

Received: 26.03.2021  
Accepted: 27.04.2021  
Published: 30.06.2021

Roczniki Administracji i Prawa  
Annals of The Administration and Law  
2021, XXI, z. 2: s. 219-229  
ISSN: 1644-9126  
DOI: 10.5604/01.3001.0015.5612  
<https://rocznikiadministracjiiprawa.publisherspanel.com>

Jakub Zieliński\*  
Nr ORCID: 0000-0003-3605-5225

## „MECHANIZM LOSOWEJ NAGRODY” W GRACH KOMPUTEROWYCH A EUROPEJSKIE REGULACJE PRAWNE DOTYCZĄCE GIER LOSOWYCH ORAZ OCHRONY KONSUMENTÓW ZE SZCZEGÓLNYM UWZGLĘDNIENIEM MECHANIKI *LOOT BOX*

### RANDOM REWARD MECHANISM IN VIDEO GAMES, IN THE SCOPE OF EUROPEAN GAMBLING REGULATIONS AND CONSUMER PROTECTION LAW, WITH PARTICULAR EMPHASIS ON *LOOT BOX* MECHANISM

**Streszczenie:** Niniejszy artykuł dotyka problematyki związanej z tzw. „mechanizmem losowej nagrody”, precyzyjniej – mechanizmem *loot box*, który to mechanizm jest coraz częściej implementowany we współczesnych grach komputerowych. W erze bardzo szybkiego postępu technologicznego granica między grami hazardowymi a pewnymi elementami gier komputerowych została zatarta jak nigdy wcześniej. Coraz więcej krajów staje na stanowisku, że niektóre mechanizmy zaimplementowane we współczesnych grach wideo są bliźniaczo podobne to mechanizmów definiujących klasyczne gry losowe. Departament Tematyczny ds. Polityki Gospodarczej, Naukowej i Jakości Życia, będący jednostką organizacyjną Sekretariatu Generalnego Parlamentu Europejskiego, na wniosek Komisji Rynku Wewnętrznego i Ochrony Konsumentów Parlamentu Europejskiego przygotował raport zatytułowany „Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers”. Wskazany raport bardzo trafnie zaakcentował, że z prawnego punktu widzenia mechanizm *loot box* jest relevantny zarówno z punktu widzenia krajowych ustaw hazardowych, jak również wspólnotowych regulacji dotyczących ochrony konsumentów. Raport ten stanowi wartościowy punkt wyjścia do dalszych dyskusji na temat prawnego statusu mechanizmu *loot box* w prawie krajowym i unijnym. W niniejszym artykule autor, odnosząc się do wielu interdyscyplinarnych prac, w pierwszej kolejności podjął próbę zdefiniowania pojęcia „*loot box*” oraz przedstawienia i oceny regulacji prawnych dotyczących gier losowych, zarówno wewnątrz krajowych, jak i wspólnotowych, które mają wpływ na prawne postrzeganie przedmiotowego mechanizmu. Opierając się

---

\* mgr; aplikant aplikacji sędziowskiej w Krajowej Szkole Sądownictwa i Prokuratury. Źródła finansowania publikacji: środki własne autora; e-mail: [zielinski.jakub.el@gmail.com](mailto:zielinski.jakub.el@gmail.com)

na klasyfikacji lootboksów zaproponowanej przez R.K.L. Nielsena i P. Grabarczyka autor dokonał analizy regulacji prawnych Unii Europejskiej oraz wybranych europejskich krajów, by przedstawić różnice w podejściu do przedmiotowego zagadnienia oraz skutki wskazanych rozbieżności. W końcowej części artykułu autor przedstawia problem w odniesieniu do polskich realiów i przewiduje możliwe kierunki rozwoju zarówno krajowego, jak i wspólnotowego prawodawstwa.

**Słowa kluczowe:** gry losowe, ochrona konsumentów, lootboksy, gry komputerowe, prawo nowych technologii

**Summary:** This article focuses on the issue of Random Rewards Mechanisms, in particular loot box mechanism, being implemented in modern video games. Nowadays, in the era of progressive technological progress, the borders between gambling and gaming have blurred as never before. More and more countries came to the conclusion, that different features of video games are problematically similar to classically-understood gambling. The report titled „Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers” provided by the Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies at the request of the committee on Internal Market and Consumer Protection has accurately defined the problem, as simultaneously concerning both gambling regulations, as well as consumer protection laws. The report constitutes excellent starting point for a further discussion about loot boxes in UE and in Poland. The article provides detailed analysis of the issue, beginning with defining the term “loot box”, followed by scrutiny of both domestic and Union regulations. Relying on the distinction of loot-boxes provided by R. K. L. Nielsen and P. Grabarczyk author have analysed the regulations in order to present different approaches to the issue and their consequences. In the final part of the article author comments on Polish regulations and tries to predict the future development of law concerning loot boxes. The paper refers to multiple reports, laws and rulings regarding discussed matter.

