoj EU k této problematice a zjistím, zda a případně jak ji reguluje. V páté kapitole zhodnotím různé přístupy vybraných států a navrhnu směr, kterým by se Česká republika v budoucnosti mohla vydat.

1 Základní pojmy, třídění mikrotransakcí a historický vývoj monetizace videoher

1.1 Vymezení základních pojmů

1.1.1 Mikrotransakce

Mikrotransakce jsou ve videoherním průmyslu obecně chápány jako drobné platby, prostřednictvím kterých si mohou hráči pořizovat nejrůznější předměty či služby v daném herním titulu. Tento termín vychází primárně z rozdílu v peněžní hodnotě mezi běžnou (a zpravidla konečnou) cenou herní licence a cenou za daný předmět či službu, kterou si hráč prostřednictvím mikrotransakce pořizuje. Pokud je rozdíl mezi cenou herního titulu a mikrotransakce značný, je tento termín odpovídající. O jejich drobnosti navíc svědčí skutečnost, že 74,6 % hráčů je ochotno měsíčně utratit za mikrotransakce méně než 5 dolarů nebo eur.[5] Je však nutno zmínit, že dnešní ceny některých mikrotransakcí mohou i mnohonásobně převyšovat cenu, kterou by vzhledem k aktuálním cenám na trhu za daný titul hráč zaplatil, kdyby mikrotransakce neobsahoval.

1.1.2 Lootboxy a loot

Lootboxy (nebo také „nejisté nákupy“) lze chápat jako jeden z typů mikrotransakcí, které ve videoherním průmyslu rapidně nabývají na popularitě. Jejich podstata spočívá v tom, že hráč má možnost za běžné peníze zakoupit tzv. lootbox, který je typicky ztvárněn jako krabice spotřebního charakteru stylisticky odpovídající tematice daného titulu. Pokud hráč lootbox otevře, získá náhodně vybraný předmět („loot“) z předem stanoveného seznamu možných předmětů v daném lootboxu. Některé lootboxy lze otevřít ihned po jejich zakoupení bez dalšího, naopak v některých herních titulech hráč lootboxy obdrží v průběhu hraní, ale pro jejich otevření si musí pořídit virtuální klíč.

Předměty v lootboxech bývají roztříděny do několika kategorií vzácnosti, např. „běžné“, „vzácné“, „legendární“ atp. Na kategorie vzácnosti je potom navázána také míra pravděpodobnosti, že určitý předmět z krabice „vypadne“. Právě skutečnost, že hráč předem neví, jaký předmět z lootboxu získá, je jedním z klíčových důvodů, proč je kritici označují za hazardní hru. Zároveň se v oblasti adiktologie diskutuje o možnosti, že by lootboxy mohly být prekurzorem

[5] IVANOV, Martin a kol. Video Game Monetization Mechanisms in Triple A (AAA) Video Games. In: WARDASZKO, Martin a kol. (eds.) *50th International Simulation and Gaming Association Conference, ISAGA 2019, Warsaw, Poland, August 26–30, 2019, Revised Selected Papers.* Varšava: International Simulation and Gaming Association, 2021, s. 397.

vzniku závislosti na tradičních hazardních hrách, nebo obecně zvyšovat míru tolerance vůči hazardním hrám.[6]

1.2 Třídění mikrotransakcí

1.2.1 DLC

Zkratka „DLC" je zkrácenou formou termínu „downloadable content". DLC představují způsob, kterým vývojáři hráčům poskytují dodatečný herní obsah ať už zdarma či za úplatu. Typicky se jedná např. o další příběhy (kampaně) či jiná rozšíření herních titulů. Jako DLC bývají nabízeny i samostatné herní předměty, avšak s tím rozdílem, že u nich není přítomen prvek nejistoty. Lze je tedy chápat jako mikrotransakce, nicméně v naprosté většině případů nebudou problematické z hlediska právní úpravy hazardních her, jelikož u nich absentuje prvek nejistoty. Otázkou je, zda by mohly být problematické DLC, které by obsahovaly lootboxy. Dle mého názoru ani tyto nebude možné subsumovat pod žádný typ hazardní hry, protože obsah takového DLC by byl určitý.

1.2.2 Herní měny

Herní měny jsou videohrám vlastní. Značná část videoher má určitou formu virtuální ekonomiky, která hráči umožňuje nákup, prodej nebo směnu lootu, který v průběhu hraní nasbíral. Hráč tak získává herní měnu (např. stříbro) jako odměnu za plnění úkolů anebo prodejem předmětů, které nasbíral v průběhu hraní. Takto získanou měnu může utratit např. za jiné předměty, které bude potřebovat při dalším hraní. Tento typ měn lze označit jako „běžné herní měny".

Druhým typem herních měn jsou tzv. „prémiové měny" (typicky např. zlaťáky), které ve většině případů může hráč získat pouze tak, že si je zakoupí pomocí reálných peněz. V některých případech je možné prémiové měny získat i bez nutnosti jejich zakoupení, v takových případech je však jejich získání zpravidla podmíněno vysokou časovou náročností.

Prémiové měny většinou slouží k zakoupení lepších předmětů nebo služeb, než ke kterým by hráč měl přístup prostřednictvím běžných měn nebo samotným postupem ve hře. Někdy také mohou sloužit jako forma zkratky v postupu hrou, která hráči ušetří čas strávený nad určitou aktivitou. V některých herních titulech se lze setkat i s možností nákupu lootboxů právě prostřednictvím prémiových měn. Dochází zde tedy ke zvláštní situaci, kdy samotný nákup měny

[6] ZENDLE, David, CAIRNS, Paul. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE* [online], 2018, roč. 13, č. 11, s. 2 [cit. 14. dubna 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767.

nelze považovat za nejistý nákup, tuto měnu pak ale lze utratit mimo jiné i za lootboxy. Na tuto vlastnost prémiových měn by neměl zákonodárce při případném přijímání nové legislativy zapomenout, aby takto nebylo možné obcházet případnou zákonnou úpravu nejistých nákupů.

1.2.3 Herní předměty

Stejně jako jsou herní měny přítomny v naprosté většině herních titulů, tak jsou v nich přítomny herní předměty. Může se jednat např. o zbraně, oblečení, nástroje apod. Ve většině herních titulů lze získat všechny potřebné předměty samotným hraním. Některé herní tituly však umožňují přímé zakoupení konkrétního herního předmětu. Tyto mikrotransakce tedy mohou hráči posloužit jako forma zkratky v postupu hrou, anebo jako způsob, kterým může získat výhodu nad ostatními hráči, kteří se rozhodli neutrácet za mikrotransakce v dané hře. Zejména v souvislosti s možností nákupu herních předmětů se vyvinul termín „pay-to-win". Z hlediska právní úpravy hazardních her lze říci, že vzhledem k absenci prvku nejistoty nebudou přímé nákupy herních předmětů problematické.

1.2.4 Herní služby

Méně častou skupinou mikrotransakcí jsou herní služby. Lze se s nimi setkat zejména ve hrách typu MMORPG. Prostřednictvím těchto služeb bývá hráčům nabízena celá řada způsobů, kterými si mohou upravit svůj herní zážitek. Jako typický titul obsahující řadu herních služeb lze uvést např. hru World of Warcraft, ve které lze dodatečně zakoupit např. změnu jména postavy, změnu herního serveru, na kterém se postava nachází anebo instantní zvýšení úrovně postavy (level boost).[7]

Podobně jako v případě nákupu herních předmětů i měn nepovažuji herní služby za problematické vzhledem k tomu, že i v tomto případě si hráč pořizuje předem určitou službu a není u nich přítomen prvek nejistoty.

1.2.5 Nejisté nákupy

Podstata nejistých nákupů (lootboxů) byla popsána výše. S ohledem na charakteristiku předchozích typů mikrotransakcí je zřejmé, že pouze lootboxy jakožto mechanismy náhodných odměn mohou být problematické z hlediska právní úpravy hazardu. Ve zbytku této diplomové práce se primárně zaměřím na lootboxy ve hře Counter-Strike 2 (CS2) vyvíjené a provozované

[7] Blizzard Entertainment, Inc. *World of Warcraft | Battle.net* [online]. [cit. 15. dubna 2024]. Dostupné z: https://eu.shop.battle.net/en-gb/family/world-of-warcraft#game-services.

společností Valve Corporation. Tato hra je totiž známá svým komplexním systémem lootboxů, což z této hry činí ideální základ pro analýzu vztahu lootboxů a právní úpravy hazardních her.

1.3 Historický vývoj monetizace videoher

1.3.1 Úvod

Postup času a příchod nových technologií dostupných široké veřejnosti pro herní studia přináší nové způsoby, pomocí kterých mohou získávat příjmy. Zatímco v minulosti bylo získání hry spojeno s relativně vysokou mírou úsilí, v dnešní době je drtivá většina videoher dostupná online na pár kliknutí.

Studie z roku 2022, která mimo jiné zkoumala také popularitu her, zjistila, že mezi lety 2012 až 2022 se počet hráčů zvyšoval lineárním tempem, zatímco množství herních titulů uváděných na trh rostlo exponenciálně.[8] Hraní videoher se tak postupem času stává běžnou součástí života značné části světové populace a videoherní průmysl se stává čím dál více lákavým podnikatelským odvětvím.

V odborné literatuře se lze setkat s dělením na dvě základní etapy vývoje monetizace a distribuce videoher. Období 80. let 20. století až pozdních nultých let 21. století někteří autoři označují jako model „few to few“, na který navázal model „many to many“, který je uplatňován až dodnes.[9]

1.3.2 Few to few model

Definující vlastností tohoto období byla nemožnost distribuce her prostřednictvím internetu. Distribuce byla spojena s vysokými náklady na výrobu, balení a přepravu fyzických nosičů, které si každý hráč musel zakoupit. Z tohoto důvodu jej někteří autoři označují také jako „pay-to-own“ model.[10] Pro toto období bylo typické i omezené množství zařízení a operačních systémů, na kterých bylo možné hry hrát. Toto období bylo také charakteristické oligopolistickou strukturou

[8] MENDES, O. Leonardo a kol. Popularity of Video Games and Collective Memory. *Entropy* [online], 2022, roč. 24, č. 7, s. 862-863 [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.3390/e24070860.
[9] RAYNA, Thierry, STRIUKOVA, Ludmila. 'Few to Many': Change of Business Model Paradigm in the Video Game Industry. *Digiworld Economic Journal* [online], 2014, č. 94, s. 65 [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://ssrn.com/abstract=2534019.
[10] DELIC, Amelia a kol. Understanding the Risks and Individual Difference Factors Associated with Engagement in Monetised (Play-to-Earn) Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction* [online], 2024, roč. 22, č. 6, s. 4090-4106. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11469-023-01105-y.

trhu.[11] Např. ještě v roce 2011 byl trh většinově ovládán 10 velkými společnostmi, které v souhrnu ovládaly 62 % trhu.[12]

Označení „few to few" tedy vystihuje charakter tohoto období – na trhu působilo „málo" společností, které prodávaly videohry spíše menšímu počtu zákazníků.

1.3.3 Many to many model

Postupem času se na trh dostává čím dál větší množství kompaktních a efektivních zařízení, která umožňují hraní moderních her. V dnešní době jsou i vyšší řady mobilních telefonů schopny na několik hodin spustit hru, kterou by i před několika lety bylo možné spustit pouze na výkonném stolním počítači nebo herní konzoli.

Označení „many to many" pak odpovídá aktuální situaci na trhu. Působí na něm velké a zároveň rostoucí množství herních studií o různých velikostech (od tzv. „indie" studií až po velké korporace), téměř každá osoba má nějaké zařízení umožňující hraní her a zároveň jsou hry přístupné prostřednictvím velkého množství distribučních kanálů (stolní počítače a laptopy, smartphony a tablety, sociální sítě, Smart TV a další).[13]

Tato tržní situace umožnila vývojářům převzetí tzv. „freemium" modelu, který je uplatňován ve značném množství herních titulů. Jeho podstatou je bezplatné poskytnutí herní licence, přičemž hráč je určitým způsobem ve hře omezen nebo znevýhodněn oproti ostatním hráčům, kteří si zakoupili dodatečný herní obsah pomocí mikrotransakcí.[14]

S freemium modely se ve videoherním průmyslu lze nejčastěji setkat u her na mobilní zařízení, ale uplatňuje se i u her na stolní a přenosné počítače. Například již zmíněnou hru Counter-Strike 2 je možné hrát zdarma, nicméně základní účty mají nízký tzv. „trust factor". Ten se projevuje tím, že tito hráči jsou v jednotlivých zápasech párováni s ostatními účty stejné kategorie.[15] Takové zápasy se vyznačují nižší kvalitou herního zážitku, např. v důsledku vyšší pravděpodobnosti přítomnosti podvodníků, kteří užívají zakázaný software, který jim poskytuje neférovou výhodu oproti poctivým hráčům. Jedním ze způsobů, jak může uživatel zvýšit svůj trust factor, je zakoupením „prime status upgrade" za cenu 14,29 €.[16]

---

[11] RAYNA: *'Few to Many': Change of Business Model,* s. 65.
[12] MARCHAND, André, HENNIG-THURAU, Thorsten. Value Creation in the Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportunities. *Journal of Interactive Marketing* [online], 2013, roč. 27, č. 3, s. 146 [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.intmar.2013.05.001.
[13] RAYNA: *'Few to Many': Change of Business Model,* s. 65.
[14] MARCHAND, HENNIG-THURAU: *Value Creation in the Video Game Industry,* s. 148.
[15] Valve Corporation. *Steam Support :: CS2 - Trust Factor Matchmaking* [online]. [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://help.steampowered.com/en/faqs/view/00EF-D679-C76A-C185#tfprime.
[16] Valve Corporation. *Counter-Strike 2 on Steam* [online]. [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/.

Dalším způsobem monetizace, se kterým se lze setkat, jsou tzv. „subscription-based" herní tituly. Jejich podstata tkví ve zpoplatnění hry pravidelným (typicky měsíčním) poplatkem, jehož zaplacením hráč získává k dané hře přístup na určité časové období.[17] Tento model bývá často kombinován s jinými typy mikrotransakcí, někdy dokonce i s počáteční platbou za samotnou herní licenci. Typickým příkladem takového titulu je hra World of Warcraft. Tento titul je monetizován prostřednictvím počátečního poplatku za plnou verzi hry, resp. její poslední datadisk v hodnotě 50 €, měsíčním poplatkem za cenu 10,99 € měsíčně a různorodými mikrotransakcemi s virtuálními předměty a službami.[18]

V poslední řadě je nezbytné zmínit tzv. „play-to-earn" model. Podstatou tohoto modelu, který v posledních letech velmi nabývá na popularitě, je odměňování hráče za hraní hry. Typicky je do takových her implementována technologie blockchainu, na který jsou hráči připisována aktiva ve formě tzv. nezaměnitelných (NFT) tokenů nebo kryptoměn. Tyto představují určitý transparentní a digitální zápis o vlastnictví určité digitální položky, kterou lze následně prodat za fiat peníze. Tomuto typu mikrotransakcí se již ve své diplomové práci z roku 2023 podrobně věnoval Jakub Vyskočil.[19] I u tohoto typu mikrotransakcí může být prvek nejistoty přítomen, avšak tato nejistota výsledku vyplývá spíše z volatility trhu s tokeny nebo možnosti různých podvodů (např. pump and dump schémat a dalších).[20] Z těchto důvodů se již play-to-earn mikrotransakcím nebudu ve zbytku této práce věnovat.

1.4 Závěr k první kapitole

V první kapitole jsem vymezil nejčastější typy mikrotransakcí, se kterými se lze ve videoherním průmyslu setkat. Poskytnout vyčerpávající výčet mikrotransakcí je velmi obtížné, a to zejména vzhledem k rozmanitosti herních žánrů. Tato rozmanitost s sebou nese možnosti implementace naprosto unikátních mikrotransakcí, které lze těžko předvídat. Jistě by tedy bylo možné najít další typy mikrotransakcí.

Z této kapitoly je zřejmé, že většina typů mikrotransakcí nebude z hlediska právní úpravy odvážných smluv a hazardních her problematická. Tento závěr je založen zejména na skutečnosti, že u nákupu DLC, herních měn, předmětů nebo služeb není přítomen prvek nejistoty, který je jedním z pojmových znaků odvážných smluv a hazardních her. Právě lootboxy jsou na prvku

[17] MARCHAND, HENNIG-THURAU: *Value Creation in the Video Game Industry,* s. 148.
[18] Blizzard Entertainment, Inc. *World of Warcraft | Battle.net* [online]. [cit. 1. července 2024]. Dostupné z: https://eu.shop.battle.net/en-gb/family/world-of-warcraft.
[19] VYSKOČIL, Jakub. *Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti*. Diplomová práce. František Kasl (vedoucí práce). Brno: Masarykova univerzita, Právnická fakulta. 2023. Dostupné z: Informační systém Masarykovy univerzity. https://is.muni.cz/th/t2jof/. [citováno 2024-07-01].
[20] Tamtéž, s. 81-82.

nejistoty založeny a je tedy na místě si klást otázku, zda nepředstavují některou z odvážných smluv, případně zda je lze označit za hazardní hru. Tyto otázky budou předmětem následujících kapitol.

2 Lootboxy jako odvážná smlouva

Jak jsem již zmínil v předchozí kapitole, ve vztahu k lootboxům se váží dvě primární otázky, a to: 1) Představuje otevírání lootboxů odvážnou smlouvu podle OZ? a 2) Je otevírání lootboxů hazardní hrou podle ZHH? První otázka bude předmětem kapitoly č. 2, zatímco druhá otázka bude zodpovězena v kapitole č. 3.

2.1 Definice odvážné smlouvy

Odvážné (aleatorní) smlouvy jsou v zákoně č. 89/2012 Sb., občanský zákoník (dále jen „OZ"), upraveny v části čtvrté, hlavě druhé, dílu patnáctém. Definice odvážných smluv je obsahem ustanovení § 2756 OZ, ve kterém je stanoveno, že: „*Závisí-li podle ujednání stran prospěch, anebo neprospěch alespoň jedné ze smluvních stran na nejisté události, jedná se o smlouvu odvážnou.*" Druhý a třetí oddíl následně upravuje pojištění, sázku, hru a los jako jediné vyjmenované typy odvážných smluv. Tento výčet však není uzavřený, jelikož za odvážnou smlouvu lze označit jakoukoli jinou smlouvu, která kumulativně naplní následující dvě kritéria:[21]

Objektivní kritérium spočívající v prospěchu, nebo neprospěchu stran závislém na nejisté události, která vznikne po uzavření smlouvy. Tato nejistota se přitom může týkat otevřeného výčtu okolností aleatorního závazku, většinou se ale bude jednat o následující druhy nejistoty: Nastane okolnost, na základě které vznikne subjektu odvážné smlouvy povinnost plnit, případně kde, nebo kdy k ní dojde? Co bude plněno a v jakém rozsahu? Zároveň platí, že u jedné odvážné smlouvy mohou být tyto okolnosti vzájemně kombinovány.[22]

Subjektivní kritérium spočívající ve vědomém převzetí nejistoty ohledně neurčitosti hodnotového poměru plnění, ke kterému se strany závazku zavázaly. Tato neurčitost přitom musí být dána v okamžiku uzavření smlouvy. Neurčitost hodnotového poměru plnění spočívá v nejistotě, zda se z titulu uzavřené smlouvy dostane jedna ze stran závazku do zisku nebo ztráty, resp. do výhodnějšího nebo méně výhodného postavení.[23]

U obou výše zmíněných kritérií je subjektům smlouvy ponechána volnost určení druhu nejistoty i okamžiku, kdy nejistá událost má nastat.[24] V případě lootboxů je objektivní kritérium naplněno, jelikož je u nich možné identifikovat nejméně dva, někdy i tři z výše zmíněných druhů nejistoty. Povinnost provozovatele hry plnit je vázána na otevření lootboxu hráčem. Je to tedy hráč, který svým jednáním určuje okamžik, kdy provozovateli vznikne povinnost plnit. Lootboxy jsou

[21] ŠIMEK, Robert In: MELZER, Filip a kol. *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář.* Praha: C. H. Beck, 2021, s. 136.
[22] Tamtéž, s. 138.
[23] Tamtéž, s. 140.
[24] Tamtéž, s. 145.

také typické tím, že hráč předem neví, jaký konkrétní předmět jeho otevřením získá (co mu bude plněno) a jeho hodnotu.

