

**MUNI**  
**LAW**

# **Práva a povinnosti z online zábavy**

Informační společnost a právo - přednáška

František Kasl

ÚPT PRF MUNI

# Témata

- **Online hazard**
- **Ochrana dětí a mladistvých ve videohorech**
- **Prvky hazardu ve videohorech**
- **Hazard, děti a online reklama**

# Online hazard



# Historické okénko

- **90. léta - první webové stránky**
  - 1993 Švýcarská loterie (Loterie Romande) / 1994 Legislativa Antiguy povolující online kasina - první online kasino se sázkami o skutečné peníze Intercasino v roce 1996
- **exploze na přelomu století**
  - 1999 - >250 online kasin, zaměření na americký trh, licencování v Karibiku, 2001 povoleny licence v Evropě, rostoucí trh v Asii
- **robustní nárůst s rozvojem digitalizace společnosti**
  - 2011 >2500 stránek vlastněných >600 společnostmi regulovanými v 75 jurisdikcích (kasino, poker, sportovní sázky, bingo, loterie), růst o 10 % ročně

# Online vs offline hazard

- **hlavní hnací síly**
  - přístup k internetu (všudypřítomnost)
  - liberalizovaná regulace
  - živé produkty (rychlé, interaktivní, vzrušující, exotické)
  - věrnostní odměny (> návykovost)
  - různé platební metody (> dostupnost)
- nepřetržitý přístup ke hře / žádné omezení místa (regulace napříč jurisdikcemi) / interaktivní prvky
- problematické záruky na ochranu nezletilých / patologických hráčů / uživatelů pod vlivem alkoholu / ovlivňování výsledků, podvádění, neférová hra / bezpečnost a soukromí

# Online hazard dnes



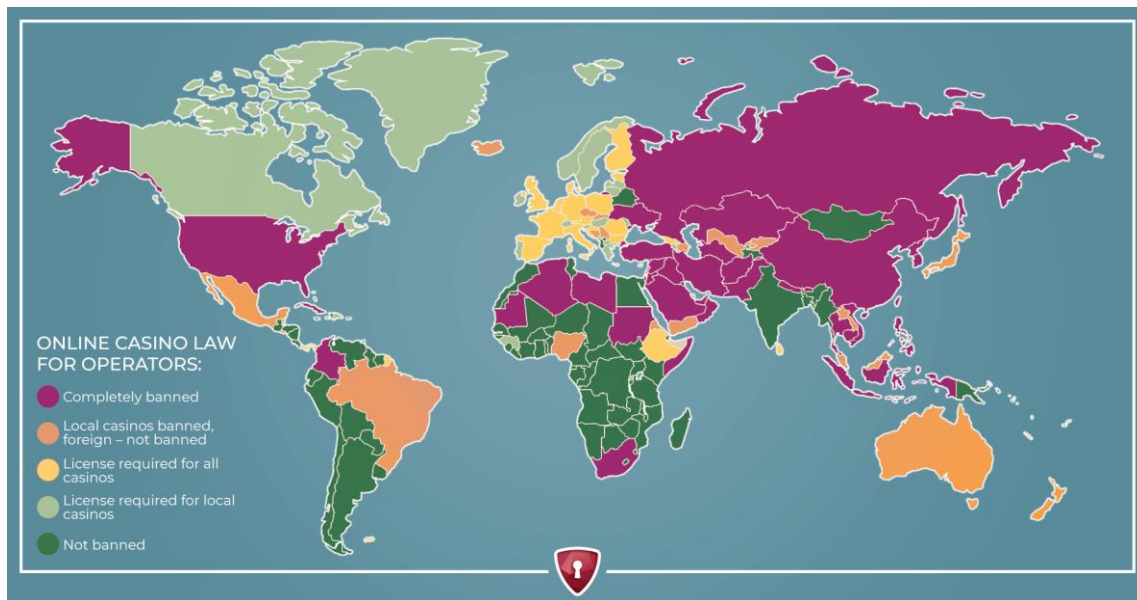
[Zdroj](#)