**Keywords:** gambling law, consumer protection law, loot boxes, video games, new technologies law

## WPROWADZENIE

W lipcu 2020 roku opublikowany został interdyscyplinarny raport przygotowany przez Departament Tematyczny ds. Polityki Gospodarczej, Naukowej i Jakości Życia<sup>1</sup> na wniosek Komisji Rynku Wewnętrznego i Ochrony Konsumentów Parlamentu Europejskiego, zatytułowany „Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers”<sup>2</sup>.

Wskazany raport stanowi wyraz tendencji polegającej na tym, iż organy wspólnotowe finalnie zaczęły dostrzegać problem, który na przestrzeni ostatnich lat regularnie przybierał na sile. To problem polegający na implementacji mechanizmów niebezpiecznie przypominających klasyczne gry hazardowe do współczesnych gier komputerowych.

Autorzy raportu przyjrzeni się zagadnieniu zarówno od strony prawnej, jak również od strony behawioralnej, czego wynikiem jest niezwykle interesujące opracowanie będące wartościowym punktem wyjścia do szerszej dyskusji na temat pożądanego kształtu regu-

<sup>1</sup> Departament będący jednostką organizacyjną Sekretariatu Generalnego Parlamentu Europejskiego. Szerzej: [https://op.europa.eu/pl/web/who-is-who/organization/-/organization/EP\\_SG/EP\\_DPPE02A60](https://op.europa.eu/pl/web/who-is-who/organization/-/organization/EP_SG/EP_DPPE02A60).

<sup>2</sup> „Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers” provided by the Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies at the request of the committee on Internal Market and Consumer Protection, [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=IPOL\\_STU\(2020\)652727](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=IPOL_STU(2020)652727).

lacji rozgraniczających gry losowe i gry wideo oraz powiązanej z powyższym sytuacji konsumentów.

Niniejsze opracowanie skupiać się będzie na prawnych aspektach implementacji mechanizmów typu loot box w grach komputerowych. Autor w pierwszej kolejności podejmie próbę zdefiniowania pojęcia „lootboks” i wskazania, czym różnią się poszczególne sposoby implementacji omawianego mechanizmu, by w dalszej części artykułu przedstawić, przeanalizować oraz ocenić regulacje prawne, zarówno wspólnotowe, jak i krajowe, mające wpływ na sytuację prawną lootboksów na terenie Unii Europejskiej. Opierając się na zaproponowanym rozróżnieniu lootboksów i przedstawionych ramach prawnych, autor wskaże, jakie działania związane z uregulowaniem przedmiotowego mechanizmu zostały podjęte przez wybrane kraje europejskie i oceni potencjalny kierunek rozwoju zarówno wspólnotowego, jak i krajowego prawodawstwa.

## KONSTRUKCJA „MECHANIZMU LOSOWEJ NAGRODY”, DEFINICJA POJĘCIA „LOOTBOKS” ORAZ RODZAJE I TYPY „LOOTBOKSÓW”

Termin „mechanizm losowej nagrody” (*Random Reward Mechanism*) do dyskursu dotyczącego relacji między elementami gier komputerowych<sup>3</sup> a szeroko rozumianym hazardem wprowadzony został przez R.K.L. Nielsena i P. Grabarczyka<sup>4</sup>. Autorzy wskazują, że na przedmiotowy mechanizm składają się trzy elementy: (1) warunek uczestnictwa (*eligibility condition*), (2) procedura losowości (*random procedure*) oraz (3) nagroda (*reward*).

Powyższe oznacza, iż gracz musi spełnić określone przez grę wymagania (1), by uruchomić procedurę losowości (2), w wyniku której otrzyma on losową<sup>5</sup> nagrodę z puli dostępnych nagród (3). W zależności od konkretnej gry komputerowej warunek uczestnictwa przyjąć może różnorodną formę, począwszy od dokonania czynności *stricte* w świecie gry (pokonania przeciwnika, spędzenia w grze określonego czasu), a skończywszy na czynnościach mających w istocie miejsce w „prawdziwym” świecie (w tym chociażby dokonania mikropłatności).

Jednym ze sposobów implementacji mechanizmu losowej nagrody do współczesnych gier komputerowych jest mechanizm „loot box”.

<sup>3</sup> Pojęcie gier komputerowych rozumieć należy szeroko. Chodzi tu zarówno o gry *stricte* komputerowe, ale również o gry na konsole, konsole przenośne oraz gry na urządzenia mobilne – np. telefony i tablety.

<sup>4</sup> R.K.L. Nielsen, P. Grabarczyk, *Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms* in *Video Games Transactions of the Digital Games Research Association*, June 2019, Vol. 4 No. 3, s. 171.