I subjektivní kritérium je u lootboxů přítomno. Tato skutečnost vyplývá již ze samotného třídění obsahu lootboxů do několika kategorií vzácnosti, které přímo či nepřímo pro hráče určují hodnotu tohoto předmětu. O přímém určení hodnoty předmětu lze dle mého názoru hovořit v případech, kdy je možné herní předměty prodat jiným uživatelům za fiat peníze. Typickým příkladem takového herního titulu je právě CS2, který umožňuje prodej virtuálních předmětů přímo přes platformu Steam na komunitním tržišti[25] a prostřednictvím jiných nezávislých tržišť, jako jsou např. DMarket[26], Skinport[27], CSFloat[28] a mnoho dalších. O nepřímém určení hodnoty předmětu pak lze hovořit v těch případech, kdy virtuální předměty nejsou převoditelné na další hráče vůbec, případně ne za fiat peníze.

V této podkapitole bylo zjištěno, že lootboxy naplňuji jak objektivní, tak subjektivní kritérium odvážných smluv. Je tedy na místě dále zkoumat, zda je lze subsumovat pod některý ze zákonem vyjmenovaných typů odvážných smluv, tedy zda představují sázku, hru nebo los. Vzhledem ke zjevnému rozdílu mezi pojištěním a lootboxy se úpravě pojištění nebudu věnovat.

2.2 Lootboxy jako sázka

Ve srovnání se zákonem č. 40/1964 Sb., občanský zákoník (dále jen „SOZ“) došlo v OZ k výraznému posunu v oblasti právní úpravy hry a sázky. SOZ totiž žádnou úpravu sázky a hry neobsahoval až do 1. 1. 1992, kdy nabyla účinnosti jeho velká novela. I po této novelizaci ale zákon postrádal vymezení pojmů hry a sázky, jelikož zákonodárce touto novelou v § 845 a § 846 zavedl pouze zvláštní ustanovení o nevymahatelnosti výher z těchto smluv.

Ustanovení § 2873 odst. 1 OZ vymezuje podstatu sázky jako závazek alespoň jedné strany vůči druhé plnit výhru, ukáže-li se nesprávným její tvrzení o skutečnosti stranám neznámé nebo ukáže-li se tvrzení druhé strany o této události správným. Sázka tedy zakládá závazek určitého plnění pro případ, že se potvrdí správnost tvrzení jedné ze stran o skutečnosti, která je v době uzavření smlouvy mezi stranami sporná. Kritérium neznámosti skutečnosti je přitom třeba posuzovat vůči oběma stranám závazku společně a je určeno tím, že každá ze stran závazku tvrdí něco jiného. Pojmovým znakem sázky není neznámost okolnosti *per se*, ale je jím právě vzájemný

[25] Valve Corporation. *Steam Community :: Steam Community Market* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/market/.
[26] DMarket. *DMarket - In-Game Items Marketplace - CS2, TF2, Dota 2, Rust* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://dmarket.com/ingame-items/item-list/csgo-skins.
[27] Skinport. *Skinport* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://skinport.com/market.
[28] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://csfloat.com/search.

spor stran závazku ohledně této okolnosti.[29] Tento závěr lze učinit na základě § 2873 odst. 2, který zakládá neplatnost sázky v případě, kdy strana, jejíž tvrzení se ukázalo správným, měla jistotu o výsledku a tuto skutečnost druhé straně zatajila.

Tvrzení stran si přitom nemusí odporovat v jejich plném rozsahu. Pro platnost sázky postačí, aby tvrzení jedné strany alespoň částečně odporovalo tvrzení druhé strany, neboť povinnost plnit má ten, kdo nemá pravdu. Pravdu také mohou mít obě, resp. všechny strany. V takovém případě nevyhrál nikdo.[30]

Podle Rajchla se lze ve velmi výjimečných případech setkat s názory autorů, podle kterých není existence sporných tvrzení pojmovým znakem sázky. Jako příklad takového autora v komentáři odkazuje na článek Jana Petrova z roku 2005 k návrhu nového OZ.[31] Podle mého názoru zde ale došlo k nepochopení myšlenky, kterou Petrov v článku vyjádřil. Petrov sice uvádí, že sázka nemusí vzniknout pouze z tvrzení stran o neznámé skutečnosti,[32] tuto myšlenku ale vzápětí rozvíjí o úvahu založenou na porovnání sázky a rozdílové smlouvy. Ve výsledku dospívá k závěru, že tvrzení stran nemusí být výslovné, ale může i vyplývat implicitně z uzavřené smlouvy. Petrov tedy netvrdí, že o sázku může jít i v případech, kdy mezi stranami nejsou protichůdná tvrzení. Podle něj jen nemusí být spor vyjádřen výslovně, ale protichůdnost tvrzení může vyplývat i z okolností právního vztahu implicitně.[33]

Sázka je konsenzuální, bezformální a zpravidla dvoustranná smlouva. Nemusí se nutně jednat o závazek synallagmatický,[34] neboť podle věty první § 2873 odst. 1 postačí, že se zaváže plnit alespoň jedna ze stran smlouvy. Rajchl uvádí, že pojmovým znakem sázky je také její úplatnost ve formě peněžitého či nepeněžitého plnění, jinak by nebylo možné hovořit o výhře. Zdůvodňuje to tím, že sázka bez jakékoliv výhry zcela míjí účel právní úpravy hry a taková sázka proto nemůže podléhat režimu § 2873 a násl.[35] Naopak Dvořák zastává názor, že sázka není pojmově úplatnou smlouvou a jako příklad uvádí případy sázky o čest, tedy když sázka spočívá v závazku toho, kdo prohrál, vyjádřit uznání vítězi.[36] Dvořák tuto úvahu dále nijak nerozvíjí a lze tedy těžko usuzovat, zda by se měla aplikovat na všechny případy takových sázek, nebo jen některé z nich, kdy by např. takové veřejné uznání ve vztahu k veřejně známé osobnosti bylo možné posoudit jako plnění. To však připouští i Rajchl. Navíc jako další příklad uvádí uzavření smlouvy o hře bez účelu výhry

[29] RAJCHL, Jiří. In: RAJCHL, Jiří a kol. *Právní aspekty hazardních her*. Praha: Wolters Kluwer, 2018, s. 57.
[30] Tamtéž.
[31] RAJCHL, Jiří. In: MELZER, Filip a kol. *Občanský zákoník § 2716-2893,* s. 1273.
[32] PETROV, Jan. Sázka a odvážná smlouva v návrhu občanského zákoníku. *Jurisprudence*, 2005, roč. 14, č. 7, s. 15.
[33] Tamtéž, s. 16.
[34] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her*, s. 58.
[35] RAJCHL: *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář*, s. 1271-1272.
[36] DVOŘÁK, Tomáš. K některým otázkám právní úpravy sázky a hry s přihlédnutím k principu dobrých mravů. *Právník*, 2001, roč. 140, č. 1, s. 64.

některého z účastníků. Z toho tedy dovozuji, že dle Dvořáka i běžná „soukromá" sázka o uznání má podléhat režimu § 2873 a násl. Proto je dle mého názoru potřeba dát za pravdu Rajchlovi z toho důvodu, že smyslem právní úpravy odvážných smluv je upravit smlouvy, v jejichž jádru stojí určité materiální či nemateriální riziko.[37] V momentě, kdy byla uzavřena sázka čistě pro pobavení, se z ní stává spíše smlouva neodvážná a není důvod, proč by se měla řídit § 2873 a násl.

Z výše uvedeného je zřejmé, že i přestože lootboxy naplňují několik pojmových znaků sázky, její úprava na ně nebude dopadat. V jádru sázky je totiž rozepře o správnosti tvrzení stran, zatímco v případě lootboxů ke sporu o správnosti tvrzení stran nedochází.

2.3 Lootboxy jako hra

Třetím typem odvážných smluv upravených v občanském zákoníku je hra. Úprava hry v OZ je však naprosto minimalistická, neboť v § 2881 zákon odkazuje na úpravu o sázce obsaženou v ustanoveních § 2873–2880, přičemž stanoví, že tato ustanovení se na hru aplikují obdobně. Zároveň u her, které vyžadují pouze zručnost nebo tělesné cvičení obou stran závazku, vylučuje aplikaci všech ustanovení o sázce vyjma jediného ustanovení o vymahatelnosti výhry od momentu jejího vydání v § 2875. Vzhledem k tomu, že lootboxy jsou součástí videoher, je zřejmé, že jejich otevírání nespočívá v tělesném cvičení a část věty za středníkem v § 2881 na ně nebude možné aplikovat.

Vymezení pojmu hry se historicky jeví jako značně obtížný úkol. Odborníci napříč mnoha vědními obory nemohou najít shodu na jednotné definici tohoto pojmu. To je zřejmě zapříčiněno tím, že v rámci jednotlivých vědních oborů bývá hra vymezena jen v takové míře a takovým způsobem, který si daný obor žádá. Navíc význam hry se v průběhu života jednotlivce výrazně mění.[38] Ideální definice hry v obecném slova smyslu by zřejmě byla interdisciplinární a zahrnovala by závěry z disciplín jako jsou psychologie, sociologie a filozofie.[39] Dosažení konsensu na jednotné definici se však jeví jako značně utopická představa.

Stejně jako je problematická definice hry v obecném slova smyslu, historicky ani mezi jednotlivými zákonodárci nepanuje shoda, jakým způsobem hru legálně vymezit. Absence podrobnější legální definice hry v OZ navazuje na tradici způsobu vymezení hry, kterou obsahoval ABGB již ve svém prvním účinném znění. § 1272 ABGB stanovil, že: „*každá hra jest druhem sázky*".[40] Vymezení hry ve vztahu k sázce je vzhledem k její jednodušší podstatě snadnější než vytváření samostatné zákonné definice hry. Tato konstrukce ale zakládá zvláštní situaci, kdy lze dospět

[37] ŠIMEK: *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář,* s. 141-143.
[38] PRUNNER, Pavel. *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí.* Plzeň: Aleš Čeněk, 2008, s. 25.
[39] Tamtéž.
[40] Slovo „hra" je v tomto případě zřejmě užito ve smyslu dnešního označení hazardní hry.

k závěru, že hra je podmnožinou sázky. Situace je však opačná, jelikož obecně je sázka chápána jako druh hry.[41]

V literatuře byla ve snaze odlišit sázku od hry vymezena tři kritéria, pomocí kterých by mělo být možné určit, o který ze smluvních typů se jedná. Prvním z nich je kritérium spornosti, které bylo popsáno v podkapitole 2.2. Pokud je tedy předmětem závazku potvrzení pravdivosti tvrzení jedné ze stran, mělo by se jednat o sázku.[42] Druhým kritériem je kritérium činnosti. Hra má podle některých autorů předpokládat aktivní činnost stran závazku, případně i jiných osob.[43] Tento názor zastává i Nejvyšší soud ve svém rozsudku z roku 2008, ve kterém odmítl posoudit jednání spočívající ve vkladu peněžních prostředků do společnosti a následném vyčkávání, zda následně „přibude" tolik dalších účastníků pyramidové hry, aby z vkladů těchto účastníků vkladatel získal výnosy, jako účast na hře.[44] Rajchl ale správně uvádí, že toto kritérium nemůže být pro rozlišení mezi sázkou a hrou určující, neboť existují některé hry, které vyžadují aktivní činnost hráče jen v nepatrné míře. Jako příklad takové hry uvádí loterii, u které jediná činnost hráče spočívá pouze v zakoupení losu.[45] Třetím a posledním kritériem je existence předem stanovených pravidel, která bývají s hrou spojena. Jen velmi těžko si lze představit hru, která by neměla pravidla. Existenci pravidel ale nelze vyloučit ani u sázky. To znamená, že pouze na základě existence pravidel není možné rozlišit sázku od hry. To některé autory vede k rozlišování těchto smluv na základě jejich účelu. Sázka představuje spor se slibem zaplacení „pokuty" v případě, že se tvrzení strany ukáže jako nepravdivé, zatímco hra slouží zábavě nebo zisku.[46]

Při hledání definice hry v OZ se přirozeně nabízí otázka, zda lze vycházet z legální definice hazardní hry obsažené v § 3 odst. 1 ZHH. Na tuto otázku je ale potřebné odpovědět negativně. Důvodem pro tento závěr je skutečnost, že úprava v ZHH na OZ navazuje a má za cíl upravit pouze určitou část her, které si to vzhledem k jejich rizikové podstatě žádají. Dalším důvodem je, že § 3 odst. 1 ZHH pracuje s pojmem sázky a hry odlišně než OZ. Zatímco podle OZ jsou hrou pouze takové činnosti, které nejsou sázkou, ZHH sázku považuje za jeden z typů hry.[47]

Nezbývá než uzavřít, že hranice mezi hrou a sázkou není pevná. Hru podle § 2881 lze považovat za jakousi obecnou a zároveň zbytkovou kategorii, kdy pokud u určitého aleatorního závazku nejde o pojištění, sázku ani los, pravděpodobně se jedná o hru ve smyslu tohoto ustanovení.

---

[41] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 64.
[42] KRAMÁŘ, Květoslav a kol. *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2006, s. 23.
[43] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 60.
[44] Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 28. 8. 2008, sp. zn. 29 Odo 1238/2006 (databáze rozhodnutí Nejvyššího soudu).
[45] RAJCHL: *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář*, s. 1304-1305.
[46] FIALA, Josef a kol. *Občanský zákoník: poznámkové vydání s judikaturou a novou literaturou (včetně věcného rejstříku)*. 8. vydání. Praha: Linde, 2002, s. 755-756.
[47] RAJCHL: *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář*, s. 1306-1307.

Při určení, zda jsou lootboxy hrou ve smyslu § 2881, je třeba pomocí výkladu zjistit, jaký je objektivní význam tohoto ustanovení v dnešní době. Tento výkladový cíl se v právní metodologii označuje jako objektivně recentní výkladový cíl.[48] Tento cíl je obecně v českém právním řádu považován za legitimní[49] a v tomto případě i vhodný, protože umožňuje jednotlivým zákonným ustanovením, aby se v čase přizpůsobovala materiální realitě bez nutnosti změny legislativy.[50] Zjišťování tohoto významu probíhá ve dvou stádiích. V prvním kroku je potřeba zjistit, jak by dané ustanovení vyložil jeho adresát na základě jeho systematického zařazení. V druhém kroku se následně zjišťuje, jaký účel zákonodárce daným ustanovením sledoval, když ho do právního řádu zakotvoval.[51]

Zjišťujeme-li, zda by adresát § 2881 zařadil lootboxy pod pojem hry, je zapotřebí vycházet z výše zmíněné otevřenosti tohoto pojmu a mnohosti forem, které může hra v lidském životě nabývat. Pokud je hra ve smyslu právní úpravy charakterizována jako činnost, které se hráči účastní čistě pro zábavu anebo pro zábavu a ekonomický zisk,[52] pak by jistě adresát této normy takto popsal i lootboxy. Pro některé hráče může být motivací k jejich otevírání samotná zábava z jejich otevírání, většina hráčů je však nejspíše otevírá s nadějí, že získají hodnotný předmět.

Co se týče systematických vazeb tohoto ustanovení, lze v první řadě vycházet z jejího zařazení mezi odvážné smlouvy. I průměrný adresát OZ by zřejmě z tohoto označení pochopil, že tyto smlouvy se vyznačují rizikem finanční či jiné ztráty (tedy že míří na hry hazardní). Význam tzv. zákonných rubrik je však sporný. ÚS ve svém nálezu z roku 1999 vyslovil názor, že nadpisy a jiné obdobné části právního předpisu jsou pouze legislativní pomůckou, která nemůže být užita k výkladu právního předpisu.[53] I přesto tzv. „*argumentum a rubrica*" používá NS ve své judikatuře.[54] Opomenout nelze také vazbu na § 2874, který zakládá nevymahatelnost výhry z odvážných smluv. Toto ustanovení je dle některých autorů až notoricky známé mezi odborníky i laiky.[55] Pokud je obecně nevymahatelnost výhry spojována s odvážnými smlouvami, přičemž o definici sázky ani losu převážně není sporu a v daném případě je zjevné, že o sázku ani los nejde, pak adresátovi nejspíše nezbude nic jiného, než lootboxy podřadit pod obecný pojem hry ve smyslu § 2881.

Účelem úpravy sázky, hry a losu je ochrana osob před jejich nerozvážností. Zákon nestanoví zvláštní formu pro uzavření takových smluv. Cesta k závazkům, které mohou mít silně negativní ekonomické dopady na toho, kdo prohrál, je tedy snadná. Občanský zákoník respektuje hravou

[48] MELZER, Filip. *Metodologie nalézání práva: úvod do právní argumentace*. Praha: C.H. Beck, 2010, s. 126, marg. č. 133.
[49] Tamtéž, s. 86, marg. č. 84.
[50] Tamtéž, s. 84, marg. č. 82.
[51] Tamtéž, s. 126, marg. č. 134.
[52] RAJCHL: *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář,* s. 1303-1304.
[53] Nález Ústavního soudu ze dne 30. listopadu 1999, sp. zn. II. ÚS 485/98 (SbNU 16/1999).
[54] Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 30. 9. 2005, sp. zn. 29 Odo 908/2003 (č. 35/2006 Sb. rozh. civ.).
[55] KRAMÁŘ: *Herní právo,* s. 24.

povahu lidí tím, že soukromé sázky, hry a losy nezakazuje. Zákonodárce ale evidentně cítí potřebu od takového jednání odrazovat tím, že těmto smlouvám odmítá poskytovat soudní ochranu. Proti největším rizikům hazardních her chrání ZHH, nicméně i právní vztahy mezi provozovatelem a hráčem hazardních her jsou smluvními závazky, které se řídí OZ.[56] Lootboxy jsou stejně jako ostatní hry hazardního charakteru spadající pod § 2881 způsobilé mít vážné negativní důsledky na hráče.

Pro posouzení, zda lootboxy jsou hrou ve smyslu § 2881 je třeba vycházet ze závěru podkapitoly 2.2 a výkladu provedeného v této podkapitole. Lootboxy naplňují základní definiční znaky odvážných smluv. § 2881 slouží jako ochranná norma před lidskou lehkomyslností a zároveň v soukromoprávní rovině podchycuje vztah provozovatele a hráče hazardních her podle ZHH. Lze důvodně předpokládat, že většina laické i odborné veřejnosti by lootboxy pod pojem hry podřadila. Není tedy důvod, proč by lootboxy neměly být hrou ve smyslu § 2881 OZ.

2.4 Lootboxy jako los

Právní úprava losu je stejně jako v případě hry naprosto minimální. § 2882 OZ tím navazuje na mnohaletou tradici absence legální definice losu. Úprava v SOZ i středním zákoníku se nesla ve stejném duchu, přičemž ta zase navazovala na § 1273 ABGB. Vymezení losu bylo tudíž vždy přenecháno nauce.