# Právní rámec online hazardu

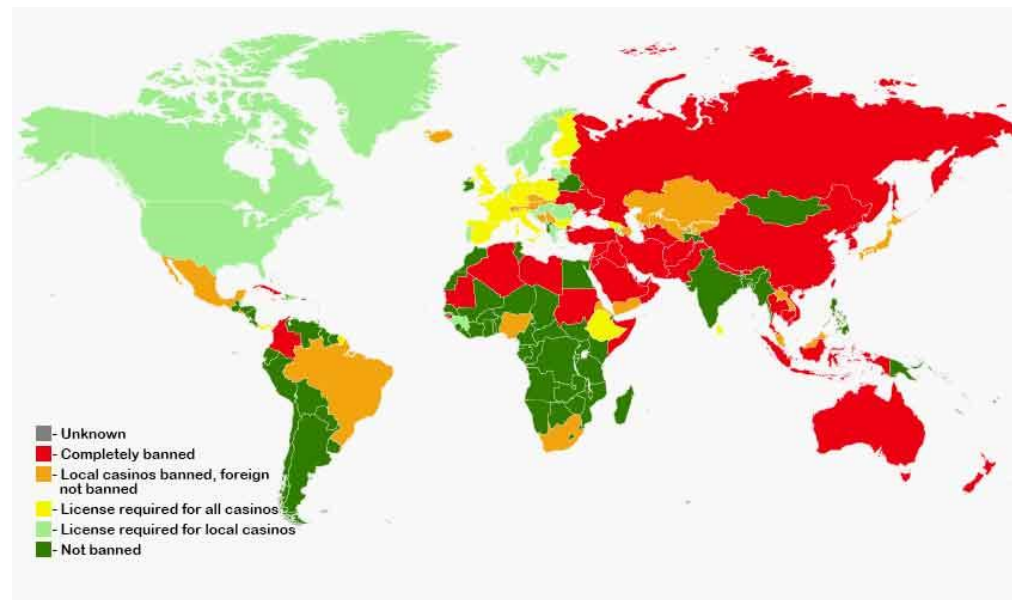
- [online hazardní hry](#) = globální publikum, **celosvětová dostupnost X**  
**jurisdikční roztržitost regulace**
- chybí mezinárodní shoda, harmonizace v rámci EU je omezená => [problémy](#)
  - velmi složité regulační prostředí - specifické pro jednotlivé země X často také pro jednotlivé regiony
  - různé pohledy na morálku hazardních her (záleží mmj. na náboženství)
- **výběr jurisdikce** - problém „závodu ke dnu“ a offshorových rájů (USA vs. Antigua)
  - žádná harmonizace daní z hazardních her = další vrstva složitosti
- **nové technologické formy** online hazardních her (kasina s bitcoiny)
- + specifický problém **reklamy na hazardní hry online** - "společný základ" = [pravidla pro reklamu Google Ads](#)

# Různé regulatorní přístupy

## SOUČASNÝ STAV 2024



[2020 Zdroj](#)



[2022 Zdroj](#)



# Regulace online hazardu v EU

- *"Podrobně popsat všechny zákony o hazardních hrách v celé Evropě by vydalo na encyklopedii. - Každá země má jedinečný soubor zákonů o hazardních hrách a některé země jsou dále rozděleny na menší regiony s vlastními zákony."* [zdroj](#)
- => zjednodušeně
  - **vnitrostátní právní úprava X [pravidla EU o volném pohybu osob](#)** = rozpor a potřeba výkladu Soudního dvora EU - [judikatura](#)
  - **žádné regulační omezení osob, které se účastní online hazardních her jako hráči X omezení a licenční povinnosti stanovené pro poskytovatele online hazardních her (zejména online kasina)**
  - **spektrum otevřenosti** - soukromé podniky X státní monopoly (loterie) X přísná regulace => dominance přeshraničních online hazardních her (off-shore ráje)
  - **EU je hlavním trhem pro online hazardní hry X většina zemí má alespoň částečné zákazy některých forem online hazardních her X tyto zákazy nejsou příliš účinné** - kdokoli může navštívit libovolný počet zahraničních hazardních stránek a hrát hry o skutečné peníze