<sup>5</sup> Niejako na marginesie warto zauważyć, iż ciekawym zagadnieniem jest sama istota „losowości” w grach komputerowych. Niektórzy autorzy podnoszą, że w tym kontekście winno się mówić o „pozornej losowości”, gdyż wynik procedury losowości jest w istocie predefiniowany przez zaimplementowany w kodzie gry algorytm, a nie przez „los”. Pokróćce – w opracowaniach dotyczących losowości generowanej przez algorytmy wyróżnia się „prawdziwą” losowość, gdy algorytm do wygenerowania „losowego” wyniku posługuje się pewną obiektywną, zewnętrzną wartością (zaczepniętą spoza bazowego kodu programu) – np. wartością powiązaną z warunkami atmosferycznymi danego punktu geograficznego, lub dokładnym co do nanosekundy czasem dokonania czynności; oraz „pozorną” losowość, gdzie algorytm do wygenerowania „losowego” wyniku posługuje się jedynie pewnymi wartościami zawartymi w jego pierwotnym kodzie źródłowym. Można by jednak postawić pytanie, czy wynik wygenerowany przez algorytm, chociażby odwołujący się do pewnych, na pozór nieprzewidywalnych wartości, faktycznie jest wynikiem „losowym”. Szerszej na ten temat chociażby: C. Hoffman, *How Computers Generate Random Numbers*, [howtogeek.com/183051/](http://howtogeek.com/183051/). Zastosowanie w grze nazbyt uproszczonego systemu „pozornej” losowości może doprowadzić do sytuacji, że gracze poprzez podejmowanie określonych działań w określonych warunkach będą w stanie „manipulować” losowością i uzyskiwać za każdym razem ten sam pożądany wynik.

Angielskie pojęcie „loot box”, oznaczające w dosłownym tłumaczeniu skrzynię z łupem, względnie skrzynię ze skarbem, w odniesieniu do omawianego powyżej mechanizmu zyskuje jednak całkowicie nowe znaczenie, jednocześnie dość celnie i obrazowo ujmując ogólną ideę pod nim się kryjącą<sup>6</sup>. Niemniej jednak precyzyjne zdefiniowanie wskazanego terminu nastręcza wiele trudności, a poszczególne podmioty oraz poszczególne badacze na własne potrzeby przyjmują odmienne definicje.

Belgijska Komisja do spraw Hazardu<sup>7</sup> w swoim sprawozdaniu z 2018 roku zdefiniowała pojęcie „loot box” jako zbiorczy termin odnoszący się do jednego lub większej liczby elementów konkretnej gry, w wyniku którego gracz otrzymuje na pozór losowy przedmiot w grze za darmo lub za dodatkową opłatą<sup>8</sup>. Z kolei D. Zendle i z współpracujący z nim naukowcy z Uniwersytetu w Yorku, zajmujący się problematyką lootboksów od strony psychologicznej i socjologicznej, stwierdzili, iż lootboksy to przedmioty w grach komputerowych, które mogą zostać nabyte w zamian za „prawdziwe” pieniądze i które oferują graczowi losową nagrodę niepewnej wartości<sup>9</sup>.

Niezależnie jednak od przyjętej definicji lootboksy, przyjmujące w zależności od konkretnej gry formę m.in. skrzynek<sup>10</sup>, pakietów<sup>11</sup> czy paczek<sup>12</sup>, w swej istocie opierają się zawsze na tym samym mechanizmie. Są to swoiste pojemniki, które zawierać będą losowe przedmioty występujące w grze, przy czym gracz nie będzie wiedział, co znajduje się w ich środku, dopóki ich nie otworzy. W skrzynkach znajdować mogą się zarówno przedmioty bezpośrednio wpływające na rozgrywkę (dające jednym graczom przewagę nad innymi, lub odblokowujące dodatkowe elementy gry), jak i takie, których walory są czysto estetyczne i nieingerujące w mechanizmy rozgrywki<sup>13</sup>. W tym miejscu należy uściślić, w jaki sposób powyższe może być powiązane z szeroko rozumianym hazardem. Autorzy raportu wskazują, iż w zależności od konkretnego zaimplementowanego w grze systemu handlu niektóre przedmioty uzyskiwane z lootboksów posiadają wartość wyrażoną w pieniądzu fiducjarnym<sup>14</sup> oraz mogą zostać w sposób bezpośredni sprzedane w zamian za taki pieniądz lub w sposób pośredni wymienione za inne przedmioty oferujące wartość pieniężną. To powiązanie pozwala na rozpatrywanie omawianego mechanizmu jako będącego w istocie swoistym substytutem (ewolucją?) klasycznie rozumianego hazardu.

<sup>6</sup> Na potrzeby niniejszego opracowania autor posłużył się również spolszczeniem „lootboks” wraz z jego odmianami.

<sup>7</sup> Nl. Kansspel Commissie. Organ zajmujący się wydawaniem koncesji na prowadzenie gier losowych na terenie Królestwa Belgii, jak również sprawowaniem nadzoru nad podmiotami, którym wskazane koncesje zostały udzielone.

<sup>8</sup> Kansspel Commissie. Onderzoeksrapport loot boxen, s.5. [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf).

<sup>9</sup> D. Zendle, R. Meyer, S. Walters, P. Cairns, N. Ballou, *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*, Society for the Study of Addiction, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.14973>.

<sup>10</sup> „loot case” – „Counter-Strike: Global Offensive”, wyd. Valve; „loot chest” – „Fortnite”, wyd. Epic Games; „Hextech chest” – League of Legends, wyd. Riot Games.