V literatuře se lze setkat se dvěma odlišnými pojetími losu. V prvním pojetí je los chápán jako věc v právním smyslu (zpravidla listina), která je pouze dokladem o uzavření smlouvy o sázce nebo hře, která jejího držitele opravňuje k převzetí případné výhry.[57] Při pohledu na systematické zařazení losu lze však dovodit, že pojem losu není v § 2882 užit v tomto smyslu. Pokud by tomu tak bylo, nedávala by existence samostatného ustanovení smysl, jelikož by se jednalo o pouhou součást sázky nebo hry, která by se stejně řídila příslušnými ustanoveními.[58]

§ 2882 používá tento pojem jako zvláštní způsob rozhodování založený čistě na náhodě. Slovo los se ve stejném významu užívá i v jiných právních předpisech, např. ve správním řádu[59], katastrálním zákonu[60], volebním zákonu[61] a dalších. Rozhodnutí může být založeno na protichůdných tvrzeních (při hodu mincí), ta ale nemusí být vůbec přítomna (při losování z osudí).[62]

---

[56] RAJCHL: *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář*, s. 1266.
[57] KRAMÁŘ, Květoslav. In: HENDRYCH, Dušan a kol. *Právnický slovník, 3. vydání*. Praha: C. H. Beck, 2009. Dostupné z: https://app.beck-online.cz/bo/document-view.seam?documentId=nnptembqhfpw64zrguxgy33t.
[58] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 66.
[59] § 145 odst. 1 zákona č. 500/2004 Sb., správní řád, ve znění pozdějších předpisů.
[60] § 9 odst. 2 zákona č. 256/2013 Sb., o katastru nemovitostí, ve znění pozdějších předpisů.
[61] § 33 odst. 6 zákona č. 247/1995 Sb., o volbách do Parlamentu České republiky a o změně a doplnění některých dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů.
[62] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her*, s. 66.

Naprosto klíčovým znakem losu ve smyslu tohoto ustanovení je skutečnost, že pomocí losu se rozhoduje o předem určeném právu nebo povinnosti. Právě tento znak odlišuje los od sázky a hry.[63] Z tohoto pojetí vyplývá, že lootboxy nemohou být losem ve smyslu § 2882 OZ.

2.5 Závěr k druhé kapitole

Předmětem kapitoly č. 2 byla otázka, zda lze lootboxy považovat za odvážnou smlouvu podle § 2756 a násl. OZ. Nejprve bylo zjištěno, že lootboxy skutečně naplňují základní znaky těchto smluv. Následně bylo posuzováno, zda lze lootboxy označit za sázku, hru nebo los. Výsledkem je zjištění, že z těchto tří vyjmenovaných typů odvážných smluv lze lootboxy označit pouze za hru ve smyslu § 2881.

[63] Tamtéž.

3 Lootboxy jako hazardní hra

V kapitole č. 2 bylo zjištěno, že lootboxy naplňují základní definiční znaky odvážných smluv a že ze zákonného výčtu odvážných smluv je lze označit za hru ve smyslu § 2881 OZ. Nicméně pokud mezi odborníky existují důvodné obavy z negativních dopadů lootboxů na hráče, pak ačkoliv je otázka, zda jsou lootboxy hrou podle OZ, bezesporu významná, zůstává spíše otázkou druhotnou.

Totiž, jestliže u herního průmyslu lze dlouhodobě pozorovat růstové tendence a zároveň množství herních titulů s lootboxy taktéž roste, pak si myslím, že primární otázkou je, zda má být hráčům videoher poskytována ochrana na úrovni, kterou hráčům hazardních her poskytuje ZHH. Je tedy potřeba zjistit, zda lze lootboxy považovat za některou ze zákonem upravených hazardních her. Aby bylo možné na tuto otázku odpovědět, je zapotřebí se zaměřit na otázku působnosti ZHH a pojmové i další charakteristické znaky hazardních her.

3.1 Působnost zákona o hazardních hrách

ZHH upravuje hazardní hry provozované na území České republiky.[64] Působnost zákona je zvlášť konkretizována ve vztahu k hazardním hrám provozovaných prostřednictvím internetu. ZHH se vztahuje na hazardní hry provozované dálkovým přístupem prostřednictvím internetu, pokud jsou dostupné na území ČR, a to i v případě, že jsou dostupné mimo území ČR, pokud jsou provozovány podle základního povolení vydaného dle ZHH.[65]

Tyto dvě podmínky jsou v alternativním postavení. Aby byla založena působnost ZHH u tzv. „internetových her", postačí naplnění jen jedné z nich. Důvodová zpráva k ZHH uvádí, že za hry dostupné na území ČR je třeba považovat všechny hry, které jsou zaměřeny či cíleny na osoby, které mají na území ČR své bydliště.[66] Pro účely ZHH je bydliště chápáno ve stejném smyslu, v jakém jej užívá OZ[67] a nařízení Brusel I bis[68], tedy že se jedná o místo, kde se daná osoba chce trvale zdržovat.[69]

Výkladem pojmu „zaměření činnosti na" (určitý členský stát) se zabýval SDEU ve své judikatuře, byť se netýkala oblasti herního práva. V rozsudku ve věci *Pammer* uvedl, že pro posouzení, zda je činnost podnikatele zaměřená na určitý členský stát, je možné užít otevřený výčet

[64] § 2 odst. 1 zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[65] Tamtéž, § 2 odst. 2 písm. a) a b).
[66] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 121.
[67] § 80 odst. 1 věta první zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.
[68] Čl. 62 odst. 1 Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) č. 1215/2012 ze dne 12. prosince 2012, o příslušnosti a uznávání a výkonu soudních rozhodnutí v občanských a obchodních věcech. Úř. Věst. L 351, 20. prosince 2012, s. 1 a násl.
[69] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 121.

relevantních pomocných indicií.[70] SDEU nejprve uvádí jakousi „generální klauzuli“, kdy podle něj mohou být těmito indiciemi všechny výslovné projevy vůle oslovit zákazníky z konkrétního členského státu.[71] Dále jimi mohou být např. uvedení telefonického spojení s mezinárodní předvolbou, užití neutrálních domén prvního řádu (.com nebo .eu)[72], nebo pokud stránka umožňuje užití jiného jazyka či jiné měny.[73] Závěr o zaměření činnosti na určitý členský stát však nelze učinit pouze na základě přístupnosti internetových stránek z členského státu EU.[74]

Důvodová zpráva k ZHH tomuto pojmu nic dalšího neuvádí, naopak důvodová zpráva k ZDHH rozvíjí závěry SDEU, když uvádí, že taková kritéria nikdy nelze předem určit a jejich výčet nemůže být konečný. Příkladem uvádí následujících 6 kritérií:[75]

a) zda jsou webové stránky v češtině
b) zda transakce probíhají v české měně
c) zda má provozovatel sídlo v České republice
d) zda lze vklady a výhry realizovat prostřednictvím českých bank
e) zda poskytuje technickou podporu, se kterou se lze dorozumět česky
f) zda v propagačních materiálech odkazuje na české reálie

Otázkou působnosti ZHH, resp. zaměřením hazardních her na osoby s bydlištěm na území České republiky se zabýval Nejvyšší správní soud v roce 2024. NSS navázal na výše uvedené závěry SDEU a důvodovou zprávu k ZDHH. Podle NSS činnost provozovatele, který umožňoval registraci z ČR, při které bylo možné vybrat telefonní předvolbu +420 a české koruny jako preferovanou měnu[76], představovala provozování hazardní hry zaměřené na osoby s bydlištěm na území ČR.[77] Dalším důvodem byla skutečnost, že provozovatel měl v obchodních podmínkách uvedený seznam vyloučených zemí, ze kterých byla účast vyloučena, přičemž ČR na tomto seznamu nefigurovala.[78] Provozovatel argumentoval tím, že internetové stránky nebyly vedeny v češtině a že nikdy necílil marketing na území ČR. Tento argument NSS odmítl s tím, že se jedná o pouhá dvě kritéria z otevřené množiny kritérií, které je možné posuzovat.[79]

---

[70] Rozsudek ze dne 7. prosince 2010, *Peter Pammer proti Reederei Karl Schlüter GmbH & Co. KG,* C-585/08 a *Hotel Alpenhof GesmbH proti Oliver Heller,* C-144/09 (v el. sb. rozh.), bod 93.
[71] Tamtéž, bod 81.
[72] Tamtéž, bod 83.
[73] Tamtéž, bod 84.
[74] Rozsudek ze dne 12. července 2011, *L'Oréal SA a další proti eBay International AG a další*, C-324/09 (v el. sb. rozh.), bod 64.
[75] Důvodová zpráva k zákonu č. 187/2016 Sb., zvláštní část, str. 41.
[76] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 11. 10. 2024, sp. zn. 9 As 136/2024-47 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu), body 36-41.
[77] Tamtéž, bod 47.
[78] Tamtéž, body 42-43.
[79] Tamtéž, bod 44.

Pomocí výše uvedených základních kritérií SDEU a NSS lze „otestovat“, zda lze činnost herních studií, které vyvíjejí hry obsahující lootboxy, považovat za činnost zaměřenou na Českou republiku. Naprostá většina velkých herních studií má verzi stránek v českém jazyce. Zaměření jejich produktů na ČR pak lze dovozovat ze skutečnosti, že na webu je možné provést volbu jazyka[80], anebo je uživatel na základě jeho IP adresy přesměrován přímo na českou verzi stránek, kterou lze identifikovat na adresy ve formě .com/cs/ nebo jiné obdobné variantě.[81]

Ve většině případů nebudou mikrotransakce nabízeny přímo za české koruny, nicméně v některých případech mohou být pro české spotřebitele orientačně převáděny na Kč, přičemž samotná transakce následně proběhne v EUR nebo USD.[82] Zároveň lze s vysokou mírou jistoty předpokládat, že většina herních studií nebude mít sídlo nebo pobočku v České republice, pokud ani samotný vývoj her neprobíhá v tuzemsku.

Stejný závěr lze učinit ohledně dostupnosti zákaznické podpory v češtině. Na tomto místě však považuji za vhodné zmínit, že s nástupem popularity tzv. velkých jazykových modelů (LLM), může dojít k naplnění tohoto kritéria i za situace, kdy zaměstnanci podpory budou v češtině se spotřebitelem komunikovat pouze z jeho úhlu pohledu.

Zatímco odkazy na české reálie budou v souvislosti s hrami obsahujícími lootboxy velmi vzácným úkazem, registrace z České republiky budou v drtivé většině případů možné, stejně jako možnost užití české předvolby +420, a to i s ohledem na možnost tzv. dvoufázového zabezpečení herních účtů.[83]

Z výše uvedeného vyplývá, že hry obsahující lootboxy budou zpravidla naplňovat pouze některá z takto standardizovaných kritérií. Jak sám SDEU uvádí, tento výčet není a nemůže být uzavřený, stejně jako není stanovena minimální hranice splněných kritérií, aby bylo možné určitou činnost posuzovat za činnost zaměřenou na určitý členský stát. Relevanci jednotlivých kritérií je potřeba zkoumat na základě okolností jednotlivých případů jak samostatně, tak v jejich souhrnu. Osobně na základě skutečnosti, že k těmto herním titulům se bude možné registrovat a hrát je z ČR, webové stránky většinou budou v české lokalizaci a za účelem dvoufázového ověření bude umožněno užití českého telefonního čísla, soudím, že působnost ZHH ve většině případů bude dána.

---

[80] Např. Valve Corporation. *Welcome to Steam* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/.
[81] Např. Riot Games, Inc. *League of Legends* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/.
[82] Blizzard Entertainment, Inc. *Standard Packs - Hearthstone | Battle.net* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://eu.shop.battle.net/en-gb/product/hearthstone-standard-packs.
[83] Valve Corporation. *Steam Support :: Steam Guard Mobile Authenticator* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://help.steampowered.com/en/faqs/view/7EFD-3CAE-64D3-1C31.

3.2 Základní znaky hazardních her

V kapitole 3.1 bylo zjištěno, že na základě otevřeného výčtu kritérií pro určení působnosti ZHH, která vymezil NSS ve své judikatuře v kombinaci s judikaturou SDEU, by byla v mnoha případech působnost ZHH dána i ve vztahu k provozovatelům lootboxů, pokud by byly hazardní hrou. Na základě tohoto zjištění je následně třeba zkoumat, zda jsou u lootboxů přítomny typické znaky hazardních her.

ZHH mezi základní znaky hazardních her v § 3 řadí pouze sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, prvek náhody nebo neznámé okolnosti, který rozhoduje o výhře nebo prohře a možnost výhry nebo prohry. Tím ZHH navazuje na definici hry v § 2881 OZ.[84] Podle mého názoru je ale možné identifikovat i další charakteristické znaky hazardních her, které je možné dovodit ze znění hlavy první a druhé ZHH. Nad rámec § 3 ZHH se dle mého názoru jedná také o následující znaky:

a) zákonná úprava
b) vklad
c) provozovatel
d) provozování za účelem zisku
e) účastník a sázející
f) herní plán

V následujících podkapitolách bude provedena podrobnější analýza těchto znaků, neboť jejich naplnění je klíčové pro posouzení, zda jsou lootboxy z materiálního hlediska hazardní hrou. Jejich naplnění je také argumentem pro jejich regulaci jako hazardní hry.

3.2.1 Zákonná úprava

ZHH obsahuje tzv. *numerus clausus* povolených hazardních her. Jinak řečeno hazardní hrou, kterou lze na území ČR provozovat, je pouze taková hra, kterou ZHH výslovně upravuje.[85] Není-li daný typ hry v ZHH uveden, jedná se *de lege lata* o hazardní hru zakázanou.[86] Na první pohled se může zdát, že ZHH v aktuálním znění lootboxy žádným způsobem neupravuje. Proto pokud výsledkem kapitoly č. 3 bude zjištění, že lootboxy jsou z materiálního hlediska hazardní hrou, pak považuji za nezbytnou novelizaci ZHH takovým způsobem, aby tuto materiální realitu reflektoval.

[84] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 122.
[85] § 1, § 3 odst. 2 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[86] Tamtéž, § 7 odst. 2 písm. a).

3.2.2 Sázka a vklad

ZHH v § 4 písm. c) a písm. d) definuje pojmy sázky a vkladu. Vkladem je jakékoliv plnění opravňující k účasti na hazardní hře, zejména jedna nebo více sázek, nebo další plnění stanovená provozovatelem, která kromě sázky opravňují účastníka k účasti na hazardní hře.[87] Vklad zahrnuje jak přímé vklady do hry, tak i veškeré poplatky nebo investice do hry, které si provozovatel od účastníka účtuje.[88]

Definice sázky je v literatuře označována za tak problematickou, že ji Rajchl označuje za „*terminologický guláš horší nad míru obvyklou i pro současný svět*".[89] Sázkou je stručně řečeno dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáváno s výsledkem hazardní hry.[90] Tato definice je ale problematická minimálně ze třech důvodů. Zaprvé je pojem sázky v ZHH používán ve třech významech, přičemž důvodová zpráva to přiznává jen u dvou z nich. V prvním případě je užíván ve smyslu sázky jako smluvního typu upraveného v § 2873-2880 OZ a ve druhém případě je užíván jako označení samostatného typu hazardní hry – kursové sázky.[91] Ve třetím případě je sázka chápána jako finanční vstup do jednotlivé hazardní hry.[92]

Druhou vytýkanou vadou této definice je skutečnost, že podle zákona má docházet k „*porovnávání sázky s výsledkem hazardní hry*". K tomu ale u většiny hazardních her nedochází buď vůbec, nebo se tipovaný výsledek porovnává s výsledkem skutečným anebo se stanoveným kurzem. Rajchl z tohoto důvodu tuto formulaci považuje za zcela nepřesnou a nadbytečnou.[93]

Třetí vadou této formulace je označení sázky za „*nevratné plnění*". Podle důvodové zprávy je třeba za výhry považovat vše, co poskytuje provozovatel hazardní hry účastníkovi na základě náhody, nebo neznámé okolnosti, kterou musí provozovatel předem stanovit v herním plánu.[94] Sázka je tedy nevratným plněním pouze potenciálně, a to jen v případě, že účastník hazardní hry prohrál. Pokud účastník vyhrál, je mu vyplacena výhra podle pravidel stanovených v herním plánu.

Z výše uvedeného je možné dovodit, že vklad je širším pojmem než pojem sázky. Přesto může v některých případech docházet k situaci, že vklad a sázka budou obsahově totožné. Tyto varianty lze demonstrovat na dvou následujících příkladech.

Vklad a sázka mohou být obsahově odlišné v případě pokerového turnaje. Pokud provozovatel bude požadovat uhrazení startovného (buy-in) ve výši 100 000 Kč, bude toto

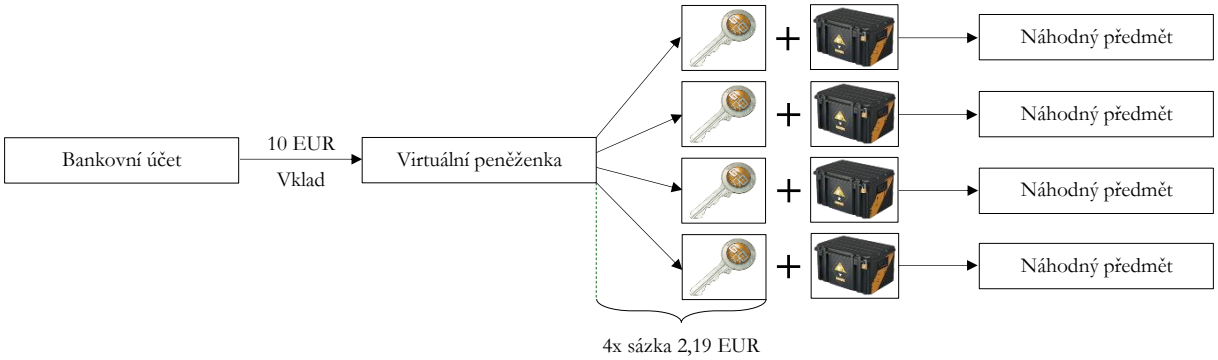
[87] § 4 písm. c) zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[88] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 123.
[89] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 118.
[90] § 4 písm. d) zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[91] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 122.
[92] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 118.
[93] Tamtéž.
[94] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 130.

startovné vkladem. Jednotlivé sázky v průběhu jednotlivých kol pokerového turnaje pak budou samostatnými sázkami, jejichž výši dobrovolně určuje účastník a jejichž návratnost je závislá na výsledcích těchto kol.

Vklad a sázka budou totožné např. v případě prosté kursové sázky v sázkové kanceláři. Pokud účastník bez dalšího vsadí 1 000 Kč na výhru týmu X ve fotbalovém utkání, bude tato částka vkladem a sázkou zároveň.

Mikrotransakce, prostřednictvím kterých si hráč může pořizovat lootboxy, mohou dle mého názoru být jak vkladem a sázkou samostatně, tak vkladem i sázkou zároveň. O první variantu by se jednalo v situaci, kdyby hráč vložil určitý finanční obnos (např. 10 EUR) na virtuální peněženku, ze které by následně zakoupil jednotlivé lootboxy, resp. klíče k jejich otevření (např. 4x 2,19 EUR). V tomto případě by původní vklad činil 10 EUR a jednotlivé sázky by činily 2,19 EUR. Tato varianta je znázorněna na schématu č. 1 níže.

Schéma 1: Lootboxy jako samostatný vklad a samostatné sázky



Zdroj: vlastní schéma, obrázek klíče[95] a lootboxu[96] Valve Corporation

Naopak v situaci, kdyby hráč pořizoval klíče jednotlivě pomocí samostatných plateb ve výši 2,19 EUR, jednalo by se o mnohonásobné případy totožného vkladu a sázky. Tato varianta je znázorněna na schématu č. 2 níže.