# Přístupy k reklamě na online hazard

	<i>Sports sponsorship and advertising</i>	<i>Public posters</i>	<i>Targeted ads</i>	<i>Online advertising</i>	<i>TV &amp; Radio Advertising</i>	<i>Social media influencers</i>	<i>TV ads during sport events</i>
<i>Italy</i>	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Belgium (from July 2023)</i>	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Netherlands</i>	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗
<i>Germany</i>	✓	✓	✓	✗*	✗*	✓	✗
<i>UK</i>	✓	✓	✓	✓	✓**	✓	✓***

✗ = Banned, ✓ = Permitted

\* Excluded from the ban are sports betting ads and ads between 9pm-6am  
 \*\* Ban only for TV ads before 9pm  
 \*\*\* Voluntary ban by parts of the industry, excludes horse and greyhound racing

Zdroj (2023)

# Regulace online hazardu v ČR

- **Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách** - provozování online forem obecně povoleno na základě "základní licence" Ministerstva financí (samostatná licence pro každou regulovanou formu)
  - **licence stanoví** - podmínky, herní plán, povolené modely technických zařízení, max. na 6 let
- **Náležitosti žádosti**
  - seznam příslušných osob / doklad o poskytnutí ručení / doklad o bezdlužnosti / doklad o čistém trestním rejstříku / herní plán / osvědčení o odpovídajícím vybavení / +identifikace umístění serveru

# Regulace online hazardu v ČR

- **Podmínky pro provozovatele**
  - sídlo v CZE/EU/EHP / přehledné organizační schéma / vlastní kapitál ve výši minimálně 2 mil. EUR / transparentní původ zdrojů / transparentní vlastnická struktura / odpovídající personál s odpovídajícími zkušenostmi
- **Omezení**
  - zákaz účasti nezletilých osob = ověření věku / spravedlivá šance na výhru pro všechny / dodržování morálních norem a veřejného pořádku / možnost hráče kdykoli ukončit sázku před jejím uzavřením / neznámý výsledek / plně známé okolnosti výhry či prohry

# Regulace online hazardu v ČR

- Pro účast ve hře je **nutná registrace hráče**
- **Omezení reklamy**
  - Zákon č. 40/1995 Sb, o reklamě - musí být na licencované hazardní hře / nesmí budit dojem hazardní hry jako standardního zdroje příjmů / nesmí cílit na nezletilé + prohlášení o zákazu jejich účasti / viditelné a jasné upozornění *"Ministerstvo financí varuje: Účast na hazardních hrách může vést k závislosti!"*

# Regulace online hazardu v ČR

- **Povinnost nabídnout hráčům sebeomezující opatření**
  - (např. limit sázek za den, přihlášení za měsíc, denní doba přihlášení... uvolnění se provede nejdříve po uplynutí sedmidenní lhůty, zpřísnění se projeví nejpozději do 24 hodin)
  - od 12/2020 musí provozovatel zajistit, aby se hazardních her neúčastnily osoby uvedené v [rejstříku osob se zákazem účasti na hazardních hrách](#)
- **Donucovací opatření**
  - mimo jiné také blokování ([zařazení na černou listinu ministerstva](#)) nepovolených online her prostřednictvím poskytovatele internetového připojení a plateb souvisejících s nepovolenými online hrami poskytovateli platebních služeb / pravidelně ukládané správní pokuty

# Ochrana dětí a mladistvých ve videohrách



# Ochrana dětí a mladistvých

- režim **sektorové samoregulace**
- <https://www.isfe.eu/responsible-gameplay/>

– => **rodičovská odpovědnost**

## – **Pan European Game Information**

- od 2003 nahradil a sjednotil národní hodnotící systémy napříč Evropou
- používán ve více než 40 zemích
- založen na kodexu chování, k jehož dodržování se vydavatelé videoher smluvně zavazují
- věkový rating, z hlediska vhodnosti obsahu, nikoliv obtížnosti

## – **International Age Rating Coalition**

- od 2013, globální propojení hodnotících systémů
- PEGI, USK, ESRB a další
- zjednodušený proces pro vydavatele