<sup>11</sup> „card pack” – „Hearthstone”, wyd. Blizzard Entertainment

<sup>12</sup> „pack” – „FIFA 20”, wyd. Electronic Arts Inc.

<sup>13</sup> Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, „Loot boxes in...” s. 7.

<sup>14</sup> Podkreślenie, iż chodzi o pieniądz fiducjarny (pieniądz, który mocą decyzji władz państwowych jest prawnym środkiem płatniczym na danym terytorium) jest konieczne, gdyż praktycznie każda ze współczesnych gier komputerowych zawierająca mechanizmy losowości posiada unikalną, stworzoną na własne potrzeby walutę. W literaturze anglojęzycznej zamiennie do pojęcia „fiat money” (pieniądz fiducjarny) używa się również zwrotu „real-world money”. Ilekroć w dalszej części niniejszego opracowania mowa będzie o pieniądzu, nie precyzując, o jaki rodzaj pieniądza chodzi, autor będzie miał na myśli pieniądz fiducjarny.

Mając na uwadze powyższą kwestię, Nielsen i Grabarczyk zaproponowali podział lootboksów na cztery kategorie, gdzie głównym kryterium je rozróżniającym jest relacja dwóch z trzech elementów mechanizmu losowej nagrody do gospodarki świata realnego. Precyzując, chodzi konkretnie o pierwszy i trzeci z omówionych na wstępie tej części artykułu elementów, tj. warunek uczestnictwa oraz nagrodę.

Autorzy każdy z tych elementów określają jako „isolated” (odizolowany od realnej gospodarki) tudzież „embedded” (osadzony w realnej gospodarce), w zależności od konkretnego systemu zaimplementowanego w konkretnej grze. Na bazie powyższego dokonali oni podziału lootboksów na następujące podtypy:

(1) Lootboksy I-I (*isolated-isolated*) – skrzynki, których nawet pośrednio nie można nabyć za „prawdziwe” pieniądze (warunek uczestnictwa), a których zawartość (nagroda) również choćby pośrednio nie może zostać zamieniona na pieniądź fiducjarny<sup>15</sup>.

(2) Lootboksy I-E (*isolated-embedded*) – skrzynki, których nie można nabyć za pieniądze, ale przedmioty z nich uzyskane już w jakiś sposób mogą zostać spieniężone<sup>16</sup>.

(3) Lootboksy E-I (*embedded-isolated*) – skrzynki, które można wprawdzie nabyć za pieniądze, ale przedmioty z nich uzyskane nie podlegają dalszym transakcjom<sup>17</sup>.

(4) Lootboksy E-E (*embedded-embedded*) – skrzynki, które można nabyć za pieniądze, a przedmioty z nich uzyskane można w określony sposób sprzedawać za „prawdziwe” pieniądze – bezpośrednio, tudzież pośrednio<sup>18</sup>.

Autorzy raportu, analizując podział zaproponowany przez Nielsena i Grabarczyka, doszli do słusznego, jak się wydaje, wniosku, iż zasadniczo tylko lootboksy typu E-E wypełniać będą krajowe definicje hazardu w zdecydowanej większości państw członkowskich, jako realnie powiązane z gospodarką świata realnego. Niemniej jednak, o czym szersza mowa będzie w dalszej części opracowania, w niektórych europejskich systemach prawnych również lootboksy typu I-E oraz E-I uznane zostały za spełniające wskazane kryteria.

Dopiero poczyniwszy powyższe rozważania, można przejść do zagadnień *stricto* prawnych związanych z przedmiotową problematyką. Co naturalne, w pierwszej kolejności należy odnieść się do uregulowań wspólnotowych.

## LOOTBOKSY A WSPÓLNOTOWE REGULACJE DOTYCZĄCE HAZARDU ON-LINE ORAZ OCHRONY KONSUMENTÓW

Mimo że problematyka dotycząca mechanizmów losowej nagrody w grach komputerowych została zauważona przez organy Unii Europejskiej, w chwili obecnej nie istnieją zharmonizowane wspólnotowe regulacje dotyczące lootboksów. Powyższe, w połączeniu z faktem, że państwom członkowskim pozostawiona została znaczna swoboda w zakresie kształtowania wewnątrz krajowych norm regulujących gry hazardowe, oznacza, iż nie w każdym krajowym porządku prawnym lootboksy będą traktowane jako przejaw hazardu. Niemniej jednak przepisy unijne dotyczące gier losowych oraz ochrony konsumentów

<sup>15</sup> Model charakterystyczny dla gier przeznaczonych dla jednego gracza, np. „Dark Souls” wyd. From Software / Namco Bandai Games

<sup>16</sup> Na przykład Lootboksy w grze „World of Warcraft”, wyd. Blizzard Entertainment.

<sup>17</sup> Na przykład Lootboksy w grze „FIFA 20”, wyd. Electronic Arts.

<sup>18</sup> Na przykład Lootboksy w grze „Counter-Strike: Global Offensive”, wyd. Valve.

w pewnym zakresie wskazują ramy, w ramach których operować muszą krajowe legislatury. Odnośnie do tej materii należy poczynić kilka uwag.