Schéma 2: Lootboxy jako vklad i sázka zároveň

Zdroj: vlastní schéma, obrázky tamtéž

Takto by bylo možné posoudit i situaci, kdyby si hráč v rámci jedné mikrotransakce pořídil větší počet lootboxů, k jejichž následnému otevření by už nemusel provést další (dílčí) transakce.

[95] Valve Corporation. *Steam Community :: Steam Community Market* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/market/listings/730/CS%3AGO%20Case%20Key.
[96] Valve Corporation. *Steam Community :: Steam Community Market* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/market/listings/730/CS%3AGO%20Weapon%20Case.

Jako příklad lze uvést situaci, kdy si hráč zakoupí sadu 60 lootboxů v celkové ceně 69,99 EUR, které následně postupně otevře. Tato varianta je znázorněna na schématu č. 3 níže.

Schéma 3: Větší počet lootboxů jako vklad i sázka zároveň

Zdroj: vlastní schéma, obrázek Hearthstone Wiki[97]

Schéma č. 3 je založeno na lootboxech ve hře Hearthstone, kdy jeden lootbox obsahuje 5 náhodných karet. Zisk tří set náhodných karet je podmíněn tím, že hráč doposud nevlastní dva kusy téže karty (třetí kopii téže stejné karty nelze získat).[98]

Z výše uvedených schémat je zřejmé, že lootboxy vykazují znak sázky jako základního znaku hazardních her, a zároveň i charakteristický znak vkladu.

3.2.3 Náhoda nebo neznámá okolnost

Přítomnost náhody nebo neznámé okolnosti je dalším pojmovým znakem hazardních her. O otázce, zda je náhoda pojmovým, a tedy i nezbytným znakem hazardních her, se již dlouho v literatuře vedou debaty. Velká část hazardních her je založena výhradně na náhodě, u některých ale může převažovat prvek dovedností. Nezbývá tedy než uzavřít, že podstatným znakem je primárně existence nejistoty ohledně výsledku hry. Otázka přítomnosti náhody nebo prvku dovedností a jejich rozsahu je o něco méně významná.[99]

Prvku náhody v hazardních hrách jako definičního znaku se také věnoval NSS ve své judikatuře. V rozsudku z roku 2018 NSS vyjádřil názor, že pro posouzení jeho přítomnosti v dané hazardní hře je podstatné, jak hra působí navenek. Je tedy rozhodující, zda je z pohledu účastníka při hraní přítomna nějaká jemu neznámá okolnost, kterou nemůže ovlivnit a která má vliv na výhru nebo prohru. Samotný mechanismus určování výhry nebo prohry není až tak významný.[100]

Zatímco u tradičních hazardních her může být velikost podílu náhody a dovedností na výsledku hry proměnlivá[101], v případě lootboxů tomu tak zpravidla nebude. Výsledek otevření

[97] Hearthstone Wiki. *Classic (2014-2021) - Hearthstone Wiki* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://hearthstone.fandom.com/wiki/Classic_(2014-2021).
[98] Blizzard Entertainment, Inc. *Hearthstone Shop – Blizzard Support* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://eu.support.blizzard.com/en/article/32545.
[99] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 21-24.
[100] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 17. 10. 2018, sp. zn. 1 As 136/2018-32 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu), body 22-23.
[101] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 21.

lootboxu je určován na základě předem stanovených pravděpodobností čistě na základě náhody. Některá herní studia informace o těchto pravděpodobnostech veřejně uvádí na svých webových stránkách. Hráč se je může dozvědět v různé míře určitosti např. u lootboxů ve hře Hearthstone[102] nebo FIFA Ultimate Team.[103] Lze se však setkat i s herními tituly, u kterých herní studia pravděpodobnosti dobrovolně nezveřejňují. Příkladem takového titulu je právě hra CS2. Tato hra vydaná v roce 2012 pod původním názvem Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) zavedla lootboxy v aktualizaci ze srpna 2013 s názvem *„Arms Deal"*, aniž by Valve hráče informovala o pravděpodobnostech při otevírání lootboxů.[104] Až v roce 2016 Ministerstvo kultury Čínské lidové republiky vydalo Oznámení o regulaci provozování online her a posílení průběžného a následného dohledu, které nabylo účinnosti 1. května 2017. Jeho součástí byla nově stanovená povinnost herních studií zveřejnit informace o pravděpodobnostech zisku předmětů z lootboxů.[105] Valve Corporation na toto oznámení reagovalo tím, že v souladu s novými pravidly zveřejnila požadované informace ve vztahu ke dvěma herním titulům vydaným touto společností (CS:GO[106] a Dota 2[107]). Tyto informace zveřejnila pouze v čínštině pro čínskou hráčskou základnu. Zbytek světa se o pravděpodobnostech dozvěděl až zprostředkovaně.

Přestože tímto zveřejněním Valve zřejmě splnila své povinnosti vyplývající z nově účinné čínské legislativy, domnívám se, že její prohlášení nelze považovat za úplné, neboť v něm chybí zmínky o dalších úrovních náhody, které ovlivňují výsledek otevření lootboxu v CS2. Informace obsažené v tomto prohlášení jsou uvedeny v tabulce č. 1 níže.

---

[102] Blizzard Entertainment, Inc. *Hearthstone Shop – Blizzard Support* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://eu.support.blizzard.com/en/article/32545.

[103] Electronic Arts, Inc. *Pravděpodobnosti u balíčků ve FIFA Ultimate Teamu* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.ea.com/cs-cz/games/fifa/news/fifa-pack-probabilities.

[104] Valve Corporation. *Counterstrike: Global Offensive - Arms Deal* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.counter-strike.net/armsdeal.

[105] PILAROWSKI, Greg a kol. *China's New Digital Game Treasure Box Rules Become Effective* [online]. Pillar Legal, 2017. Dostupné z: https://www.pillarlegalpc.com/wp-content/uploads/2024/07/Pillar-Legal-China-Regulation-Watch-Treasure-Box-Rules-2017-06-06.pdf, s. 3-4.

[106] Valve Corporation. *概率公示 - 武库通行证上线 – CSGO 官方网站 - 反恐精英：全球攻势* [online]. www.csgo.com.cn, 11. září 2017 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.csgo.com.cn/news/gamebroad/20170911/206155.shtml.

[107] Valve Corporation. *应文化部新政策要求关于珍藏概率与结果的公示 - DOTA2 - 刀塔官方网站 - 春华正茂更新，新春英雄宝藏上线* [online]. www.dota2.com.cn, 2. května 2017 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.dota2.com.cn/article/details/20170502/194771.html.

Tabulka 1: Pravděpodobnosti lootboxů ve hře CS2

Slovní označení vzácnosti	Barevné označení vzácnosti	Pravděpodobnost
Mil-Spec Grade	Tmavě modré	79,923 %
Restricted	Fialové	15,985 %
Classified	Růžové	3,197 %
Covert	Červené	0,639 %
Exceedingly rare	Zlaté	0,26 %

Zdroj: prohlášení Valve Corporation ze dne 11. září 2017[108]

Výše uvedené pravděpodobnosti se uplatňují pouze u základní varianty lootboxů, které obsahují vizuální modifikace (skiny) zbraní, které hráč při hře může užívat. Zároveň se jedná o jednu z pouhých dvou kategorií pravděpodobnosti, kterou Valve ve svém prohlášení přiznává. Hráč, který otevírá lootbox, si však „hází kostkou" celkem čtyřikrát navzdory tomu, co Valve uvádí v prohlášení. Při každém otevření lootboxu totiž dochází k určení ještě dalších třech hodnot, a to tzv. „floatu", možnosti získání zvláštního ukazatele „StatTrak™" a tzv. „paint seed". Popis těchto vlastností skinů, včetně pravděpodobností jejich získání, je uveden níže.

Float určuje míru vizuálního opotřebení skinu, který hráč z otevřeného lootboxu získal. Hodnota floatu je přitom určována s přesností na čtrnáct desetinných míst. Čím je float nižší, tím méně opotřebený ve hře vypadá. Tabulka 2 obsahuje přehled o možných hodnotách float v CS2.

Tabulka 2: Hodnoty float a jejich třídění

Slovní označení opotřebení	Minimální hodnota	Maximální hodnota
Factory New	0,00	0,07
Minimal Wear	0,07	0,15
Field-Tested	0,15	0,38
Well-Worn	0,38	0,45
Battle-Scarred	0,45	1,00

Zdroj: CSFloat Blog[109]

[108] Valve Corporation. *概率公示 - 武库通行证上线 – CSGO.*

[109] STEP7750. *Analysis of Float Value and Paint Seed Distribution in CS:GO* [online]. CSFloat Blog, 3. července 2020 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://blog.csfloat.com/analysis-of-float-value-and-paint-seed-distribution-in-cs-go/.

Maximální počet hodnot floatu je v CS2 celkově omezen na 2 147 483 647 unikátních hodnot.[110] V případě některých předmětů může být minimální a maximální hodnota floatu omezena na určité rozmezí, např. 0,14-0,65.[111]

Float je zároveň klíčovým faktorem pro určení tržní hodnoty předmětů. Např. skin AWP | Dragon Lore v kvalitě Battle-Scarred je v nabídce za cenu 5 140 až 6 900 USD.[112] V kvalitě Field-Tested je v nabídce za cenu 7 660 až 14 000 USD.[113] V kvalitě Factory New je v nabídce za cenu 12 895 až 45 000 USD.[114] Uvedené ceny jsou pouze přehledové, neboť na cenu mohou mít vliv i další faktory, zejm. aplikované samolepky. Vzhledem k výše uvedenému vlivu floatu na finanční hodnotu předmětů je dle mého názoru zřejmé, že o pravděpodobnostech získání určitého předmětu v určitém stupni opotřebení by měl být hráč předem informován. Vliv hodnoty floatu na vzhled virtuálního předmětu je znázorněn na obrázcích v příloze č. 1.

Další náhodně určovanou vlastností skinu v CS2 je získání tzv. StatTrak™ ukazatele. Tento ukazatel zaznamenává počet zabití, která hráč se skinem získal.[115] Pravděpodobnost získání ukazatele StatTrak™ činí 10 %.[116] Tento ukazatel vzhledem k jeho vzácnosti zpravidla činí předměty násobně dražšími. Jeho vizuální podoba je znázorněna na obrázku v příloze č. 2.

Poslední náhodně určovanou vlastností předmětu je tzv. „paint seed“. Skiny v CS2 jsou založeny na předem určeném způsobu umístění textury na model zbraně. Hodnota paint seedu se pohybuje od 0 do 1000, přičemž každé z těchto čísel předem určuje pozici aplikované textury a opotřebení na souřadnicích X a Y a také jejich rotaci. V důsledku různých paint seedů mohou předměty se stejnou texturou ve výsledku vypadat diametrálně odlišně[117], což se odráží i v jejich hodnotě. Každý skin v CS2 má svůj paint seed, nicméně ten se nemusí nutně projevovat u všech skinů.[118] Zřejmě nejznámějším příkladem vlivu paint seedu je skin AK-47 | Case Hardened. Tak např. paint seed č. 661 je aktuálně v nabídce za 60 000 USD, zatímco paint seed č. 690 je v nabídce za 990 USD a paint seed č. 160 je v nabídce za 276 USD, vše ve stejné kategorii opotřebení Minimal Wear. Vliv paint seedu na vzhled virtuálního předmětu je znázorněn na obrázcích v příloze č. 3.

---

[110] STEP7750. *A Technical Look at How CS:GO Float Values Work* [online]. CSFloat Blog, 4. srpna 2020 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://blog.csfloat.com/how-csgo-float-values-work/.
[111] STEP7750. *Analysis of Float Value and Paint Seed Distribution in CS:GO.*
[112] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. csfloat.com [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?min_float=0.45&def_index=9&paint_index=344.
[113] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. csfloat.com [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?min_float=0.15&max_float=0.38&def_index=9&paint_index=344.
[114] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. csfloat.com, [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?max_float=0.07&def_index=9&paint_index=344.
[115] Valve Corporation. *Counterstrike: Global Offensive - Arms Deal* [online]. csfloat.com, [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://www.counter-strike.net/armsdeal.
[116] Valve Corporation. *概率公示 - 武库通行证上线 – CSGO.*
[117] STEP7750. *Analysis of Float Value and Paint Seed Distribution in CS:GO.*
[118] Tamtéž.

Z obsahu předchozích stran je zjevné, že prvek náhody stojí v samotném jádru lootboxů. Zároveň je to právě ten prvek, který je na jedné straně činí lákavými, ale na druhé straně i poměrně nebezpečnými.

CS2 lze s vysokou mírou jistoty označit za hru s pravděpodobně nejkomplexnější strukturou lootboxů na trhu i s ohledem na to, že obsahuje celou řadu výše nezmíněných typů lootboxů (se samolepkami[119], přívěsky[120], suvenýry z profesionálních turnajů[121] a další), přičemž jejich počet pomalu roste. Většina her s lootboxy bude mít pouze jednu „vrstvu" náhody. Nelze však vyloučit, že se v budoucnosti na trhu neobjeví další herní tituly s ještě komplexnějšími lootboxy. Tuto podkapitolu lze tedy uzavřít s tím, že základní pojmový znak hazardních her – náhoda – a tedy i nejistota výsledku je u lootboxů přítomen.

3.2.4 Provozovatel

ZHH v § 6 vymezuje okruh subjektů, které na území České republiky mohou provozovat hazardní hry. Zákon ani NSS nepovažuje osobu provozovatele hazardní hry za pojmový znak hazardní hry[122], nicméně nepochybně je možné jej označit za jeden z charakteristických prvků hazardních her.

Hazardní hry může provozovat Česká republika prostřednictvím veřejnoprávních korporací či jiných právnických osob zřízených zákonem.[123] Možnost státu provozovat hazardní hry je vnímána jako značně kontroverzní. Na jedné straně se stát prostřednictvím regulace snaží trh s hazardem potlačovat, zatímco na druhé straně sám sobě povoluje provozování takových her.[124] Od rozdělení Československa však této možnosti ČR nevyužila. MFČR sice v nedávné době provozovalo tzv. účtenkovou loterii, ta však navzdory jejímu názvu nebyla hazardní hrou, jelikož byla z působnosti předpisů upravujících hazardní hry vyloučena.[125]

Druhou skupinou osob, které mohou v ČR provozovat hazardní hry, jsou výhradně právnické osoby. Zákon na právnické osoby klade nároky zejména v oblasti transparentnosti a nezávislosti jejich vnitřních struktur, bezúhonnosti a bezdlužnosti a také na jejich finanční stabilitu a transparentnost finančních zdrojů.[126] Obecně lze nároky kladené na provozovatele

[119] Valve Corporation. *Counter-Strike: Global Offensive Release Notes for 2/5/2014*. blog.counter-strike.net, 5. února 2014 [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://blog.counter-strike.net/2014/02/9585/.
[120] Valve Corporation. *The Armory* [online]. store.steampowered.com, 3. října 2024 [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/sale/armory.
[121] Valve Corporation. *Counter-Strike: Global Offensive Release Notes for 10/21/2022*. blog.counter-strike.net, 21. října 2022 [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://blog.counter-strike.net/2022/10/39950/.
[122] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 17. 10. 2018, sp. zn. 1 As 136/2018-32 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu), bod 34.
[123] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 124.
[124] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 137.
[125] § 35 zákona č. 112/2016 Sb., zákon o evidenci tržeb, ve znění zákona č. 256/2019 Sb.
[126] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 125.

hazardních her v širokém slova smyslu srovnat s nároky kladenými např. na pojišťovny, banky nebo penzijní fondy. Ve všech uvedených případech se jedná o velmi specifické oblasti podnikání, které s sebou nesou potenciálně vysoké míry rizik, což si žádá pevný právní rámec a přísné podmínky pro jejich provozování.[127]

Právnické osoby, které provozují hazardní hry na území České republiky, musí mít své sídlo v ČR, jiném členském státě EU nebo ve státě, který je smluvní stranou dohody o EHS, disponovat řádnou, průhlednou a ucelenou organizační strukturou s vymezenými působnostmi a rozhodovacími pravomocemi, zřízenou dozorčí radou, správní radou nebo jiným obdobným kontrolním orgánem, splňovat požadavek finanční stability podle § 6 odst. 4 ZHH, mít účetní závěrku ověřenou auditorem podle zákona o auditorech, prokázat průhledný a nezávadný původ zdrojů a průhlednou vlastnickou strukturu, z níž je zřejmý jejich skutečný majitel.[128]

Ve vztahu k výše uvedenému výčtu podmínek lze s vysokou mírou jistoty říct, že tzv. AAA herní studia, která často lootboxy nabízí, již nyní tyto podmínky zcela nebo alespoň částečně splňují. Označení „AAA herní studia" a „AAA herní tituly" je totiž odvozeno od systému klasifikace úvěrových dluhopisů, který vyvinuly americké ratingové agentury. Zatímco původní systém hodnotí schopnost posuzovaných společností a států dostát svým finančním závazkům, ve videoherním průmyslu se takto označují studia s velkým množstvím zaměstnanců, velkými rozpočty[129], a tedy i komplexní organizační strukturou. Pokud by některá z AAA studií některou z těchto podmínek nesplňovala, jistě by to pro ně nebylo nepřekonatelnou překážkou, neboť jsou nepochybně dostatečně personálně i finančně zajištěna na to, aby se těmto požadavkům přizpůsobila.

Splnění některých z výše zmíněných podmínek by ale mohlo představovat nepřekonatelnou překážku pro menší herní studia. Plošné vynucování tohoto standardu by tedy pravděpodobně vedlo k omezení dostupnosti lootboxů na území ČR ze strany menších herních studií. Tento efekt by ale bylo možné považovat za žádoucí s ohledem na to, že cílem ZHH je dle MFČR celkové omezení hazardu a posílení ochrany před nebezpečím závislosti na něm.[130] Podobný názor zastává i Ústavní soud, který ve svém nálezu z roku 2011 uvedl, že loterie a jiné podobné hry se vyskytují převážně na okraji společensky akceptovaných aktivit a že je legitimním právem obcí provoz

[127] Tamtéž, s. 126.
[128] § 6 odst. 1 písm. b) zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[129] BERNEVEGA, Alexander, GEKKER, Alex. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. *Games and Culture* [online], 2022, roč. 17, č. 1, s. 48 [cit. 2. června 2025]. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/15554120211014151.
[130] Ministerstvo financí. *Regulace hazardu funguje, stát se zabývá přesunem hraní na internet* [online]. www.mfcr.cz, 5. listopadu 2019 [cit. 2. června 2025]. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/cs/ministerstvo/media/tiskove-zpravy/2019/regulace-hazardu-funguje-stat-se-zabyva-36541.

hazardu na jejich území zásadně omezovat.[131] Tento názor následně v roce 2013 zpřesnil pouze na výherní hrací přístroje a obdobná zařízení.[132]

K požadavku na finanční stabilitu, který je splněn při vlastním kapitálu provozovatele hazardní hry ve výši nejméně 50 mil. Kč (zjednodušeně řečeno), uvádí důvodová zpráva, že jeho cílem je zajištění dostatečné likvidity provozovatele, aby byl schopen dostát svým závazkům vůči státu (vzhledem k požadavkům na HW a SW vybavení a propojení s regulátorem), ale také vůči účastníkům hry s ohledem na vyplácení výher či možnost nuceného ukončení činnosti při předlužení.[133] Tento požadavek lze považovat za zcela odůvodněný v případě „klasických" hazardních her. Je však otázkou, do jaké míry jsou tyto důvody uplatnitelné i na herní studia, která jsou softwarovými společnostmi a která již z podstaty jejich činnosti musí disponovat náležitým HW a SW vybavením. Provozovatelé lootboxů navíc nemusí disponovat velkým kapitálem za účelem vyplácení výher, protože obsahem lootboxů jsou virtuální předměty, jejichž vyplácení pro studia nepředstavuje vysoké náklady.