### Participating Rating Authorities





# PEGI



- **Příklad: Super Mario Maker 2**



- **Příklad: SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated**



- Hry označené tímto ratingem mohou zobrazovat určitou míru násilí, stále však pouze vůči fiktivním postavám. Násilí vůči lidem nebo zvířatům nesmí být vyjádřeno graficky. Nahota může být do určité míry zobrazena, případné vulgární projevy musí být mírné a bez sexuálního významu.
- **Příklad: Gundam Versus**



- **Příklad: Halo 5: Guardians**










- Klasifikace pro dospělé je aplikována, pokud je ve hře přítomno zobrazení hrubého násilí nebo specifických druhů násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože jeho úroveň je v mnoha případech velmi subjektivní, ale obecně může být definováno, jako podoba násilí, která může v hráči způsobit odpor.
- **Příklad: Mortal Kombat**

# Statistiky PEGI

- Počet produktů hodnocených podle věkové kategorie do konce roku 2023

PEGI	2019	%	2020	%	2021	%	2022	%	2023	%	ALL	%
<b>3</b>	452	25.8%	435	25.0%	421	24.3%	441	25.2%	435	26.1%	14,214	<b>35.6%</b>
<b>7</b>	364	20.7%	354	20.3%	320	18.5%	282	16.1%	268	16.1%	6924	<b>17,3%</b>
<b>12</b>	402	22.8%	376	21.5%	394	22.8%	511	29.2%	488	29.3%	9461	<b>23.7%</b>
<b>16</b>	325	18.5%	296	17.0%	329	19.0%	316	18.1%	268	16.1%	5786	<b>14.5%</b>
<b>18</b>	214	12.2%	282	16.2%	267	15.4%	198	11.3%	207	12.4%	3545	<b>8.9%</b>
Total	1757	100%	1741	100%	1731	100%	1748	100%	1666	100%	39,930	<b>100%</b>

Zdroj: [PEGI](#)

	Bad Language	
	Discrimination	
	Drugs	
	Fear (PEGI 7) / Horror (PEGI 12)	
	Gambling	
	Sex	
	Violence	
	In-Game Purchases	
	Online	

- Mafia II
- SWAT: Target Liberty
- Payday 2
- Minecraft
- GTA V Casino
- GTA V
- DOOM
- World of Warships
- Mario Cart 8

# Hodnocení PEGI

- **1) Tradiční metoda ověření před vydáním (fyzické nosiče)**
- **2) Metoda ověření pro čistě digitální produkty**
  - [systém IARC](#) (koalice orgánů pro hodnocení z Evropy, Austrálie, Brazílie, Severní Ameriky a Jižní Koreje)
  - Vydavatel předkládá hru nebo aplikaci do digitálního prostředí pro digitální vydání
  - **Nedílnou součástí je vyplnit dotazník IARC** (kombinuje klasifikační kritéria účastníků se hodnotících rad)
  - Po vyplnění dotazníku vydavatel **bezprostředně dostává od hodnotící rady licenci se zařazením podle věku**
  - Ihned po vydání hry nebo aplikace se **v digitálním prostředí zobrazuje odpovídající věková kategorie.**
  - Analytika probíhá následně a se zaměřením na nastavení dotazníku, v případě chyby lze nesprávnou věkovou kategorii rychle změnit

# Entertainment Software Rating Board



+ 30 obsahových descriptorů: **Alcohol Reference; Animated Blood; Blood; Blood and Gore; Cartoon Violence; Comic Mischief; Crude Humor; Drug Reference; Edutainment** (zábavná forma vzdělávání); **Fantasy Violence; Informational** (poskytování faktů nebo statistik); **Intense Violence; Language; Lyrics** (hudební doprovod s vulgaritami nebo odkazy na sex, alkohol nebo užívání drog); **Mature Humor; Mild Violence; Nudity; Partial Nudity; Real Gambling** (za skutečné peníze); **Sexual Content; Sexual Themes; Sexual Violence; Simulated Gambling; Some Adult Assistance May Be Needed; Strong Language; Strong Lyrics; Strong Sexual Content; Suggestive Themes** (sexuálně dráždivý obsah); **Tobacco Reference; Use of Drugs; Use of Alcohol; Use of Tobacco; Violence**