Regulacje dotyczące świadczenia usług w zakresie gier hazardowych (w tym świadczenia takich usług w formie elektronicznej) zostały pozostawione w gestii państw członkowskich, a dwie potencjalnie najistotniejsze unijne dyrektywy dotyczące przedmiotowej materii – tj. dyrektywa dotycząca usług na rynku wewnętrznym<sup>19</sup> oraz dyrektywa o handlu elektronicznym<sup>20</sup> (dyrektywa e-commerce) – *expressis verbis* wyłączają wskazane usługi spod zakresu swoich regulacji.

Pierwotne prawo wspólnotowe w sposób bardzo ogólny reguluje kwestie związane z prowadzeniem gier hazardowych na terenie Unii Europejskiej. Zgodnie z art. 56 Traktatu o Funkcjonowaniu Unii Europejskiej<sup>21</sup> zakazane są ograniczenia w swobodnym świadczeniu usług wewnątrz Unii w odniesieniu do obywateli państw członkowskich. Trybunał Sprawiedliwości UE w sprawie *Schindler and Schindler v. Her Majesty's Customs and Excise*<sup>22</sup> po raz pierwszy uznał, iż „świadczenie transgranicznych usług w zakresie gier hazardowych oraz korzystanie z nich jest działalnością gospodarczą objętą zakresem obowiązywania Traktatu”. Natomiast w sprawie *Gambelli and others*<sup>23</sup> Trybunał potwierdził, że powyższe dotyczy również usług świadczonych drogą elektroniczną, a wszelkie ograniczenia ustanawiane przez krajowe legislatury mogą *in concreto* stanowić ograniczenie zasady swobodnego przepływu usług.

Nie wolno jednak tracić z pola widzenia faktu, iż powyższa zasada doznaje ograniczeń na mocy art. 51 TFUE, art. 52 TFUE oraz orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości. Odnośnie do materii będącej przedmiotem niniejszych rozważań, jako najistotniejszy jawi się wyrok Trybunału z dnia 8 września 2009 roku w sprawie *Bwin International Ltd.*<sup>24</sup>, w którym Trybunał stwierdził, iż artykuł 49 WE<sup>25</sup> (obecnie artykuł 56 TFUE) nie sprzeciwia się takim regulacjom państw członkowskich, poprzez które zakazują one podmiotom mającym siedzibę w innym państwie członkowskim, gdzie zgodnie z prawem świadczą podobne usługi,

<sup>19</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2006/123/WE z dnia 12 grudnia 2006 roku, dotycząca usług na rynku wewnętrznym. Artykuł 2 ust. 2 lit. h dyrektywy stanowi, iż „niniejsza dyrektywa nie ma zastosowania do następujących rodzajów działalności: (...) działalności hazardowej ze stawkami pieniężnymi w grach losowych, włącznie z loterią, grami hazardowymi w kasynach i zakładami wzajemnymi”, natomiast zgodnie z punktem (25): „Z zakresu zastosowania niniejszej dyrektywy powinna zostać wyłączona działalność hazardowa, w tym gry losowe i zakłady wzajemne, ze względu na specyficzny charakter takiej działalności, która wymaga realizacji przez państwa członkowskie polityk związanych z porządkiem publicznym i ochroną konsumentów”.

<sup>20</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2000/31/EC z dnia 8 czerwca 2000 roku w sprawie niektórych aspektów prawnych usług społeczeństwa informacyjnego, w szczególności handlu elektronicznego w ramach rynku wewnętrznego (dyrektywa o handlu elektronicznym). Artykuł 1 ust. 5 lit. d tiret 3 dyrektywy stanowi, iż: „niniejsza dyrektywa nie ma zastosowania do: (...) gier hazardowych wiążących się z ustalaniem stawek mających wartość pieniężną w grach losowych, łącznie z loteriami i zakładami wzajemnymi”, natomiast zgodnie z punktem (16) dyrektywy „wyłączenie gier hazardowych z zakresu zastosowania niniejszej dyrektywy dotyczy wyłącznie gier losowych, loterii oraz zakładów wzajemnych, które dopuszczają stawki w wartościach pieniężnych”.

<sup>21</sup> Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (Dz.U.2004.90.864/2 z dnia 3.04.2004).

<sup>22</sup> C-275/92, Her Majesty's Customs and Excise v Gerhart Schindler and Jörg Schindler, wyrok Trybunału z dnia 24 marca 1994 roku, ECLI identifier: ECLI:EU:C:1994:119.

<sup>23</sup> C-243/01, Piergiorgia Gambelli and Others, wyrok Trybunału z dnia 6 listopada 2003 roku, ECLI identifier: ECLI:EU:C:2003:597.

<sup>24</sup> C-42/07, Liga Portuguesa de Futebol Profissional (CA/LPFP), Baw International Ltd V Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa. Niniejszy wyrok określa się jako sprawę „Bw ininternational Ltd.”, gdyż jest to podmiot będący następcą prawnym Baw International Ltd., będąc jednocześnie jednym z największych międzynarodowych bukmacherów obecnie działających na terenie UE.