Na základě výše uvedeného si myslím, že herní studia lze již dnes považovat za provozovatele ve smyslu ZHH. Za provozování hazardní hry se totiž považuje i provozování hry v rozporu se zákonem.[134] Zároveň si myslím, že by nebylo důvodné, aby zákonodárce požadoval po herních studiích splnění kritéria finanční stability ve stejné výši jako u provozovatelů tradičních hazardních her.

3.2.5 Provozování za účelem dosažení zisku

Podle ZHH se za provozování hazardní hry považuje vykonávání činností spočívajících v uskutečňování hazardní hry se záměrem dosažení zisku, zejména příjem sázek a vkladů do hazardní hry, výplata výhry a další činnosti organizačního, finančního a technického charakteru související s jejich provozováním.[135]

O skutečnosti, že herní studia nabízejí lootboxy za účelem dosažení zisku, nelze pochybovat. Samotný Evropský parlament ve studii z roku 2020 odkazuje na statistiky Interactive Software Federation of Europe, která odhaduje, že 34 % obratu herních studií je tvořeno placenými aplikacemi a nákupy ve hrách, které zahrnují i lootboxy.[136] I tento znak je tedy u lootboxů naplněn.

---

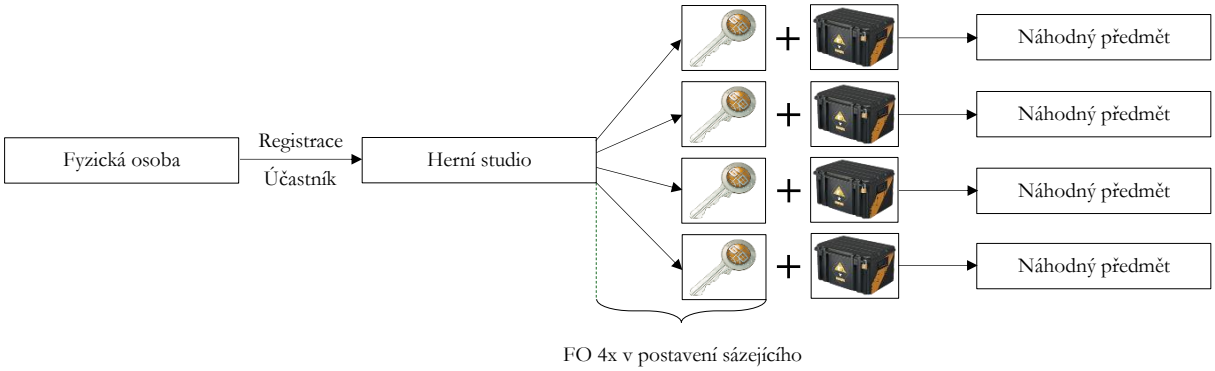
[131] Nález Ústavního soudu ze dne 7. září 2011, sp. zn. Pl. ÚS 56/10 (N 151/62 SbNU 315), body 37 a 41.
[132] Nález Ústavního soudu ze dne 6. května 2013, sp zn. IV. ÚS 2315/12 (N 75/69 SbNU 281), bod 39.
[133] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 125.
[134] Tamtéž, str. 124.
[135] § 5 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[136] Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies. *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers* [online]. Lucemburk: Publications Office of the European Union, 2020. Dostupné z: https://doi.org/10.2861/72151, s. 7.

3.2.6 Účastník a sázející

Zatímco provozovatelem hazardních her mohou být pouze právnické osoby, účastníkem a sázejícím mohou být pouze fyzické osoby. Podle ZHH je účastníkem fyzická osoba, která se k účasti na hazardní hře registrovala nebo zaplatila vklad. Sázejícím je účastník, který zaplatil sázku.[137] Z tohoto vymezení je možné dovodit, že pojem účastníka je širší než pojem sázejícího. Podobně jako v případě sázky a vkladu může docházet k jejich vzájemnému překrývání. Jako příklad takové situace Rajchl uvádí zakoupení stíracího losu.[138]

Pokud však ZHH k účasti na hazardní hře vyžaduje registraci u jejího provozovatele, stává se daná osoba účastníkem již v momentě registrace.[139] Tu přitom ZHH vyžaduje u kursové sázky, totalizátorové hry, technické hry a internetové hry.[140] Pokud by bylo možné lootboxy považovat za jednu z těchto hazardních her, pak by na posouzení postavení hráče otevírajícího lootboxy bylo možné analogicky aplikovat úvahu provedenou v kapitole 3.2.2. Schéma by pak vypadalo následovně:

Schéma 4: Postavení hráče otevírajícího lootboxy jako účastníka a sázejícího



Zdroj: vlastní schéma, obrázek klíče[141] a lootboxu[142] Valve Corporation

Výše uvedené schéma by bylo možné aplikovat na jakoukoliv další variantu lootboxů uvedenou v kapitole 3.2.2, protože zakoupení lootboxu bude vázáno na vytvoření uživatelského účtu (registraci). Jedinou proměnnou by byl počet sázek, a tedy i počet případů, kdy by se hráč nacházel v postavení sázejícího.

---

[137] Tamtéž, § 4 písm. a) a b).
[138] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 116.
[139] Tamtéž.
[140] § 17a odst. 1 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[141] Valve Corporation: *Steam Community Market*, dostupné z: https://steamcommunity.com/market/listings/730/CS%3AGO%20Case%20Key.
[142] Valve Corporation: *Steam Community Market*, dostupné z: https://steamcommunity.com/market/listings/730/CS%3AGO%20Weapon%20Case.

Účastníkem hazardní hry může být pouze fyzická osoba starší 18 let. Provozovatel nesmí umožnit účast osob mladších 18 let na hazardních hrách[143], přičemž provozování hazardních her, u nichž nelze spolehlivě ověřit věk účastníků před jejich zahájením, je zakázáno.[144]

V dánské studii z roku 2020 zaměřené na zjištění míry účasti nezletilých ve věku 12-16 let na lootboxech bylo zahrnuto celkem 1 137 respondentů. V období 12 měsíců před provedením studie se 42,5 % respondentů s lootboxy setkalo, 19,8 % si zakoupilo lootbox nebo klíč k jeho otevření a 10,6 % prodalo virtuální předmět získaný otevřením lootboxu (vše z celkového počtu respondentů).[145] Britský regulátor hazardních her v průzkumu z roku 2024 dospěl k 27 % podílu respondentů ve věku převážně 11-17 let, kteří utratili peníze za lootboxy.[146] Podobný, byť mnohem méně detailní průzkum v ČR provedlo Centrum sociálních služeb Praha. V komparaci dat z roku 2023 s daty z předchozích let byla zjištěna míra účasti žáků od 6. třídy základních škol až po 4. ročníky středních škol ve výši 8,6 %. Chlapců, kteří si v posledním roce zakoupili lootbox, bylo zhruba třikrát více než dívek.[147]

Takové míry účasti nezletilých na herních mechanismech, které potenciálně materiálně naplňují znaky hazardní hry, jsou podle mého názoru nepřípustné. Ochrana nezletilých je primárním důvodem, proč by se zákonodárce měl problematice lootboxů věnovat. Tento názor zastává i EU.[148]

Ochranu nezletilých by stát mohl zajistit tím, že by lootboxy označil za hazardní hru. To by následně pro herní studia znamenalo mimo jiné i povinnost náležitě ověřit věk účastníka a jeho vyloučení z účasti do doby, než by dovršil 18 let věku. V dnešní době navíc v ČR již existuje zákonem upravený systém, který umožňuje elektronickou identifikaci osob. Ověřit identitu hráče, který hodlá otevírat lootboxy, by bylo možné například pomocí bankovní identity. Herní studia by mohla uzavřít smlouvu se společností Bankovní identita, a.s., čímž by umožnila hráčům ověření své totožnosti přes internet.[149] Alternativou tohoto řešení by mohlo být uzavření smlouvy

---

[143] § 7 odst. 1 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[144] § 7 odst. 2 písm. e) zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[145] KRISTIANSEN, Søren, SEVERIN, Majbritt. Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors* [online], 2020, č. 103. s. 3 [cit. 4. června 2025]. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254.
[146] Gambling Commission. *Young People and Gambling 2024: Official statistics* [online]. www.gamblingcommission.gov.uk, 7. listopadu 2024 [cit. 4. června 2025]. Dostupné z: https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2024-official-statistics/ypg-2024-online-gambling-paying-for-and-betting-with-in-game-items-in-video.
[147] Centrum sociálních služeb Praha. *Šetření rizikového chování a duševního zdraví žáků 2. stupně ZŠ a SŠ v Praze, 2024* [online]. Praha: Centrum sociálních služeb Praha, 2024. Dostupné z: http://www.prevence-praha.cz/images/vyzkumy/Praha2023_Kompletni_zprava_vyzkum_zaku_fin.pdf, s. 139.
[148] Doporučení Komise 2014/478/EU ze dne 14. července 2014, o zásadách pro ochranu spotřebitelů a hráčů služeb hazardních her online a pro prevenci hraní hazardních her online nezletilými osobami. Úř. Věst. L 214, 19. července 2014, s. 42-43.
[149] KORBEL, František, KOVÁŘ, Dalibor. Právní úprava tzv. bankovní identity. *Bulletin Advokacie* [online databáze], 2021, č. 4 [cit. 4. června 2025]. Dostupné z: databáze beck-online.cz.

s nezávislou společností, jako je např. Sumsub, které umožňují ověření totožnosti pomocí vlastních technologií.[150]

Z výše uvedeného usuzuji, že hráče, který otevírá lootboxy, lze označit za účastníka a sázejícího ve smyslu § 4 písm. a) a b) ZHH.

3.2.7 Herní plán

Herní plán je dalším charakteristickým znakem hazardních her, který plní dvě základní funkce. Zaprvé se jedná o dokument, který v jistém slova smyslu vymezuje smluvní podmínky mezi provozovatelem a hráčem ve formě pravidel hry a zároveň je podkladovým dokumentem pro vydání povolení k provozování určitého druhu hazardní hry dle § 101 odst. 2 písm. a) ZHH.[151]

Provozovatel je povinen v herním plánu upravit alespoň pravidla hry, způsob provedení slosování nebo zjištění okolnosti, která určuje výhru, výši výhry nebo způsob jejího určení a způsob a lhůty pro výplatu výhry. Umožňuje-li to povaha hazardní hry, musí v něm zároveň stanovit částku nejvyšší sázky a nejvyšší výhry, minimální výherní podíl, pravděpodobnost výhry, výplatní poměr a výplatní strukturu.[152]

Lze říci, že herní plán plní i informační funkci. Provozovatel má totiž povinnost publikovat herní plány ke všem hrám, které provozuje na internetové stránce, na níž je internetová hazardní hra provozována.[153] Jak již bylo řečeno, herní studia nerada zveřejňují informace o lootboxech. Stanovení obdobných povinností i herním studiím provozujícím lootboxy by umožnilo hráčům informovat se o podmínkách a pravděpodobnostech lootboxů a zároveň by to umožnilo správnímu orgánu nahlédnout do jejich vnitřního fungování za účelem posouzení, zda je provozování konkrétních lootboxů v ČR přípustné.

Vzhledem k aktuální situaci s lootboxy je zřejmé, že v dnešní době není znak herního plánu u lootboxů přítomný. Bylo by ale žádoucí, aby je herní studia k lootboxům vytvářela. S ohledem na minimální požadavky na obsah herního plánu si zároveň myslím, že kdyby ZHH měl dopadat i na lootboxy, pak by obsahové náležitosti herního plánu nebylo potřeba měnit. ZHH navíc obsahuje ustanovení zmocňující MFČR, aby vyhláškou stanovilo další náležitosti herního plánu.[154] Tím spíše lze aktuální úpravu herního plánu považovat za dostačující.

---

[150] Sumsub. *How ID verification works* [online]. docs.sumsub.com, březen 2025 [cit. 5. června 2025]. Dostupné z: https://docs.sumsub.com/docs/how-id-verification-works.
[151] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 31. 1. 2024, sp. zn. 2 As 299/2022-39 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu), body 76-77.
[152] § 8 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[153] Tamtéž, § 75 odst. 1 písm. a) bod 3.
[154] § 133 odst. 1 písm. g) zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.

3.2.8 Výhra a prohra

Pojem výhry není v ZHH definován. Důvodová zpráva jeho definici považuje za nadbytečnou.[155] ZHH pouze vymezuje, co smí a nesmí výhrou být. ZHH vychází z tradičního pojetí hazardních her, když stanoví, že výhrou smí být pouze peněžní prostředky s výjimkou loterií a tombol.[156] Výhrou nesmí být návykové látky nebo přípravky, léčivé přípravky, cenné papíry nebo investiční nástroje a virtuální aktiva podle AML.[157]

Pokud lootboxy nejsou loterií nebo tombolou, pak ani virtuální předměty nemohou *de lege lata* být výhrou. O tom, zda lze virtuální předměty považovat za výhru se polemizuje i v literatuře.[158] Ze znění výčtu přípustných výher v § 10 je citelná orientace zákonodárce na výhry, jejichž hodnota je objektivně určitelná (peněžní prostředky, hmotné věci, služby, žetony nebo renta).[159] Tento výčet ovšem také znamená, že ZHH v aktuálním znění již zná nepeněžité výhry, pro které stanoví způsob jejich oceňování.[160] V tomto ohledu by zařazení lootboxů mezi hazardní hry neznamenalo žádný posun.

V případě některých lootboxů mohou být virtuální předměty objektivně (tržně) ocenitelné penězi, jako například právě v případě CS2 (viz 3.2.2). Takové předměty tedy kritérium objektivní určitelnosti hodnoty splňují. Komplikace však nastávají u virtuálních předmětů, které jsou vázány výhradně na jeden účet a nelze je prodat jiným hráčům. Tyto mikrotransakce se označují jako „izolované náhodné odměny".[161] Xiao k těmto uvádí, že by měly být posuzovány jako hazardní hra (resp. výhra), protože hráč riskuje prohru (získání bezcenného virtuálního předmětu) výměnou za šanci na výhru (získání velmi vzácného předmětu). Herní studio naopak riskuje, že hráči bude muset poskytnout vzácný předmět za drobnou platbu.[162] S tímto názorem se plně ztotožňuji. Xiao navíc správně uvádí, že herní studia státu nahrávají tím, že předměty třídí do několika skupin vzácnosti[163] (viz 3.2.2). Samotná studia tím vlastně nepřímo určují hodnotu předmětů i přestože nejsou převoditelné na jiné hráče.

---

[155] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 130.
[156] § 10 odst. 1 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[157] Tamtéž, § 10 odst. 6.
[158] XIAO, Leon. 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* [online], 2020, roč. 20, č. 1, s. 440-446 [cit. 6. června 2025]. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3.
[159] § 10 odst. 1-5 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[160] Tamtéž, § 10 odst. 7.
[161] NIELSEN, Rune, GRABARCZYK, Pawel. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association* [online], 2019, roč. 4, č. 3, s. 196. Dostupné z: https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104.
[162] XIAO: *Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling?,* s. 444.
[163] Tamtéž.

O hodnotě virtuálních předmětů svědčí i samotná popularita lootboxů. Kdyby byly virtuální předměty bezcenné, nebyli by hráči ochotní za ně utrácet peníze.[164] Na závěr je nutno dodat, že argumentace virtuální povahou předmětů pro ponechání lootboxů mimo dosah regulace hazardu nemůže samostatně obstát, jelikož moderní hazard je ve značné míře digitalizovaný.[165] Proto si myslím, že s rostoucí popularitou lootboxů je potřeba stávající přístup k povaze výhry přehodnotit.

3.3 Dílčí závěr ke kapitolám 3.1 a 3.2

Na základě obsahu kapitoly 3.1 lze učinit závěr, že lootboxy, které herní studia nabízí, by spadaly do působnosti ZHH, pokud by bylo možné je podřadit pod některou z aktuálně upravených her. Působnost ZHH by byla založena již samotnou možností zakoupení lootboxů z ČR, stejně jako by bylo možné identifikovat kritéria, která by značila zaměření činnosti herních studií na území ČR.

Na základě obsahu kapitoly 3.2 pak lze učinit závěr, že lootboxy naplňují většinu pojmových i dalších charakteristických znaků hazardních her. Podobný názor zastává i Institut pro regulaci hazardních her.[166] Domnívám se, že u lootboxů lze identifikovat pojmové znaky sázky, výhry nebo prohry a náhody. Herní studia lze považovat za provozovatele ve smyslu ZHH, protože nabízí lootboxy za účelem dosažení zisku a hráče otevírajícího lootboxy lze považovat za účastníka a sázejícího podle ZHH.

3.4 Srovnání lootboxů se stávajícími hazardními hrami dle ZHH

Na základě obsahu předchozích podkapitol zastávám názor, že lootboxy lze z materiálního hlediska považovat za hazardní hru. Následně je potřeba zjistit, zda je lze podřadit pod některý z druhů hazardních her upravených ZHH. Vzhledem k většímu počtu her upravených ZHH je v příloze č. 4 uvedena tabulka, ve které je provedeno srovnání lootboxů s podstatou hazardních her upravených v ZHH. Z jejího obsahu vyplývá, že podobu mezi lootboxy a upravenými hazardními hrami lze nalézt pouze u technické hry.

3.4.1 Lootboxy jako internetová technická hra

Technická hra je hazardní hra provozovaná prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného sázejícím. Technickou hrou je zejména válcová hra, elektromechanická ruleta

[164] Tamtéž.
[165] NIELSEN, GRABARCZYK: *Are Loot Boxes Gambling?,* s. 192.
[166] KOZÁK, Petr a kol. *Černá kniha nelegálního hazardu*. Praha: Institut pro regulaci hazardních her, 2023, s. 61-62. Dostupné z: https://www.zodpovednehrani.cz/download/218.

a kostky.[167] Vzhledem k užitému slovu „zejména" se jedná o otevřený výčet. Kategorie technických her je všeobecná a je vytvořena *pro futuro* s ohledem na neustálý technologický vývoj.[168] Typickým příkladem technické hry jsou videoloterní terminály nebo výherní přístroje.[169]

Technické hry lze provozovat i prostřednictvím internetu. K tomu dochází tak, že provozovatel umožní sázejícímu se kdykoliv připojit k jeho serveru[170] a sázející pak hru ovládá sám. Účastník hraje proti SW systému provozovatele, krupiérovi nebo jinému účastníkovi hry prostřednictvím SW provozovatele.[171] Účast na internetové technické hře je možná pouze online pomocí nezávislého zařízení (telefonu, počítače atd.), bez připojení k serveru provozovatele nesmí být možné hru hrát.[172] Tomuto popisu odpovídají i lootboxy, neboť hráč je otevírá na svém zařízení připojeném k serveru herního studia. Bez takového připojení nebude otevření lootboxu možné, protože výsledek určuje systém herního studia, který běží na jeho serveru. Kdyby tomu tak nebylo, představovalo by to pro studio riziko, že by hráč získal předměty z lootboxu i bez zaplacení např. pomocí hacku. Jak již bylo řečeno výše, lootboxy lze posoudit jako hru osoby otevírající lootbox proti SW herního studia. Lootboxy tedy odpovídají prvnímu z vyjmenovaných způsobů provozování internetových her.