+ interaktivní elementy: **In-Game Purchases** (za skutečné peníze); **In-Game Purchases (Includes Random Items)** (lootboxy, item packy, mystery awards); **Shares Location** (sdílení hráčova umístění s jinými hráči); **Users Interact** (přímá komunikace s komunitou přes sociální média); **Unrestricted Internet; Online Interactions Not Rated by the ESRB** (obsah vytvářený uživateli, který nepodléhá hodnocení)

<https://www.esrb.org/ratings-guide/>

# Regulatorní zásahy na ochranu uživatelů ve světě

- **2021 zavedla Čína přísná omezení pro hraní videoher mladými lidmi do 18 let** [\[zdroj\]](#)
  - Největší herní trh na světě
  - pouze tři hodiny týdně, v pátek, sobotu a neděli od 20 do 21 hodin
  - učiněno s odkazem na potřebu chránit děti před "závislostí" na videohrách
- **12/2023 návrh zpřísnění pravidel v Číně** [\[zdroj\]](#)
  - Potlačení mikrotransakcí a monetizace
- **2021 Jižní Korea zrušila omezení hraní online videoher pro mládež mladší 16 let** [\[zdroj\]](#)
  - zrušení „Shutdown Law“ nebo „Cinderella Law“
  - v době mezi půlnocí a šestou hodinou ranní
  - s odkazem na potřebu lépe chránit práva dětí na sebeurčení a hledání štěstí
  - nahrazeno režimem „rodičovského zámku“, který umožňuje nastavit čas, kdy lze z daného účtu hru hrát i nadále

# Prvky hazardu ve videohráčích



# Prvky hazardu ve videohrách

- **Monetizace základní hry**

- usnadnění hraní (životy, XP booster...)

- **Monetizace meta vrstvy**

- skiny, doplňky, vzhled hratelné postavy, přeskokování čekací doby = časově omezený přístup k meta vrstvě => přímá monetizace)
- časté v mobilních hrách, které jsou ke stažení zdarma
- nespočívají v základních mechanikách hry, tvoří většinu herního zážitku
- Příklad: základní hra = puzzle najdi 3 shodné (Candy Crush style) – meta vrstvy = příběh / dekorace ([Homescapes](#) => [Project Makeover](#))
- Sběratelské meta / narativní meta / RPG meta prvky / customizace
- [\[zdroj\]](#)



# Prvky hazardu ve videohrách

- Prvky hazardní hry v hlavním obsahu videohry (GTA V Casino)
- Mikrotransakce s náhodným obsahem
  - loot box, item pack, mystery award...
  - [Studie 2021 z UK](#)
    - vztah mezi nákupem loot boxů, hráčským chováním a problémovým hraním mezi mladými lidmi (3 549) ve věku 16-24 let z Velké Británie
    - Mladí dospělí, kteří nakupují loot boxy, mají větší tendence k hazardu a závislosti na hazardu
    - Tendence k závislosti na hazardu u nákupů loot boxů je statisticky srovnatelná s tendencí v návaznosti na účast na online kasinu nebo hracích automatech.
    - **Mladí dospělí, kteří si kupují loot boxy v rámci videoher, by měli být považováni za vysoce rizikovou skupinu pro výskyt problémů s hazardem.**

# Prvky hazardu ve videohrách

- až 40 % dětí hrajících hry má zkušenosti s nákupem lootboxů [\[zdroj\]](#)
  - množí se studie prokazující zjevnou podobnost s vysoce návykovými formami hazardu
  - => přibývají legislativní záměry na regulaci, řada vydavatelů opouští lootboxy (srov. Fortnite) X **rostoucí trend jiných hazardních prvků ve videohrách**
- **virtuální sportovní sázky** (Madden) – významný nárůst během pandemie [\[zdroj\]](#)
  - problém virtualizace zápasů = potenciál nekonečného množství = méně limitů nekonečného sázení
- **mobilní hry na bázi herních automatů** – dostupné většině dětí, které mají mobilní telefon s internetovým připojením (Candy Crush Saga)
- **battle pass** – časově omezené rozšíření hry za poplatek umožňující hrát o kvalitnější odměny (= přijatelnější modifikace lootboxu) (Fortnite, Halo Infinite)
  - [\[zdroj\]](#)