<sup>25</sup> Traktat ustanawiający Wspólnotę Europejską (Dz.U. UE, C 321E z 29.12.2006).

oferowania gier losowych przez Internet na terytorium rzeczonoego państwa członkowskiego. Powyższe zostało uzasadnione tym, iż organy państw członkowskich napotykały liczne trudności dotyczące oceny kwalifikacji podmiotów oraz integralności usług przez nich świadczonych, w sytuacji gdy podmioty te mają siedzibę w innym państwie członkowskim, co w konsekwencji mogłoby doprowadzać do niezapewnienia odpowiedniej ochrony konsumentów. Ograniczenia te muszą jednak opierać się na spójnych i przejrzystych kryteriach.

Tym samym nie pozostawia wątpliwości to, że swoboda państw członkowskich w kształtowaniu wewnętrznych regulacji hazardowych jest relatywnie szeroka, a poszczególne unormowania mogą być znacząco odmienne. Powyższe nie oznacza jednak, iż zagadnienia będące przedmiotem niniejszego opracowania pozostają poza sferą zainteresowania niejurysdykcyjnych organów Unii Europejskiej. Komisja Europejska zauważywszy, iż regulacje dotyczące elektronicznego świadczenia usług w zakresie gier losowych na mocy traktatów w zasadniczej części pozostawione zostały w gestii państw członkowskich, podeszła do zagadnienia od innej strony – od strony regulacji szeroko rozumianego prawa ochrony konsumentów. Stopniową zmianę optyki organu widać doskonale na przykładzie kolejnych przedsięwziętych przez niego działań.

W 2011 roku Komisja Europejska przyjęła „Zieloną Księgę w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego”, której celem, jak sama Księga wskazuje, było uruchomienie szeroko zakrojonych konsultacji społecznych dotyczących wszystkich istotnych aspektów związanych z porządkiem publicznym oraz ewentualnych kwestii dotyczących rynku wewnętrznego, które są efektem szybkiego rozwoju skierowanej do obywateli UE oferty gier hazardowych oferowanych w Internecie<sup>26</sup>.

Rok później w komunikacie Komisji przedstawiono najistotniejsze problemy związane ze współistnieniem wielu krajowych ram regulacyjnych dotyczących hazardu online w ramach rynku wewnętrznego<sup>27</sup>. W ramach komunikatu jako kluczowe obszary zainteresowania Komisji wskazano m.in. ochronę konsumentów i obywateli, nieletnich oraz słabszych grup społecznych, jak również podkreślono kluczowość zgodności krajowych regulacji z prawem wspólnotowym, przy jednoczesnym poszanowaniu swobody państw członkowskich do stanowienia prawa we wskazanej materii<sup>28</sup>.

Swoistym podsumowaniem działań podjętych przez organy Unii Europejskiej w omawianym okresie było wydane 14 lipca 2014 roku Zalecenie Komisji w sprawie zasad ochrony konsumentów i graczy korzystających z usług hazardowych online i w sprawie ochrony nieletnich przed grami hazardowymi online<sup>29</sup>. Co warto podkreślić, Komisja w omawianym akcie wyraźnie i całkowicie zredefiniowała swoje podejście do przedmiotowej materii, skupiając się w praktyce wyłącznie na zagadnieniach związanych z szeroko rozumianą ochroną konsumentów.

Warto przypomnieć, iż zgodnie z art. 4 TFUE ochrona konsumentów została określona jako jedna z głównych dziedzin, pośród których kompetencje dzielone są między Unię a państwa członkowskie, a kompetencje należące w tym zakresie do organów wspólnotowych zostały sprecyzowane w Tytule XV TFUE. Tym samym nie może dziwić zmiana

<sup>26</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52011DC0128&from=EN>.

<sup>27</sup> Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów, W stronę kompleksowych europejskich ram dla hazardu online. COM(2012)0596, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A52012DC0596>.

<sup>28</sup> Szerzej: ust. 2.1. przedmiotowego komunikatu.

<sup>29</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32014H0478>.

optyki przyjmowanej przez Komisję i próba wpłynięcia na rynek elektronicznych gier hazardowych poprzez regulacje dotyczące ochrony konsumentów.

Autorzy raportu z 2020 roku, powoływane we wprowadzeniu do niniejszego opracowania, dotyczącego lootboksów na terenie Unii Europejskiej i ich wpływu na konsumentów, dochodzą do tożsamyh konkluzji. Podkreślają oni, iż Unia posiada kompetencje do harmonizacji prawa krajowego w zakresie prawa ochrony konsumentów oraz wskazują, iż podjęcie takich działań byłoby wręcz wskazane. Ich zdaniem mechanizm lootboksów jest jednak jedynie fragmentem znacznie szerszego problemu – polegającego na implementowaniu w grach wątpliwych z punktu widzenia prawa systemów monetyzacji, a stworzenie regulacji nakierowanych *stricte* na lootboksy może doprowadzić do tego, że jedna problematyczna konstrukcja zostanie zastąpiona inną. Niemniej jednak wskazują oni, iż potencjalna szkodliwość społeczna implementowania wskazanych mechanizmów jest na tyle istotna, że problemu nie można ignorować, a potencjalne regulacje powinny być nie tylko na tyle precyzyjne, by nie dało się ich obejść, ale również powinny przewidywać możliwy kierunek rozwoju technologii i zapewnić pewne abstrakcyjne wzorce ochrony konsumentów, w szczególności dzieci.