Za jednu hru technické hry ZHH považuje proces, kdy po jeho spuštění se náhodně vytvoří výsledek hry a nejpozději před jeho ukončením se odečte z vkladu sázka na jednu hru.[173] I tomuto popisu odpovídají lootboxy. Hráč zaplatí za lootbox buď přímo (pak se jedná o vklad i sázku zároveň), nebo si peníze vloží na herní konto (vklad), ze kterého se potom odečítají platby za otevření jednoho lootboxu (sázky). V návaznosti na platbu pak spustí proces jeho otevření, který vede k náhodnému určení získaného předmětu. Každé jednotlivé otevření lootboxu by tedy odpovídalo jedné hře technické hry.

Internetové hry lze provozovat pouze přes internetové stránky nebo aplikace dostupné v češtině.[174] Proto si myslím, že otevírání lootboxů ve hře lze posoudit jako účast na internetové technické hře přes aplikaci, protože za aplikaci ZHH označuje software odlišný od internetové stránky.[175]

[167] § 42 odst. 1 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[168] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., zvláštní část, str. 144.
[169] Tamtéž.
[170] § 42 odst. 7 zákona č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
[171] Tamtéž, § 73 odst. 2.
[172] Tamtéž, § 42 odst. 7 ve spojení s odst. 4.
[173] Tamtéž, § 50 odst. 1.
[174] Tamtéž, § 74 odst. 1.
[175] Tamtéž, § 74 odst. 3.

3.5 Závěr k třetí kapitole

Na základě dílčího závěru ke kapitole 3.3 a zjištění z kapitoly 3.4 se domnívám, že působnost ZHH ve vztahu k lootboxům je dána a lootboxy splňují pojmové i další charakteristické znaky hazardních her. Ze všech druhů her, které ZHH upravuje, bych osobně lootboxy subsumoval pouze pod technickou hru provozovanou prostřednictvím internetu.

Pro odstranění případných přetrvávajících pochybností o tom, zda lze lootboxy skutečně označit za hazardní hru, je na místě zmínit jedno známé anglické rčení, které se objevilo i v judikatuře Ústavního soudu. Toto rčení zní: „*if it looks like a duck, swims like a duck and quacks like a duck, then it probably is a duck*“.[176] Jinak řečeno: jeví-li se lootboxy jako technická hra provozovaná prostřednictvím internetu, pak jí pravděpodobně také jsou.

Skutečnost, že ZHH lootboxy výslovně nezmiňuje, ani tvrzení, že herní studia nemohou být označena za provozovatele, protože nesplňují nároky kladené na provozovatele hazardních her a že jim nebyla vydána příslušná povolení, ještě neznamená, že na ně ZHH nedopadá. Podle mého názoru lze identifikovat jedinou potenciální překážku, která brání dopadu regulace hazardu na lootboxy. Tou je otázka právní povahy virtuálních předmětů ve spojení s tradičním vnímáním výhry v herním právu. Domnívám se, že to by ale mělo být překonáno. Pokud by k tomu nedošlo, vedlo by to k faktickému schválení provozování mechanismů, které se jeví jako hazardní hra, zcela bez jakékoli veřejnoprávní ingerence. Takový stav by stát neměl připustit.[177]

[176] Nález Ústavního soudu ze dne 5. listopadu 2018, sp. zn. III. ÚS 4072/17 (N 178/91 SbNU 217), bod 16.

[177] Adaptace rozsudku Nejvyššího správního soudu ze dne 19. 11. 2021, sp. zn. 4 As 120/2021-75 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu), bod 54.

4 Lootboxy v kontextu práva EU

Předmětem této kapitoly je otázka, zda existuje účinná legislativa EU, která by dopadala na lootboxy. Cílem je také zjištění celkového postoje EU vůči lootboxům.

4.1 Přístup EU k regulaci hazardu a lootboxů

Jednou z relevantních zmínek o lootboxech v kontextu práva EU z nedávné doby je parlamentní otázka bývalé české europoslankyně Dity Charanzové z roku 2019. Charanzová Evropské Komisi položila celkem tři otázky: 1) Považuje EK lootboxy za formu hazardních her? 2) Pokud ano, jak by je měly členské státy regulovat? 3) Jak EU zajistí harmonizaci přístupu k lootboxům?[178]

V odpovědi EK poukázala na skutečnost, že EU nepřijala žádnou jednotnou úpravu hazardu a v budoucnu takovou úpravu ani přijímat nehodlá, jelikož regulace hazardu je plně v gesci členských států.[179] Učinila tak s odkazem na konstantní judikaturu SDEU, který tento názor zastává již od roku 1994.[180] Tento postoj EU se projevuje např. tím, že oblast hazardu je vyňata z působnosti směrnice o službách na vnitřním trhu.[181] Pouze jednotlivé členské státy tedy mohou rozhodnout o tom, zda lootboxy jsou nebo nejsou hazardní hrou.

Aktivita EU v souvislosti s lootboxy se až do roku 2023 omezila pouze na doporučení o ochraně spotřebitelů a hráčů online hazardních her z roku 2014[182] a zřízení center pro bezpečnější internet, která poskytují školení, bezplatné linky pomoci a rady ohledně odpovědného hraní.[183] Až v roce 2023 přijal EP usnesení o jednotném přístupu k ochraně spotřebitele ve videohrách. V něm EP vyjadřuje znepokojení z vlivu lootboxů na spotřebitele a navrhuje přijetí jednotné úpravy, která by hráče chránila. Výsledkem by měla být novelizace stávajících předpisů z oblasti ochrany spotřebitele, která by reflektovala fenomén lootboxů. EU tedy hodlá lootboxy regulovat čistě v soukromoprávní rovině.[184] Veřejnoprávní úprava by nadále měla být na jednotlivých státech.

---

[178] Evropský parlament. *Otázka k písemnému zodpovězení E-004184/2019* [online]. Brusel: Evropský parlament, 2019. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184_CS.pdf.

[179] Evropská komise. *Odpověď komisaře Reynderse jménem Evropské komise* [online]. Brusel: Evropská komise, 2020. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184-ASW_CS.pdf.

[180] Rozsudek ze dne 24. března 1994, *Her Majesty's Customs and Excise v. Gerhart Schindler and Jörg Schindler*, C-275/92 (v el. sb. rozh.), bod 61.

[181] Čl. 2 odst. 2 písm. h) Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/123 ze dne 12. prosince 2006, o službách na vnitřním trhu. Úř. Věst. L 376, 27. prosince 2006, s. 51.

[182] Doporučení Komise 2014/478/EU ze dne 14. července 2014, o zásadách pro ochranu spotřebitelů a hráčů služeb hazardních her online a pro prevenci hraní hazardních her online nezletilými osobami. Úř. Věst. L 214, 19. července 2014, s. 38 a násl.

[183] Evropská komise: *Odpověď komisaře Reynderse.*

[184] Usnesení Evropského parlamentu P9_TA(2023)0008 ze dne 18. ledna 2023, o ochraně spotřebitele v online videohrách: přístup evropského jednotného trhu. Úř. Věst. C 214, 16. června 2023, s. 20-21.

4.2 Spojitost lootboxů s regulací kryptoaktiv

Dne 30. 12. 2024 nabylo úplné účinnosti nařízení o trzích kryptoaktiv, také přezdívané „MiCA“.[185] Předmětem tohoto nařízení je regulace trhu s kryptoaktivy, která slouží jako digitální zachycení hodnoty nebo práv, která mohou být převáděna a ukládána elektronicky pomocí technologie distribuovaného registru nebo podobných technologií.[186] Vzhledem k virtuální povaze lootboxů a trhům s virtuálními předměty se přirozeně nabízí otázka, zda lootboxy a jejich obsah mohou mít nějakou souvislost s regulací kryptoaktiv.

4.2.1 Působnost MiCA

Působnost MiCA je vymezena pozitivně i negativně. Nařízení se vztahuje na fyzické a právnické osoby, které se zabývají vydáváním, veřejným nabízením a přijímáním kryptoaktiv k obchodování, nebo které v EU poskytují služby související s kryptoaktivy. Za související služby se považují např. úschova a správa kryptoaktiv, provozování burz, směnáren (fiat–krypto a naopak), poradenství v oblasti kryptoaktiv a portfolio management.[187]

MiCA rozlišuje tři hlavní kategorie kryptoaktiv, na které se vztahuje. Jedná se o tokeny vázané na aktiva („ART“), elektronické peněžní tokeny („EMT“) a kryptoaktiva jiná než tokeny vázané na aktiva nebo elektronické peněžní tokeny (tzv. „utility tokeny“). Utility tokeny slouží pouze k poskytování přístupu ke zboží dodávanému nebo službě poskytované jeho vydavatelem.[188] ART jsou tokeny, jejichž účelem je udržovat stabilní hodnotu tím, že odkazují na jinou hodnotu nebo právo nebo jejich kombinaci, včetně jedné nebo více úředních měn.[189] EMT jsou druhem kryptoaktiv, jejichž účelem je udržovat stabilní hodnotu tím, že odkazují na hodnotu úřední měny.[190]

MiCA se naopak nevztahuje na jedinečná a nezastupitelná kryptoaktiva (NFT), ledaže se jedná o NFT vydávané ve velkých sériích nebo kolekcích.[191] Stejně tak jsou z působnosti vyloučena veškerá digitální aktiva, která nelze převést na jiné osoby, nebo které jsou akceptovány pouze jejich vydavatelem nebo nabízející osobou.[192]

---

[185] Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2023/1114 ze dne 31. května 2023, o trzích kryptoaktiv a o změně nařízení (EU) č. 1093/2010 a (EU) č. 1095/2010 a směrnic 2013/36/EU a (EU) 2019/1937. Úř. Věst. L 150, 6. června 2023, s. 40 a násl.
[186] HOBZA, Martin, VONDRÁČKOVÁ, Aneta. Nařízení MiCA: nová pravidla pro poskytovatele služeb souvisejících s kryptoaktivy. *Bulletin advokacie* [online databáze], 2023, č. 6 [cit. 12. června 2025]. Dostupné z: databáze beck-online.cz.
[187] Tamtéž.
[188] Čl. 3 odst. 1 bod 9 Nařízení č. 2023/1114.
[189] Tamtéž, Čl. 3 odst. 1 bod 6.
[190] Tamtéž, Čl. 3 odst. 1 bod 7.
[191] Recitál č. 11 Nařízení č. 2023/1114.
[192] Tamtéž, recitál č. 17.

Na základě tohoto základního vymezení působnosti lze posoudit, zda vůbec může nastat situace, že by virtuální předmět z nějaké hry získaný z lootboxů spadal do režimu MiCA. Za tím účelem je však potřeba nejdříve posoudit, zda mohou být virtuální předměty kryptoaktivem ve smyslu tohoto nařízení.

4.2.2 Virtuální předměty jako kryptoaktiva

MiCA obecně kryptoaktiva charakterizuje jako digitální zachycení hodnoty nebo práv. O povaze práv uživatelů k virtuálním předmětům se vedou spory.[193] MiCA nijak nespecifikuje, jaká konkrétní práva mohou být aktivy. Zřejmě se může jednat o právo užívací i vlastnické. Předměty získávané z lootboxů by tedy bylo možné označit za digitální zachycení práv ve smyslu MiCA.

Vzhledem k vymezené podstatě lootboxů je možné vyloučit subsumpci předmětů z nich získávaných pod kategorie ART a EMT, protože předměty z lootboxů neodkazují na jinou hodnotu nebo právo ani na hodnotu úřední měny. Zbývá tedy už jen kategorie utility tokenů.

Vlastnictví utility tokenů umožňuje jeho nabyvateli využívat služby nebo zboží uvedené v tzv. white paperu daného kryptoaktiva výměnou za platbu od zákazníka.[194] Podle mého názoru by bylo možné již samotné hraní hry s pomocí kryptoaktiv podřadit pod pojem využívání služby ve smyslu MiCA. V návaznosti na to by pak bylo možné posoudit získání virtuálního předmětu z lootboxu, který je následně tokenizován v decentralizované databázi, za nabytí užitkového tokenu.

Aby MiCA na takové předměty dopadala, nesmělo by se jednat o jedinečná a nezaměnitelná kryptoaktiva (NFT), digitální umění nebo digitální sběratelské předměty. K tomu, aby bylo určité kryptoaktivum klasifikováno jako jedinečné a nezastupitelné, nestačí pouze to, že má přiřazen jedinečný identifikátor. Jedinečná a nezastupitelná musí být i aktiva či práva, která toto kryptoaktivum zastupuje.[195] Působnost MiCA je dána v případě kryptoaktiv, která se pouze zdají být jedinečná a nezastupitelná, avšak jejich faktické rysy nebo prvky spojené s jejich faktickým použitím způsobují, že jedinečné ani zastupitelné nejsou. Státní orgány by měly při posuzování kryptoaktiv vycházet z jejich podstaty, nikoliv z označení vydavatele.[196]

Většina virtuálních předmětů ve hrách založených na blockchainu je herními studii označována za NFT a lze říct, že tyto předměty jimi skutečně budou, zejm. v případech her jako

[193] SOUKUPOVÁ, Jana. Virtuální realita a vlastnické právo. *Právník,* 2023, roč. 162, č. 8, s. 739-741.
[194] DUEÑAS, Alfonso, IONOV, Rafael. Utility Tokens and Their Regulation Under MiCA. In: SEMPERE Pastor Carmen (eds.) *Governance and Control of Data and Digital Economy in the European Single Market*. Cham: Springer, 2025, s. 237.
[195] Recitál č. 11 Nařízení č. 2023/1114.
[196] Tamtéž.

The Sandbox[197], které hráči umožňují vytvoření vlastního předmětu uloženého na blockchainu. Tyto předměty tedy nebude možné považovat za kryptoaktiva podle MiCA. Běžné herní tituly s lootboxy jako CS2 nebo Hearthstone jsou provozovány centralizovaně jednotlivými herními studii, a proto se na ně MiCA vztahovat nebude, jelikož virtuální předměty v nich obsažené nejsou založeny na technologii distribuovaného registru podle MiCA.[198]

Již dnes však lze identifikovat herní tituly, které obsahují lootboxy, jejichž obsah herní studia označují jako NFT. Příkladem je např. hra Unchained Gods.[199] U těchto ale může být sporné splnění kritéria jedinečnosti a nezastupitelnosti virtuálních předmětů, neboť si lze těžko představit hru, která by z lootboxů generovala velké množství skutečně unikátních předmětů. Takové předměty by pak bylo možné považovat za kryptoaktiva podle MiCA.[200]

V důsledku pojetí kryptoaktiv v MiCA se může zdát, že množství videoher, na které by se toto nařízení vztahovalo, je poměrně nízké. Množství takových titulů však bude ve skutečnosti větší, protože i v případech, kdy virtuální předměty mají povahu NFT, poskytují herní studia i jiné s nimi spojené služby. Jedná se např. o provozování tržišť, na kterých lze s NFT obchodovat. Taková činnost by pak dle MiCA byla službou související s kryptoaktivy, konkrétně provozováním kryptoburzy.[201]

4.3 Závěr ke čtvrté kapitole

V této kapitole bylo zjištěno, že Evropská unie vnímá lootboxy jako problematický fenomén, který však aktuálně nereguluje jako hazardní hru, jelikož odmítá jakoukoli harmonizační aktivitu v oblasti veřejnoprávní úpravy hazardu. Ochranu hráčům, kteří lootboxy otevírají, chce do budoucna poskytnout pomocí úpravy existující legislativy z oblasti ochrany spotřebitele. Veřejnoprávní regulaci lootboxů stejně jako ostatních forem hazardu hodlá ponechat plně v kompetenci jednotlivých členských států.

Odpověď na otázku, zda lootboxy a jejich obsah mohou souviset s regulací kryptoaktiv, je pozitivní. Již v dnešní době lze nalézt herní tituly s virtuálními předměty získávanými z lootboxů, které by mohly spadat pod definici kryptoaktiv. Některé činnosti herních studií, jako je např. provozování tržišť s virtuálními předměty by mohly zakládat působnost tohoto nařízení, i kdyby jednotlivé předměty nebylo možné označit za kryptoaktiva. S ohledem na technologický

[197] The Sandbox. *The_Sandbox_Whitepaper (August 2020) v3* [online]. installers.sandbox.game, srpen 2020 [cit. 12. června 2025]. Dostupné z: https://installers.sandbox.game/The_Sandbox_Whitepaper_2020.pdf, s. 12-13.
[198] Čl. 3 odst. 1 bod 1 Nařízení č. 2023/1114.
[199] Immutable. *Gods Unchained Whitepaper* [online]. godsunchained.com, září 2021 [cit. 12. června 2025]. Dostupné z: https://images.godsunchained.com/misc/whitepaper.pdf, s. 10.
[200] VYSKOČIL: *Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti*, s. 76-77.
[201] HOBZA, VONDRÁČKOVÁ: *Nařízení MiCA*.

vývoj lze předpokládat, že množství takových titulů v budoucnu poroste. Nařízení MiCA je velmi komplexní úpravou, stejně jako zbytek celé problematiky kryptoaktiv. Poskytnutí jednoznačné odpovědi na otázku, zda a za jakých podmínek by se na virtuální předměty a lootboxy vztahovalo nařízení MiCA (a v návaznosti na něj také zákon o digitalizaci finančního trhu a zákon o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu), by si žádalo provedení rozsáhlé analýzy, kterou v rozsahu této práce nelze zpracovat. Výše zmíněné závěry je tedy třeba chápat spíše jako nástin vztahu lootboxů a virtuálních předmětů s regulací kryptoaktiv.

5 Metody regulace lootboxů

Cílem této kapitoly je poskytnout přehled o různých způsobech, jakými se různé státy s fenoménem lootboxů vypořádaly. Následně na základě tohoto přehledu bude vybrán vhodný postoj, který by ČR mohla k lootboxům zaujmout.

5.1 Přehled metod regulace lootboxů

Na světě lze identifikovat 4 hlavní myšlenkové proudy způsobů regulace lootboxů. Názory jednotlivých států se podstatně liší. Obecně je lze charakterizovat tak, že se pohybují na škále od kompletní absence právní úpravy až po úplné zákazy. Následující podkapitoly budou obsahovat reprezentativní příklady jednotlivých myšlenkových proudů a jejich stručnou charakteristiku.

5.1.1 Neregulace

Do této skupiny lze zařadit jak státy, které ještě nezaujaly žádný konkrétní postoj k lootboxům, tak státy, které lootboxy nepovažují za problematické a rozhodly se vydat cestou neregulace. Mezi takové státy lze zařadit např. Velkou Británii. Britská komise pro hazardní hry zastává názor, že pokud předměty získané z lootboxů nelze směnit za fiat peníze (cash-out), pak je s největší pravděpodobností nelze označit za hazardní hru.[202] I přesto však hodlá poskytovat ochranu nezletilým před účastí na lootboxech jinými způsoby.[203]

Do této skupiny států lze aktuálně vzhledem k nejasnosti jejího postoje zařadit i ČR. Ta se již v roce 2018 zavázala, že se společně s dalšími státy bude lootboxy aktivně zabývat.[204] Tento závazek plní a o lootboxech se u nás v poslední době vede odborná diskuse, která se však ještě nijak nezhmotnila (např. v podobě návrhu zákona).[205]

Státy, které zaujmou podobný postoj jako Velká Británie, se ve značné míře zbavují možností, jak zajistit ochranu společnosti. Ve výsledku pak musí spoléhat na seberegulaci herních studií nebo autonomní regulaci sdružení herních studií, jako je u nás např. Asociace českých herních vývojářů

---

[202] CORAGGIO, Giulio, GIUFFRÉ Vincenzo. *Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming* [online]. www.dlapiper.com, 27. července 2023 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.dlapiper.com/en/insights/topics/loot-boxes.

[203] Department for Culture, Media and Sport. *Loot boxes in video games: update on improvements to industry-led protections* [online]. www.gov.uk, 18. července 2023 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.gov.uk/guidance/loot-boxes-in-video-games-update-on-improvements-to-industry-led-protections, body 19-23.