# Regulace lootboxů ve světě

- **Japonsko** – 2012 – postavení „complete gacha“ mimo zákon (varianta loot boxu s náhodnými odměnami, jejichž určitá kombinace je nezbytná pro postup ve hře), ostatní mikrotransakce povoleny
- **Čína** – 2016 – požadavek transparentnosti = varianty odměn a pravděpodobnost (drop rate), denní limity nákupů X většina vydavatelů populárních her se snaží tato regulatorní omezení obcházet [\[zdroj\]](#)
  - + 12/2023 návrh na potlačení mikrotransakcí a monetizace
- **Velká Británie** – 2020 NHS – lootboxy vedou k závislosti mladistvých na hazardu [\[zdroj\]](#) / Gambling Commission – Gambling Act 2005 se nevztahuje na lootboxy / [UK games industry guidance on loot boxes 7/2023](#)

# Regulace lootboxů

- **Nizozemí - Spor mezi KSA a EA - klasifikace lootboxů ve FIFA hrách**
  - zákaz lootboxů s obchodovatelnými odměnami (podléhají právní úpravě pro hazard, srovnatelné s hracími automaty) x lootboxy s odměnami, které nejsou efektivně směnitelné jsou přijatelné
  - 2019 KSA udělila EA pokutu 5 milionů EUR a povinnost odstranit lootboxy ze všech her vydávaných v Nizozemí
  - 2020 Obchodní soud v Hague potvrdil rozhodnutí KSA (přes svou specifičnost mají lootboxy "peněžní hodnotu" a odměny jsou směnitelné a některé pobídky do hry odrážely odměnu z hazardní hry) – KSA zvýšila pokutu na 10 mil. EUR ([zdroj](#))
  - 2022 EA úspěšné při dovolání ke Státní radě - KSA překročila pravomoci, **lootboxy ve FIFA** mají kritéria pro získání, která je **nečiní hazardní hrou ve smyslu regulace** (Zdroj: [sbcnews.co.uk](https://www.sbcnews.co.uk))
- **Belgie** – přísnější pravidla než v Nizozemí – lootboxy představují nezákonný hazard – dopad na řadu vydavatelů, změna modelů některých her a odstranění lootboxů (Animal Crossing, Fire Emblem – Zdroj: [screenrant.com](https://www.screenrant.com))

# Regulace lootboxů v EU

- Trh je fragmentovaný. Postoj k tomu, zda se jedná o hazard či nikoliv, taktéž
- V roce 2020 Evropský parlament konečně výslovně uznal [[zde](#)], že mezi praktikou nabízení loot boxů a hazardem existují paralely
  - zvláště v případě těch, ze kterých „padají“ odměny směnitelné za reálné peníze či tradičně obchodovatelné
  - EP vyloučil jednotnou regulaci loot boxů ve videohrách, neboť regulace hazardu je vyloučena z působnosti EU
  - Doporučil ale silnější ochranu spotřebitele, zvýšení povědomí a posílení mechanismů rodičovské kontroly. Každý členský stát sám za sebe.

# Regulace lootboxů v EU

- Vývoj regulace nyní více dynamický = [stav 2023](#)
  - X K harmonizaci to nevedlo, EP již uznal, že videoherní průmysl by zasloužil zákrok regulátora
  - Chybí data, jsou potřeba další analýzy
  - PEGI je užitečné, ale spotřebitelé potřebují více informací a lépe komunikovaná rizika
- EP v rámci posílení ochrany spotřebitele a jednotného digitálního trhu přijal 1/2023 report [\[zde\]](#)
  - Zavazuje EK k učinění několika klíčových kroků, dopadající mj. na mikrotransakce a loot boxy [\[PCWorld\]](#)
  - Apel na větší transparentnost loot boxů, analýzu jejich prodeje, přehlednější informování o tom, že hra obsahuje mikrotransakce a loot boxy
  - Vznese otázka zákazu mikrotransakcí a loot boxů za účelem ochrany nezletilých