Mając na uwadze powyższe rozważania, należy stwierdzić, iż w chwili obecnej sytuacja obywateli w poszczególnych państwach członkowskich praktycznie w całości zależy od regulacji wewnętrznych. W niektórych z nich lootboksy spełniać będą krajowe definicje hazardu i podlegać związanym z tym ograniczeniom, podczas gdy w pozostałych państwach sytuacja graczy będzie diametralnie odmienna, a poziom ich ochrony zależeć będzie wyłącznie od obowiązujących norm ochrony konsumentów.

## LOOTBOKSY W SYSTEMACH PRAWNYCH WYBRANYCH PAŃSTW EUROPEJSKICH

Pierwszym krajem, w którym niektóre rodzaje lootboksów uznane zostały za wypełniające krajowe definicje gier hazardowych, a w konsekwencji zostały wycofane, była Holandia. 10 kwietnia 2018 roku holenderski Organ do Spraw Gier<sup>30</sup> opublikował stworzony przez siebie raport<sup>31</sup>, z którego wynika, że cztery z dziesięciu przeanalizowanych przez organ gier zawierają lootboksy, które naruszają prawo krajowe, ponieważ w rozumieniu niderlandzkiej ustawy hazardowej<sup>32</sup> stanowią one rodzaj gier losowych, które do prowadzenia wymagają koncesji<sup>33</sup>.

Przyjęte stanowisko uzasadnione zostało tym, iż zawartość wskazanych lootboksów (nagrada) była generowana losowo, a jednocześnie posiadała wartość rynkową i mogła zostać spienię-

<sup>30</sup> NL. Kansspelautoriteit. Organ powołany w 2012 roku, zajmujący się regulacją i sprawowaniem kontroli nad rynkiem gier losowych na terenie Niderlandów. Do jego kompetencji należy m.in. udzielanie koncesji na prowadzenie gier losowych, nadzorowanie koncesjonariuszy oraz podejmowanie działań zmierzających do zwiększenia świadomości społecznej dotyczącej zagrożeń wynikających z uzależnienia od hazardu.

<sup>31</sup> Kansspelautoriteit, Study into loot boxes. A treasure or a burden?, [https://web.archive.org/web/20180420073753/https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/4956/onderzoek\\_naar\\_loot\\_boxes\\_-\\_een\\_buit\\_of\\_een\\_last\\_-\\_eng.pdf](https://web.archive.org/web/20180420073753/https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/4956/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_eng.pdf).

<sup>32</sup> NL. Wet op de kansspelen;

<sup>33</sup> Mimo że omawiany raport nie wskazał konkretnie, które gry naruszały holenderską ustawę o grach losowych, to wkrótce po jego opublikowaniu okazało się, iż chodzi o trzy gry wydawane przez Valve, tj. „Counter-Strike: Global Offensive”, „Team Fortress 2” oraz „Dota 2”, gdyż wraz z dniem 20 czerwca 2018 roku wskazany wydawca wyłączył możliwość otwierania lootboksów graczom korzystającym z holenderskich adresów sieciowych. Czwartą grą naruszającą holenderskie prawo okazała się wydawana przez ElectronicArtsInc. seria „FIFA”.



zona, podczas gdy świadczenie takich usług w świetle wyżej przywołanej ustawy możliwe jest wyłącznie na podstawie uzyskanej uprzednio koncesji. Takie podejście sugerować powinno, iż w świetle holenderskiego prawa zakazane w grach będą lootboksy typu E-E oraz I-E, gdyż tamtejsza ustawa jako punkt odniesienia przyjmuje realną wartość rynkową uzyskiwanej nagrody.

Również w kwietniu 2018 roku opublikowany został raport<sup>34</sup> stworzony przez belgijską Komisję do Spraw Gier, w którym uznano, iż trzy z czterech analizowanych gier zawierają w sobie lootboksy, które stanowią gry losowe w rozumieniu belgijskiego prawa i powinny spełniać wymagania stawiane przez belgijską ustawą hazardową<sup>35</sup>. Co warte zauważenia, Komisja w raporcie stanęła na stanowisku, iż nagroda uzyskiwana w efekcie procedury losowości wcale nie musi być możliwa do zamienienia na pieniądź fiducyjny, a wystarczy, że ma określoną wartość dla samego gracza.

Tym samym, przekładając powyższe na schemat stworzony przez R.K.L. Nielsena i P. Grabarczyka, należy uznać, iż na terenie Belgii za gry hazardowe w świetle krajowych regulacji uważa się nie tylko lootboksy typu E-E, I-E, ale również typu E-I.