[204] Oddělení Komunikace s médii. *Prohlášení regulátorů hazardních her ohledně obav ze stírajících se hranic mezi hazardními hrami a běžnými hrami* [online]. Praha: Ministerstvo financí, 2018. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/cs/ministerstvo/media/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909, s. 1.

[205] KDU-ČSL. *Hazard přístupný dětem: Michael Kohajda (za KDU-ČSL) diskutoval s odborníky o regulaci loot boxů* [online]. www.kdu.cz, 26. července 2023 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.kdu.cz/aktualne/zpravy/hazard-pristupny-detem-michael-kohajda-za-kdu-csl.

(GDACZ). Taková zájmová sdružení mohou vydávat různá doporučení, nicméně ta mají prakticky nulovou mírou vynutitelnosti.[206] GDACZ se poměrně silně vymezuje vůči případné úpravě legislativy z oblasti hazardu tak, aby dopadala i na videoherní průmysl. Argumentuje přitom tím, že v současné době každá platforma obsahuje nástroje pro rodiče, díky kterým je možné zajistit, že jejich děti budou hrát hry v rozumné míře, zodpovědně a bezpečně. K ochraně dospělých se ve své studii nijak nevyjádřila.[207] Tento postoj je však potřeba odmítnout, protože aktuální stav evidentně nevede k efektivní prevenci účasti nezletilých na lootboxech. Cestu neregulace proto podle mého názoru nelze považovat za vhodnou.

5.1.2 Tvorba samostatné legislativy pro lootboxy

Tak např. Španělsko se rozhodlo pro vytvoření speciální úpravy přímo pro lootboxy. V červenci 2022 byl zveřejněn návrh zákona, který má regulovat mechanismy náhodných odměn v online prostředí. Podle něj by měl být nezletilým zakázán přístup k lootboxům a herní studia by měla mít povinnost ověřovat věk hráčů, kteří je otevírají. Jeho součástí je i výrazné omezení jejich propagace. Návrh také počítá s povinností zveřejňovat informace o lootboxech a se sebeomezujícími opatřeními, jako je např. možnost hráče si předem stanovit limitní částku, kterou může za lootboxy prosázet v nepřetržitém sledu.[208] Návrh zákona se nyní projednává.[209]

Řadu institutů, které obsahuje španělský návrh (např. sebeomezující opatření, informační povinnost atd.), již dnes ZHH obsahuje. Vzhledem k tomu, že úprava v ZHH je hodnocena jako efektivní[210], osobně nevidím důvod, proč by v ČR měl být přijat samostatný zákon, který by lootboxy upravoval.

5.1.3 Úprava existující legislativy hazardních her

Některé státy se rozhodly vydat cestou rozšíření stávající úpravy hazardu tak, aby se vztahovala i na lootboxy. Příkladem takové země je např. Finsko. Skupina poslanců v roce 2022 předložila finskému parlamentu návrh zákona, který by změnil stávající pojetí výhry v loterii. Nové znění by mělo zahrnovat jak peněžitou, tak virtuální výhru. Jedná se o jedinou navrhovanou změnu

---

[206] XIAO, Leon. Loot Box State of Play 2023: Law, Regulation, Policy, and Enforcement Around the World. *Gaming Law Review* [online], 2024, roč. 28, č. 10, s. 480-481. Dostupné z: https://doi.org/10.31219/osf.io/q2yv6.

[207] GDACZ. *České počítačové hry. Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v české republice v roce 2020* [online]. Praha: GDACZ, 2020. Dostupné z: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/06/Studie_GDACZ_2020.pdf, s. 17-18.

[208] XIAO: *Loot Box State of Play 2023,* s. 477-478.

[209] Congreso de los Diputados. *Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.* [online]. Madrid: Congreso de los Diputados. Dostupné z: https://www.congreso.es/public_oficiales/L15/CONG/BOCG/A/BOCG-15-A-52-1.PDF, s. 1.

[210] Ministerstvo financí, sekce Daně a cla. *Hodnocení dopadů regulace zákona o hazardních hrách a souvisejících právních předpisů* [online]. Praha: Ministerstvo financí, 2021. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/cs/kontrola-a-regulace/hazardni-hry/pravni-ramce/hodnoceni-dopadu-regulace-zakona-o-hazar-43097, s. 100-102.

loterijního zákona.[211] Tento zákon nebyl přijat vzhledem k obměně kabinetu po volbách v roce 2023, skupina poslanců jej ale v budoucnu hodlá podat znovu.[212]

Vzhledem k obsahu kapitoly č. 3 lze podle mého názoru toto řešení považovat za vhodné i pro ČR. Stávající úprava v ZHH je solidním základem pro regulaci lootboxů a jak jsem již zmínil, hlavní překážkou je – podobně jako ve Finsku – zejména pojetí výhry v ZHH.

5.1.4 Úplný zákaz

Pro úplný zákaz lootboxů se rozhodla např. Belgie. V roce 2018 vydala belgická herní komise zprávu o výsledcích studie lootboxů, ve které dospěla k závěru, že lootboxy jsou podle tamní úpravy zakázanou hazardní hrou. Komise zároveň doporučila celou řadu opatření včetně zahájení úkonů trestního řízení vůči studiím, která by lootboxy nadále nabízela. Pokud by tyto kroky nevedly k potlačení lootboxů na území Belgie, doporučila takový postup i vůči dalším osobám podílejícím se na jejich provozování[213] (zřejmě např. platebním institucím).

Belgický přístup se ukázal jako velmi neefektivní. Množství her s lootboxy se v Belgii sice o něco snížilo, i přesto však byly lootboxy nabízeny v 82 % ze sta nejvýnosnějších her na belgickém Apple App Store. Navíc se ukázalo, že tento zákaz je možné jednoduše obcházet, např. změnou lokace v App Store na jinou zemi. V roce 2022 Komise uznala, že vhodnějším řešením by mohlo být povolení lootboxů při vymezení pevných mantinelů pro jejich provozování.[214]

5.2 Závěr k páté kapitole

V kapitole č. 5 byly představeny čtyři základní přístupy států ke způsobům regulace lootboxů. Některé státy, jako např. Velká Británie, zastávají názor, že lootboxy nepředstavují hazardní hru, a to zejména v případech, kdy předměty z lootboxů nelze zpeněžit (cash-out). Na opačné straně spektra jsou státy jako Belgie, které lootboxy za hazardní hru považují, a proto se rozhodly je plošně zakázat. Uprostřed tohoto spektra pak lze identifikovat státy, které se lootboxy aktivně zabývají, ale nepovažují ani jeden z krajních přístupů za vhodný. Zatímco některé z nich se rozhodly vytvořit samostatnou úpravu, jiné se rozhodly upravit stávající legislativu z oblasti hazardu tak, aby dopadala i na ně.

---

[211] TYNKKYNEN, Sebastian a kol. *Lakialoite LA 42/2022 vp* [online]. www.eduskunta.fi, 22. září 2022 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/Lakialoite/Sivut/LA_42+2022.aspx.
[212] XIAO: *Loot Box State of Play 2023,* s. 475-476.
[213] Belgian gaming comission. *Research Report on Loot Boxes* [online]. Brusel: Secretariat of the Gaming Commission, 2018. Dostupné z: https://gamingcommission.paddlecms.net/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxenEngels-publicatie.pdf, s. 17.
[214] XIAO, Leon: *Loot Box State of Play 2023*, s. 456-457.

De lege ferenda může ČR vycházet ze zahraničních zkušeností. Jak uvádí Xiao, odpovědnost za ochranu před škodlivými komerčními produkty by nikdy neměla být ponechána pouze na jednotlivci[215], státy by ale podle mého názoru neměly volit radikální přístup spočívající v kompletním zákazu lootboxů, neboť jeho vynutitelnost je velmi nízká. Přístupy Belgie a Velké Británie proto nepovažuji za vhodné. ČR by mohla podobně jako Finsko využít skutečnosti, že tuzemská úprava hazardu je efektivní a upravit ZHH tak, aby se vztahoval i na lootboxy. Tento přístup by pravděpodobně byl jednodušší než tvorba samostatného zákona. I varianta samostatného zákona by ale mohla být pro ČR vhodná, zejména pokud by se v budoucnu ukázalo, že tento přístup je z určitých důvodů vhodnější či politicky průchodnější. Toto osobně nedokážu s jistotou posoudit.

[215] XIAO, Leon: *Loot Box State of Play 2023,* s. 483.

Závěr

Primárním cílem práce bylo zjistit, zda lze lootboxy jakožto jeden ze způsobů monetizace videoher považovat za hazardní hru ve smyslu zákona o hazardních hrách. Aby bylo možné na tuto otázku odpovědět, bylo nejprve zapotřebí zjistit, zda lze lootboxy považovat za odvážnou smlouvu podle občanského zákoníku. Dalším cílem bylo zjistit, jaký názor vůči lootboxům zastává Evropská unie a jak je případně reguluje. V poslední řadě bylo cílem poskytnout základní přehled o přístupech cizích států k této problematice a navrhnout způsob regulace lootboxů v ČR. Myslím si, že tyto cíle se mi podařilo naplnit.

Aby bylo možné cílů dosáhnout, bylo nejprve potřeba uvést čtenáře do problematiky. Proto byla první kapitola věnována vymezení základních pojmů z této oblasti, popisu jednotlivých typů mikrotransakcí a jejich roztřídění na ty, které problematické nejsou, a ty, které problematické jsou. Pro dokreslení představy o problematice byla součástí této kapitoly i podkapitola věnovaná vývoji monetizace videoher a popis aktuální situace na trhu.

V soukromoprávní části diplomové práce jsem pomocí analýzy dostupné literatury a výkladu zákonných ustanovení dospěl k poměrně jednoznačnému závěru, že lootboxy lze označit za hru podle § 2881 OZ.

V kapitole věnované otázce, zda jsou lootboxy hazardní hrou, jsem se nejprve věnoval otázce působnosti zákona o hazardních hrách. V této části jsem dospěl k závěru, že lootboxy spadají do působnosti tohoto zákona. Tento závěr se opírá zejména o kritéria vymezená v judikatuře Nejvyššího správního soudu a Soudního dvora Evropské unie. Následně jsem posuzoval, zda lootboxy splňují pojmové a další charakteristické znaky hazardních her. Výsledkem bylo zjištění, že lootboxy skutečně naplňují drtivou většinu těchto znaků. Jedinou spornou otázkou je povaha virtuálních předmětů jako výhry v hazardní hře. Z analýzy vyplývá, že aktuální pojetí výhry v ZHH navazuje na její tradiční vymezení. Domnívám se, že dle aktuálního právního stavu tyto předměty nelze označit za výhru ve smyslu ZHH. S ohledem na technologický vývoj a rostoucí oblibu videoher s lootboxy však považuji za žádoucí, aby bylo toto pojetí překonáno a reflektovalo současnou společenskou realitu. Kdyby k tomu nedošlo, stát by tím umožnil další provozování mechanismu, který se jeví jako internetová technická hra, a to zcela bez veřejnoprávní ingerence.

V rámci kapitoly zaměřené na vztah lootboxů a práva EU jsem zjistil, že regulace hazardu je ve výhradní kompetenci jednotlivých členských států, přičemž tento postoj EU v budoucnu nehodlá měnit. EU lootboxy považuje za potenciálně škodlivý jev a hodlá poskytovat evropským spotřebitelům ochranu tím, že upraví stávající legislativu z oblasti ochrany spotřebitele.

Následně jsem se zabýval potenciálním vztahem lootboxů a nařízení MiCA, které nedávno nabylo plné účinnosti. Ukázalo se, že jistou spojitost mezi nimi skutečně lze nalézt. Již dnes lze

identifikovat relativně malé množství her, které obsahují lootboxy, jejichž obsah by mohl spadat do působnosti tohoto nařízení. Souvislost mezi MiCA a herními studii lze nalézt i v případě, kdy nebude možné označit virtuální předměty za kryptoaktiva. Působnost MiCA by pak mohla být založena na tom, že herní studia poskytují i další služby, jako je např. provozování tržišť s virtuálními předměty. Tyto by totiž mohly představovat provozování kryptoburz ve smyslu MiCA. Samotná problematika kryptoaktiv je však sama o sobě velmi komplexní. Ještě komplexnější je pak otázka jejího vztahu k herním předmětům a lootboxům. Jedná se tedy o téma, které by bylo vhodné v budoucnosti komplexněji zpracovat i nad rámec doposud publikovaných prací z této oblasti.

V poslední kapitole jsem poskytl přehled o odlišných přístupech vybraných států k řešení situace s lootboxy. Vymezil jsem čtyři základní přístupy od kompletní neregulace až po úplný zákaz. Ani jedno z těchto krajních řešení osobně nepovažuji za vhodné. Aktuální právní stav evidentně nevede k dostatečné ochraně spotřebitele a zejména mladistvých. Kompletní zákazy jsou obtížně vynutitelné a uživatelé je mohou snadno obejít pomocí fiktivní změny polohy a dalších metod. Z mého pohledu se jako nejvhodnější varianta jeví novelizace ZHH, na základě které by se tento zákon vztahoval na lootboxy. Nelze však vyloučit ani variantu vytvoření samostatného zákona, který by je upravoval.

V souvislosti s lootboxy a virtuálními předměty se otevírá značný prostor pro další výzkum. V oblasti finančního práva by se dala kromě již zmíněné vazby na regulaci kryptoaktiv zkoumat například otázka zdanění lootboxů podle zákona o dani z hazardních her. V rovině trestního práva by se dala zkoumat otázka „krádeží“ hodnotných virtuálních předmětů jako trestněprávního jednání. V oblasti soukromého práva by se dále dala zkoumat právní povaha virtuálních předmětů, jelikož ani o ní se odborná veřejnost nemůže shodnout.

Přílohy

Příloha č. 1

Obrázek 1: AWP | Dragon Lore v opotřebení Factory New

Zdroj: CSFloat[216], hodnota float = 0.016671163961, cena 13 850 USD

Obrázek 2: AWP | Dragon Lore v opotřebení Field-Tested

Zdroj: CSFloat[217], hodnota float = 0.312448799610, cena 8 824 USD

Obrázek 3: AWP | Dragon Lore v opotřebení Battle-Scarred

Zdroj: CSFloat[218], hodnota float = 0.650751590729, cena 5 420 USD

[216] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/855034366454268031.
[217] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/837045785811092180.
[218] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/853047496774123570.

Příloha č. 2

Obrázek 4: Znázornění ukazatele StatTrak™

Zdroj: CSFloat[219]

[219] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/856873391905442618.

Příloha č. 3

Obrázek 5: AK-47 | Case Hardened, paint seed č. 661, Minimal Wear

Zdroj: CSFloat[220], cena 60 000 USD

Obrázek 6: AK-47 | Case Hardened, paint seed č. 690, Minimal Wear

Zdroj: CSFloat[221], cena 990 USD

Obrázek 7: AK-47 | Case Hardened, paint seed č. 160, Minimal Wear

Zdroj: CSFloat[222], cena 275 USD

---

[220] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/843306864300132442.
[221] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/579989435999977966.
[222] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/841986729429830788.

Příloha č. 4

Tabulka 3: Srovnání upravených druhů hazardních her s lootboxy

Název hry	Ustanovení ZHH	Podstata	Podobnost s lootboxy
Číselná loterie	§ 18 odst. 2	Výhra je podmíněna uhodnutím určitého čísla, několika čísel, jejich kombinace nebo číselného pořadí.	Ne
Peněžitá a věcná loterie	§ 18 odst. 3	Výhra je podmíněna vylosováním určitého losu.	Ne
Okamžitá loterie	§ 18 odst. 4	Výhra je podmíněna výherní kombinací po setření zakryté části losu.	Ne
Kursová sázka	§ 27	Výhra je podmíněna uhodnutím sázkové příležitosti.	Ne
Totalizátorová hra	§ 31	Výhra je podmíněna uhodnutím sázkové příležitosti, s výjimkou kursové sázky. Kombinuje prvky loterie a kursové sázky. Výše výhry je závislá na poměru počtu výherců vůči celkové výši sázek a předem stanovenému podílu výher.[223]	Ne
Bingo	§ 39 odst. 1	Výhra je podmíněna dosažením předem stanoveného vzorce na sázkovém tiketu na základě postupného losování čísel a oznámením této skutečnosti provozovateli jím stanoveným způsobem.	Ne
Technická hra	§ 42 odst. 1	Hra provozovaná prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného sázejícím. Technickou hrou se rozumí zejména válcová hra, elektromechanická ruleta a elektromechanické kostky.	Potenciálně ano
Živá hra	§ 57 odst. 1	Hra, u níž sázející hrají u hracího stolu živé hry, aniž by byl předem určen počet sázejících a výše sázky do jedné hry, a to proti krupiérovi, nebo jeden proti druhému.	Ne
Tombola	§ 61 odst. 1	Hra konaná v souvislosti s kulturní, sportovní, prodejní nebo reklamní nebo jinou společenskou akcí, u níž se výhry rozdělují na základě slosování, do kterého se zahrnou pouze prodané sázkové tikety.	Ne
Turnaj malého rozsahu	§ 64 odst. 1	Turnaj v karetní hře vyřazovacího typu, při němž je počet účastníků hazardní hry předem určen.	Ne

[223] RAJCHL: *Právní aspekty hazardních her,* s. 113.

Seznam použitých zdrojů

Monografie

[1] HENDRYCH, Dušan a kol. *Právnický slovník, 3. vydání*. Praha: C. H. Beck, 2009, 1450 s. Dostupné z: databáze beck-online.cz.

[2] KOZÁK, Petr a kol. *Černá kniha nelegálního hazardu*. Praha: Institut pro regulaci hazardních her, 2023, 65 s. Dostupné z: https://www.zodpovednehrani.cz/download/218.

[3] KRAMÁŘ, Květoslav a kol. *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2006, 181 s.

[4] MELZER, Filip. *Metodologie nalézání práva: úvod do právní argumentace*. Praha: C.H. Beck, 2010, 276 s.

[5] PRUNNER, Pavel. *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2008, 273 s.

[6] RAJCHL, Jiří a kol. Právní aspekty hazardních her. Praha: Wolters Kluwer, 2018, 461 s.

[7] VYSKOČIL, Jakub. *Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti*. Diplomová práce. František Kasl (vedoucí práce). Brno: Masarykova univerzita, Právnická fakulta. 2023. Dostupné z: Informační systém Masarykovy univerzity. https://is.muni.cz/th/t2jof/. [citováno 2024-07-01].

Odborné články a studie

[8] BERNEVEGA, Alexander, GEKKER, Alex. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. *Games and Culture* [online], 2022, roč. 17, č. 1, s. 47-69 [cit. 2. června 2025]. Dostupné z: https://doi.org/10.1177/15554120211014151.

[9] DELIC, Amelia a kol. Understanding the Risks and Individual Difference Factors Associated with Engagement in Monetised (Play-to-Earn) Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction* [online], 2024, roč. 22, č. 6, s. 4090-4106. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11469-023-01105-y.

[10] DVOŘÁK, Tomáš. K některým otázkám právní úpravy sázky a hry s přihlédnutím k principu dobrých mravů. *Právník*, 2001, roč. 140, č. 1, s. 60-79.

[11] HOBZA, Martin, VONDRÁČKOVÁ, Aneta. Nařízení MiCA: nová pravidla pro poskytovatele služeb souvisejících s kryptoaktivy. *Bulletin advokacie* [online databáze], 2023, č. 6 [cit. 12. června 2025]. Dostupné z: databáze beck-online.cz.

[12] KORBEL, František, KOVÁŘ, Dalibor. Právní úprava tzv. bankovní identity. *Bulletin Advokacie* [online databáze], 2021, č. 4 [cit. 4. června 2025]. Dostupné z: databáze beck-online.cz.