# Současný stav

- **Stručně: Většina legislativních snah neúspěšná, regulace cílená na transparentnost, zákazy v principu absentují nebo nejsou vynucovány**
  - **Belgie** – přetrvává zákaz vycházející ze širokého právního pojetí hazardu x vymáhání omezené
  - **Nizozemí** – judikurní vývoj vyjmul lootboxy z regulace, navržena nová regulace blízká belgické
  - **Rakousko** – neustálená judikatura nižších soudů
  - **Německo** – hazardní prvky musí být reflektovány ve věkovém doporučení
  - **Jižní Korea** – požadavek na transparentnost ohledně pravděpodobnosti odměny
    - podobné snahy v Itálii a Nizozemí na základě ochrany spotřebitele před klamnými praktikami (klamné opominutí)
  - **UK** – vodítka pro samoregulaci, pravděpodobnosti a varování
  - **US** – hromadné žaloby, bez rozhodnutí
  - Blíže viz [\[zdroj\]](#) a zde obsažené odkazy

# Hazard, děti a online reklama

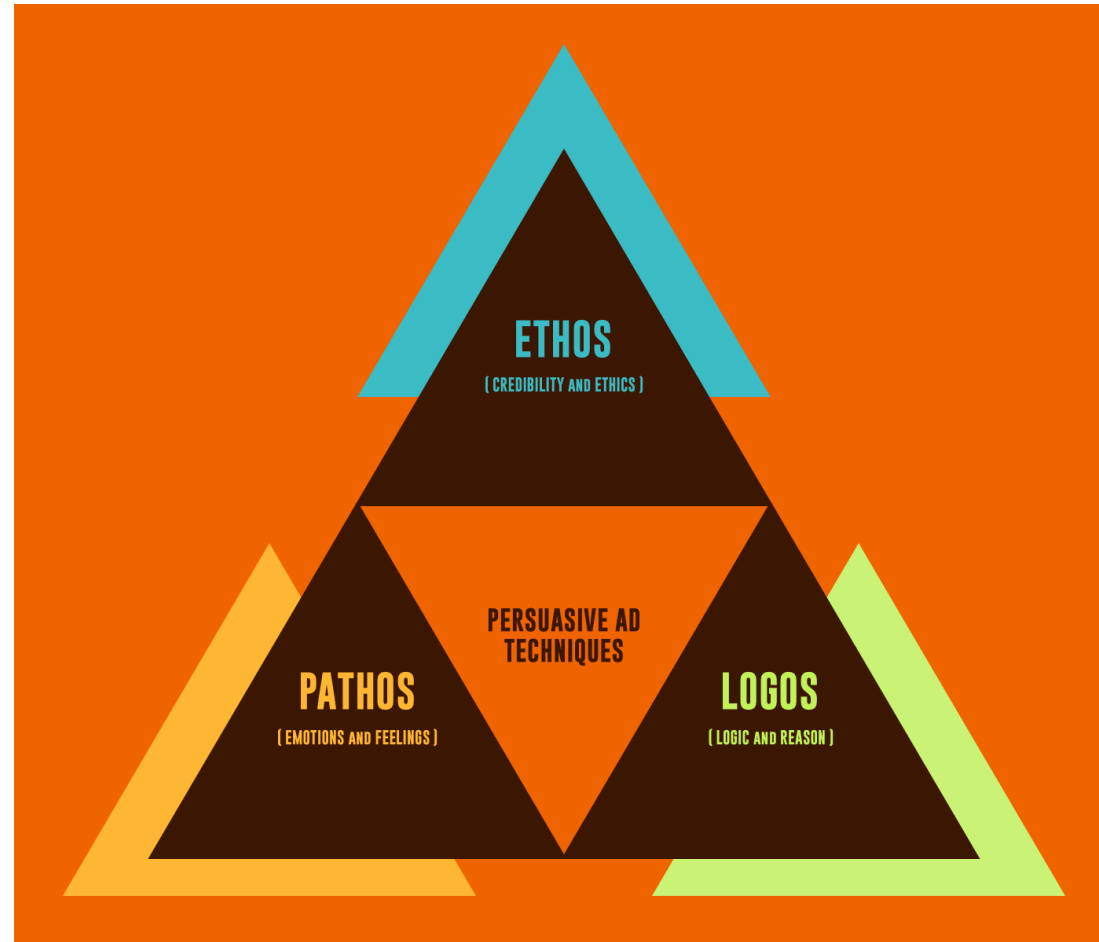




# Děti a reklama ve hrách

- **Více než 20 % hráčské základny v EU tvoří děti a mladiství** [[ISFE](#)]
- Zákon č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele řadí děti a mladistvé mezi tzv. **zvláště zranitelné spotřebitele**, a to mj. kvůli snížené schopnosti rozeznat a odolávat svodům reklamy
  - Výzkum FSV UK – **pouze 11 % dětí poznalo, že influencerské obsah, který pozorují, je sponzorován** [[zde](#)]
  - Obdobně pesimistické závěry měl i výzkum zaměřený na vliv reklamy ve hrách pro účely reportu k Evropské komisi [[zde](#)]

# Co je reklama?



[zdroj]

# Regulace reklamy

- Značná fragmentace
  - **Veřejnoprávní rámec**
    - Zákon č. 231/2001 Sb., o provozování rozhlasového a televizního vysílání
    - Zákon č. 40/1995 Sb., o regulaci reklamy
    - Zákon č. 480/2004 Sb., o některých službách informační společnosti (obchodní sdělení, spam)
  - **Soukromoprávní rámec**
    - OZ a úprava nekalých obchodních praktik
  - **Samoregulace**
    - mj. Etický kodex reklamy a Etický kodex internetové reklamy

# Zakázaná reklama

- § 2 odst. 3 a 4 ZRR
  - základní požadavky na kvalitu reklamy
    - např. ne pornografické prvky – v kontextu NSS 8 As 202/2019
- § 2 odst. 1 písm. f) – reklama na hazard bez základního povolení