[13] KRISTIANSEN, Søren, SEVERIN, Majbritt. Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors* [online], 2020, č. 103. s. 1-6 [cit. 4. června 2025]. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254.

[14] MARCHAND, André, HENNIG-THURAU, Thorsten. Value Creation in the Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportunities. *Journal of Interactive Marketing* [online], 2013, roč. 27, č. 3, s. 141-157 [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1016/j.intmar.2013.05.001.

[15] MENDES, O. Leonardo a kol. Popularity of Video Games and Collective Memory, *Entropy* [online], 2022, roč. 24, č. 7, s. 860-874 [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.3390/e24070860.

[16] NIELSEN, Rune, GRABARCZYK, Pawel. Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association* [online], 2019, roč. 4, č. 3, s. 171-207. Dostupné z: https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104.

[17] PETROV, Jan. Sázka a odvážná smlouva v návrhu občanského zákoníku. *Jurisprudence*, 2005, roč. 14, č. 7, s. 14-20.

[18] Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies. *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers* [online]. Lucemburk: Publications Office of the European Union, 2020. Dostupné z: https://doi.org/10.2861/72151.

[19] RAYNA, Thierry, STRIUKOVA, Ludmila. 'Few to Many': Change of Business Model Paradigm in the Video Game Industry, *Digiworld Economic Journal* [online], 2014, č. 94, s. 61-81 [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://ssrn.com/abstract=2534019.

[20] RICHTER, Štěpán. Právní problematika lootboxů. *Revue pro právo a technologie* [online databáze], 2019, č. 19. [cit. 12. dubna 2024]. Dostupné z: databáze beck-online.cz.

[21] SOUKUPOVÁ, Jana. Virtuální realita a vlastnické právo. *Právník,* 2023, roč. 162, č. 8, s. 730-742.

[22] XIAO, Leon. Loot Box State of Play 2023: Law, Regulation, Policy, and Enforcement Around the World. *Gaming Law Review* [online], 2024, roč. 28, č. 10, s. 450-483. Dostupné z: https://doi.org/10.31219/osf.io/q2yv6.

[23] XIAO, Leon a kol. What are the odds? Poor compliance with UK loot box probability disclosure industry self-regulation. *PLOS ONE* [online], 2023, roč. 18, č. 9, s. 1-21. Dostupné z: https://doi.org/10.1371/journal.pone.0286681.

[24] XIAO, Leon. 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* [online], 2020, roč. 20, č. 1, s. 440-446 [cit. 6. června 2025]. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3.

[25] ZENDLE, David a kol. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction* [online], 2020, roč. 115, č. 9, s. 1768-1772 [cit. 2. března 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1111/add.14973.

[26] ZENDLE, David, CAIRNS, Paul. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE* [online], 2018, roč. 13, č. 11, s. 1-12 [cit. 14. dubna 2024]. Dostupné z: https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214167.

Komentáře

[27] FIALA, Josef a kol. *Občanský zákoník: poznámkové vydání s judikaturou a novou literaturou (včetně věcného rejstříku)*. 8. vydání. Praha: Linde, 2002, 807 s.

[28] MELZER, Filip a kol. *Občanský zákoník § 2716-2893. Velký komentář*. Praha: C. H. Beck, 2021, 1520 s.

Sborníky

[29] DUEÑAS, Alfonso, IONOV, Rafael. Utility Tokens and Their Regulation Under MiCA. In: SEMPERE Pastor Carmen (eds.) *Governance and Control of Data and Digital Economy in the European Single Market*. Cham: Springer, 2025, s. 233-250.

[30] IVANOV, Martin a kol. Video Game Monetization Mechanisms in Triple A (AAA) Video Games. In: WARDASZKO, Martin a kol. (eds.) *50th International Simulation and Gaming Association Conference, ISAGA 2019, Warsaw, Poland, August 26–30, 2019, Revised Selected Papers*. Varšava: International Simulation and Gaming Association, 2021, s. 389-404.

Internetové zdroje

[31] Belgian gaming comission. *Research Report on Loot Boxes* [online]. Brusel: Secretariat of the Gaming Commission, 2018. Dostupné z: https://gamingcommission.paddlecms.net/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxenEngels-publicatie.pdf.

[32] Blizzard Entertainment, Inc. *Hearthstone Shop – Blizzard Support* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://eu.support.blizzard.com/en/article/32545.

[33] Blizzard Entertainment, Inc. *Standard Packs - Hearthstone | Battle.net* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://eu.shop.battle.net/en-gb/product/hearthstone-standard-packs.

[34] Blizzard Entertainment, Inc. *World of Warcraft | Battle.net* [online]. [cit. 1. července 2024]. Dostupné z: https://eu.shop.battle.net/en-gb/family/world-of-warcraft.

[35] Blizzard Entertainment, Inc. *World of Warcraft | Battle.net* [online]. [cit. 15. dubna 2024]. Dostupné z: https://eu.shop.battle.net/en-gb/family/world-of-warcraft#game-services.

[36] Centrum sociálních služeb Praha. *Šetření rizikového chování a duševního zdraví žáků 2. stupně ZŠ a SŠ v Praze, 2024* [online]. Praha: Centrum sociálních služeb Praha, 2024. Dostupné z: http://www.prevence-praha.cz/images/vyzkumy/Praha2023_Kompletni_zprava_vyzkum_zaku_fin.pdf.

[37] Congreso de los Diputados. *Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.* [online]. Madrid: Congreso de los Diputados. Dostupné z: https://www.congreso.es/public_oficiales/L15/CONG/BOCG/A/BOCG-15-A-52-1.PDF.[224]

[38] CORAGGIO, Giulio, GIUFFRÉ Vincenzo. *Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming* [online]. www.dlapiper.com, 27. července 2023 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.dlapiper.com/en/insights/topics/loot-boxes.

[39] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/579989435999977966.

[40] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/841986729429830788.

[224] Přeloženo pomocí překladače DeepL.

[41] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/843306864300132442.

[42] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/856873391905442618.

[43] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://csfloat.com/search.

[44] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/837045785811092180.

[45] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/853047496774123570.

[46] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/item/855034366454268031.

[47] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?max_float=0.07&def_index=9&paint_index=344.

[48] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?min_float=0.15&max_float=0.38&def_index=9&paint_index=344.

[49] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?min_float=0.45&def_index=9&paint_index=344.

[50] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?sort_by=lowest_price&max_float=0.07&def_index=9&paint_index=344.

[51] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?sort_by=lowest_price&min_float=0.15&max_float=0.38&def_index=9&paint_index=344.

[52] CSFloat. *CSFloat - Buy & Sell CS2 Skins on the Most Advanced Marketplace* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://csfloat.com/search?sort_by=lowest_price&min_float=0.45&def_index=9&paint_index=344.

[53] Department for Culture, Media and Sport. *Loot boxes in video games: update on improvements to industry-led protections* [online]. www.gov.uk, 18. července 2023 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.gov.uk/guidance/loot-boxes-in-video-games-update-on-improvements-to-industry-led-protections.

[54] DMarket. *DMarket - In-Game Items Marketplace - CS2, TF2, Dota 2, Rust* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://dmarket.com/ingame-items/item-list/csgo-skins.

[55] Electronic Arts, Inc. *Pravděpodobnosti u balíčků ve FIFA Ultimate Teamu* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.ea.com/cs-cz/games/fifa/news/fifa-pack-probabilities.

[56] Evropská komise. *Odpověď komisaře Reynderse jménem Evropské komise* [online]. Brusel: Evropská komise, 2020. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184-ASW_CS.pdf.

[57] Evropský parlament. *Otázka k písemnému zodpovězení E-004184/2019* [online]. Brusel: Evropský parlament, 2019. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2019-004184_CS.pdf.

[58] Gambling Commission. *Young People and Gambling 2024: Official statistics* [online]. www.gamblingcommission.gov.uk, 7. listopadu 2024 [cit. 4. června 2025]. Dostupné z: https://www.gamblingcommission.gov.uk/report/young-people-and-gambling-2024-official-statistics/ypg-2024-online-gambling-paying-for-and-betting-with-in-game-items-in-video.

[59] GDACZ. *České počítačové hry. Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v české republice v roce 2020* [online]. Praha: GDACZ, 2020. Dostupné z: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/06/Studie_GDACZ_2020.pdf.

[60] Hearthstone Wiki. *Classic (2014-2021) - Hearthstone Wiki* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://hearthstone.fandom.com/wiki/Classic_(2014-2021).

[61] Immutable. *Gods Unchained Whitepaper* [online]. godsunchained.com, září 2021 [cit. 12 června 2025]. Dostupné z: https://images.godsunchained.com/misc/whitepaper.pdf.

[62] KDU-ČSL. *Hazard přístupný dětem: Michael Kohajda (za KDU-ČSL) diskutoval s odborníky o regulaci loot boxů* [online]. www.kdu.cz, 26. července 2023 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.kdu.cz/aktualne/zpravy/hazard-pristupny-detem-michael-kohajda-za-kdu-csl.

[63] Ministerstvo financí, sekce Daně a cla. *Hodnocení dopadů regulace zákona o hazardních hrách a souvisejících právních předpisů* [online]. Praha: Ministerstvo financí, 2021. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/cs/kontrola-a-regulace/hazardni-hry/pravni-ramce/hodnoceni-dopadu-regulace-zakona-o-hazar-43097.

[64] Ministerstvo financí. *Regulace hazardu funguje, stát se zabývá přesunem hraní na internet* [online]. www.mfcr.cz, 5. listopadu 2019 [cit. 2. června 2025]. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/cs/ministerstvo/media/tiskove-zpravy/2019/regulace-hazardu-funguje-stat-se-zabyva-36541.

[65] Oddělení Komunikace s médii. *Prohlášení regulátorů hazardních her ohledně obav ze stírajících se hranic mezi hazardními hrami a běžnými hrami* [online]. Praha: Ministerstvo financí, 2018. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/cs/ministerstvo/media/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909.

[66] PILAROWSKI, Greg a kol. *China's New Digital Game Treasure Box Rules Become Effective* [online]. Pillar Legal, 2017. Dostupné z: https://www.pillarlegalpc.com/wp-content/uploads/2024/07/Pillar-Legal-China-Regulation-Watch-Treasure-Box-Rules-2017-06-06.pdf.[225]

[67] Riot Games, Inc. *League of Legends* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/.

[68] Skinport. *Skinport* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://skinport.com/market.

[69] STEP7750. *A Technical Look at How CS:GO Float Values Work* [online]. CSFloat Blog, 4. srpna 2020 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://blog.csfloat.com/how-csgo-float-values-work/.

[70] STEP7750. *Analysis of Float Value and Paint Seed Distribution in CS:GO* [online]. CSFloat Blog, 3. července 2020 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://blog.csfloat.com/analysis-of-float-value-and-paint-seed-distribution-in-cs-go/.

[71] Sumsub. *How ID verification works* [online]. docs.sumsub.com, březen 2025 [cit. 5. června 2025]. Dostupné z: https://docs.sumsub.com/docs/how-id-verification-works.

[72] The Sandbox. *The_Sandbox_Whitepaper (August 2020) v3* [online]. sandbox.game, srpen 2020 [cit. 12 června 2025]. Dostupné z: https://installers.sandbox.game/The_Sandbox_Whitepaper_2020.pdf.

[225] Ze zdroje není zřejmé místo, kde byl dokument vydán. Autoři jsou členy týmů z USA a Číny.

[73] TYNKKYNEN, Sebastian a kol. *Lakialoite LA 42/2022 vp* [online]. www.eduskunta.fi, 22. září 2022 [cit. 15. června 2025]. Dostupné z: https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/Lakialoite/Sivut/LA_42+2022.aspx.[226]

[74] Valve Corporation. *Counter-Strike 2 on Steam*. Welcome to Steam [online]. [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/.

[75] Valve Corporation. *Counterstrike: Global Offensive - Arms Deal* [online]. [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.counter-strike.net/armsdeal.

[76] Valve Corporation. *Counter-Strike: Global Offensive Release Notes for 10/21/2022* blog.counter-strike.net, 21. října 2022 [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://blog.counter-strike.net/2022/10/39950/.

[77] Valve Corporation. *Counter-Strike: Global Offensive Release Notes for 2/5/2014*. blog.counter-strike.net, 5. února 2014 [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://blog.counter-strike.net/2014/02/9585/.

[78] Valve Corporation. *Steam Community :: Steam Community Market* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/market/listings/730/CS%3AGO%20Case%20Key.

[79] Valve Corporation. *Steam Community :: Steam Community Market* [online]. [cit. 25. dubna 2025]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/market/listings/730/CS%3AGO%20Weapon%20Case.

[80] Valve Corporation. *Steam Community :: Steam Community Market* [online]. [cit. 27. října 2024]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/market/.

[81] Valve Corporation. *Steam Support :: CS2 - Trust Factor Matchmaking* [online]. [cit. 12. května 2024]. Dostupné z: https://help.steampowered.com/en/faqs/view/00EF-D679-C76A-C185#tfprime.

[82] Valve Corporation. *Steam Support :: Steam Guard Mobile Authenticator* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://help.steampowered.com/en/faqs/view/7EFD-3CAE-64D3-1C31.

[83] Valve Corporation. *The Armory* [online]. store.steampowered.com, 3. října 2024 [cit. 1. června 2025]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/sale/armory.

[226] Přeloženo pomocí překladače DeepL.

[84] Valve Corporation. *Welcome to Steam* [online]. [cit. 14. dubna 2025]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/.

[85] Valve Corporation. *应文化部新政策要求关于珍藏概率与结果的公示 - DOTA2 - 刀塔官方网站 - 春华正茂更新，新春英雄宝藏上线* [online]. www.dota2.com.cn, 2. května 2017 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.dota2.com.cn/article/details/20170502/194771.html.[227]

[86] Valve Corporation. *概率公示 - 武库通行证上线 – CSGO 官方网站 - 反恐精英：全球攻势* [online]. www.csgo.com.cn, 11. září 2017 [cit. 5. května 2025]. Dostupné z: https://www.csgo.com.cn/news/gamebroad/20170911/206155.shtml.[228]

Právní předpisy a související dokumenty

[87] Doporučení Komise 2014/478/EU ze dne 14. července 2014, o zásadách pro ochranu spotřebitelů a hráčů služeb hazardních her online a pro prevenci hraní hazardních her online nezletilými osobami. Úř. Věst. L 214, 19. července 2014, s. 38 a násl.

[88] Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb.

[89] Důvodová zpráva k zákonu č. 187/2016 Sb.

[90] Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 1215/2012 ze dne 12. prosince 2012, o příslušnosti a uznávání a výkonu soudních rozhodnutí v občanských a obchodních věcech. Úř. Věst. L 351, 20. prosince 2012, s. 1 a násl.

[91] Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2023/1114 ze dne 31. května 2023, o trzích kryptoaktiv a o změně nařízení (EU) č. 1093/2010 a (EU) č. 1095/2010 a směrnic 2013/36/EU a (EU) 2019/1937. Úř. Věst. L 150, 6. června 2023, s. 40 a násl.

[92] Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2006/123 ze dne 12. prosince 2006, o službách na vnitřním trhu. Úř. Věst. L 376, 27. prosince 2006, s. 36 a násl.

[93] Usnesení Evropského parlamentu P9_TA(2023)0008 ze dne 18. ledna 2023, o ochraně spotřebitele v online videohrách: přístup evropského jednotného trhu. Úř. Věst. C 214, 16. června 2023, s. 15 a násl.

[227] Přeloženo pomocí překladače DeepL.
[228] Přeloženo pomocí překladače DeepL.

[94] Zákon č. 112/2016 Sb., zákon o evidenci tržeb, ve znění zákona č. 256/2019 Sb.

[95] Zákon č. 186/2016 Sb., zákon o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.

[96] Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

[97] Zákon č. 500/2004 Sb., správní řád, ve znění pozdějších předpisů.

[98] Zákon č. 256/2013 Sb., o katastru nemovitostí, ve znění pozdějších předpisů.

[99] Zákon č. 247/1995 Sb., o volbách do Parlamentu České republiky a o změně a doplnění některých dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů.

Judikatura

[100] Nález Ústavního soudu ze dne 30. listopadu 1999, sp. zn. II. ÚS 485/98 (SbNU 16/1999).

[101] Nález Ústavního soudu ze dne 7. září 2011, sp. zn. Pl. ÚS 56/10 (N 151/62 SbNU 315).

[102] Nález Ústavního soudu ze dne 6. května 2013, sp zn. IV. ÚS 2315/12 (N 75/69 SbNU 281).

[103] Nález Ústavního soudu ze dne 5. listopadu 2018, sp. zn. III. ÚS 4072/17 (N 178/91 SbNU 217).

[104] Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 30. 9. 2005, sp. zn. 29 Odo 908/2003 (č. 35/2006 Sb. rozh. civ.).

[105] Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 28. 8. 2008, sp. zn. 29 Odo 1238/2006 (databáze rozhodnutí Nejvyššího soudu).

[106] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 17. 10. 2018, sp. zn. 1 As 136/2018-32 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu).

[107] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 19. 11. 2021, sp. zn. 4 As 120/2021-75 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu).

[108] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 31. 1. 2024, sp. zn. 2 As 299/2022-39 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu).

[109] Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 11. 10. 2024, sp. zn. 9 As 136/2024-47 (databáze rozhodnutí Nejvyššího správního soudu).

[110] Rozsudek ze dne 24. března 1994, *Her Majesty's Customs and Excise v. Gerhart Schindler and Jörg Schindler*, C-275/92 (v el. sb. rozh.)

[111] Rozsudek ze dne 7. prosince 2010, *Peter Pammer proti Reederei Karl Schlüter GmbH & Co. KG,* C-585/08 a *Hotel Alpenhof GesmbH proti Oliver Heller,* C-144/09 (v el. sb. rozh.)

[112] Rozsudek ze dne 12. července 2011, *L'Oréal SA a další proti eBay International AG a další*, C-324/09 (v el. sb. rozh.)

Abstrakt

Tato práce se zabývá mikrotransakcemi s prvky hazardních her, které se vyskytují ve videoherním průmyslu. Práce je věnována jak soukromoprávní otázce, zda lze tyto mikrotransakce považovat za odvážnou smlouvu podle občanského zákoníku, tak veřejnoprávní úpravě v zákoně o hazardních hrách. Stěžejní část se soustředí na otázku, zda lze takové mikrotransakce považovat za hazardní hru. V návaznosti na předchozí kapitoly se práce dále zabývá vztahem těchto mikrotransakcí k právu Evropské unie. Poslední kapitola přináší přehled způsobů regulace mikrotransakcí ve vybraných státech a na jeho základě navrhuje možný budoucí přístup České republiky k jejich regulaci.

Abstract

This thesis examines microtransactions with elements of gambling, which appear in the video game industry. It addresses both the private law question of whether such microtransactions can be considered aleatory contracts under the Czech Civil Code, and the public law framework set out in the Gambling Act. The central part focuses on the issue of whether these microtransactions can be classified as a form of gambling. Building on the previous chapters, the thesis further explores the relationship between such microtransactions and the law of the European Union. The final chapter provides an overview of regulatory approaches in selected countries and, based on this overview, proposes a potential future approach for the Czech Republic.

Klíčová slova

hazard, hazardní hra, hra, lootbox, lootboxy, los, mikrotransakce, náhoda, náhodné odměny, nejisté nákupy, odvážná smlouva, provozovatel, sázející, sázka, účastník, vklad, výhra

Keywords

aleatory contract, bet, bettor, gambling, gambling game, game, chance, lootbox, lootboxes, lot, microtransaction, operator, participant, prize, random reward mechanisms, stake, uncertain purchases