- § 5j odst. 2 – reklama na hazard zacílená na osoby mladší 18 let
  - zejména užitím prvků, prostředků nebo akcí, které takové osoby převážně oslovují
  - Etické kodexy průmyslu: *„pokud tvoří fanouškovskou základnu sledujících více než 25-30 % dětí, měla by reklama splňovat požadavky, které zákon o regulaci reklamy klade na reklamu cílenou na děti.“*
- § 2c – cílená reklama nesmí ohrožovat zdraví, psychický či morální vývoj osob do 18 let věku
  - např. agrese - NSS 4 As 26/2004-51) či zneužívat zvláštní důvěry vůči rodičům či jiným osobám (např. influenceři?)

# Další prvky zakázaných praktik

- Nekalé obchodní praktiky
  - **Klamavé** – obsahují věcně nesprávné, či nepravdivé informace (zvláště relevantní je skrytá reklama)
  - **Agresivní** – vzhledem k okolnostem a svým rysům výrazně zhoršují nebo mohou zhoršit svobodu volby nebo chování spotřebitele, a to obtěžováním, donucováním, nebo nepatřičným ovlivňováním (může se jednat i o zneužívání časového nátlaku, behaviorálního zkreslení či grafických a zvukových efektů, které vyvíjejí na hráče tlak)
    - Oba typy praktik vedou spotřebitele k učinění rozhodnutí ohledně koupě, které by jinak neučinil
    - Např. původní monetizační model hry Star Wars: Battlefront II naplnil definiční znaky klamavé obchodní praktiky (mikrotransakce).
- Otázka zvláště zranitelných spotřebitelů (§ 4 ZOS)

# Dohled nad reklamou v ČR

- Oblast dohledu nad online reklamou byla svěřena krajským živnostenským úřadům (...)
  - Vhodné zdroje, kapacity, znalosti?
  - V kombinaci s komplexním prostředím kyberprostoru a málo regulovaného herního průmyslu toto značně ztěžuje vymáhání
- **Klíčová tudíž zůstává role rodičů / zákonných zástupců a učitelů / vzdělávacích institucí**
- problematice jak vhodně seznámit děti s nebezpečími digitální džungle se věnovala např. [Michaela Slussareff v knize Hry, sítě, porno](#)

# Další témata – viz interaktivní osnova

- Právní otázky E-sportu
- Autorskoprávní otázky ochrany videoher
- Omezení převodu či přeprodávání účtů
- Profilování ve videohrách
- Kybernetická bezpečnost a videohry
- Umělá inteligence ve videohrách

**Děkuji za  
pozornost!**

frantisek.kasl@muni.cz



[Zdroj](#)