W 2017 roku brytyjska Komisja Hazardowa<sup>36</sup> opublikowała raport, z którego wynika, że sytuacja, gdy przedmioty uzyskiwane w grze mogą zostać bezpośrednio lub pośrednio zamienione na „prawdziwe” pieniądze, w niczym nie różni się od tego, jak gdyby gracz nabył żetony w wirtualnym kasynie. Tym samym ilekroć taka usługa oferowana byłaby w grze komputerowej, jej wydawca powinien posiadać koncesję na świadczenie usług hazardowych na terenie Wielkiej Brytanii<sup>37</sup>. W przeciwieństwie jednak do dwóch opisanych powyżej państw, brytyjskie organy nie podjęły żadnych dalej idących działań w związku z zajęciem przez siebie stanowiskiem. Warto odnotować, iż w lipcu 2017 roku Komisja do Spraw Hazardu Izby Lordów<sup>38</sup> opublikowała raport, w którym zaapelowała do rządu brytyjskiego, by ten podjął działania zmierzające do doprecyzowania sekcji 6(6) brytyjskiej ustawy hazardowej poprzez wskazanie, iż lootboksy i mechanizmy podobne stanowią gry losowe w świetle wskazanego aktu prawnego.

Polska ustawa o grach hazardowych<sup>39</sup> w art. 2 ust. 1 zawiera enumeratywny katalog gier, które w świetle polskiego prawa stanowią gry hazardowe. Ministerstwo Finansów w odpowiedzi na pytanie zadane przez dziennikarza „Dziennika Gazety Prawnej” stanęło na stanowisku, iż „analiza przepisów ustawy (...) pokazuje, że gry wykorzystujące w swej formule lootboksy nie wypełniają przesłanek żadnej z gier hazardowych, które są wskazane w zamkniętym katalogu ustawy”<sup>40</sup>. Nie sposób jest polemizować ze wskazanym stanowiskiem, niemniej jednak odrębną kwestią pozostaje to, czy wskazana ustawa, w dobie niezwykle szybkiego postępu technologicznego, opierać powinna się na zamkniętych katalogach.

<sup>34</sup> Por. przyp. 8.

<sup>35</sup> Konkretnie: Counter-Strike: Global Offensive, FIFA 18, Overwatch. Jednocześnie uznano, iż lootboksy w grze Star Wars Battlefront II nie stanowią gier losowych w rozumieniu belgijskiego prawa.

<sup>36</sup> Ang. Gambling Commission. Organ zajmujący się wydawaniem koncesji na prowadzenie gier losowych na terenie Zjednoczonego Królestwa oraz sprawowaniem nadzoru nad rynkiem tychże usług.

<sup>37</sup> Gambling Commission, Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper, March 2017. <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>.

<sup>38</sup> The House of Lords Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry, Gambling Harm – Time for Action. Punkt 437. <https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/79.pdf>.

<sup>39</sup> Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U.2020.2094, tekst jedn. z dnia 26.11.2020).

<sup>40</sup> J. Styczyński, *Dobra wiadomość dla branży gier. Loot boksów nie można traktować jak hazard*, „Dziennik Gazeta Prawna”, wydanie internetowe z 26.02.2019.

## PODSUMOWANIE

Problematyka przedstawiona w raporcie Departamentu Tematycznego z 2020 roku jest niewątpliwie wielopłaszczyznowa i złożona. Pozytywnie należy ocenić zarówno samo rozpoczęcie debaty na temat lootboksów, jak również sposób, w jaki dyskurs ten został zapoczątkowany i poprowadzony. Oderwanie wskazanego zagadnienia od regulacji *stricte* hazardowych i przeniesienie środka ciężkości problemu na kwestie związane z prawem ochrony konsumentów ocenić należy jako rozsądne posunięcie organów wspólnotowych. Jako problematyczna jawi się jednak kwestia rozbieżności prawnej klasyfikacji lootboksów w poszczególnych państwach członkowskich i zasadne wydaje się postulowanie ujednoczenia regulacji krajowych.

Nie można również tracić z pola widzenia charakteru omawianego mechanizmu. Obecnie, na płaszczyźnie dyskursu wewnątrz krajowego, należałoby odpowiedzieć na pytanie, czy krajowe regulacje powinny zostać znowelizowane w ten sposób, by w rozumieniu polskiego prawa lootboksy stanowiły rodzaj gier hazardowych i podlegały stosownym ograniczeniom.

Mając na uwadze doświadczenia innych państw członkowskich UE, jak również wątpliwości wyrażane nie tylko przez prawników, ale także przez socjologów i psychologów, w tym psychologów uzależnień, odpowiedź na wyżej postawione pytanie wydaje się być twierdząca, aczkolwiek by móc udzielić jednoznacznej odpowiedzi, jako niezbędne jawią się pogłębione badania.

## Bibliografia

### Literatura:

Cerulli-Harms A. et al., *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*, Publication for the committee on the Internal Market and Consumer Protection (IMCO), Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, European Parliament, Luxembourg, 2020, [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL\\_STU\(2020\)652727\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf) (28.12.2020).

Gambling Commission, *Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper*. Punkt 3.8, <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>.

Griffiths M.D., *Is buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming*, *Gaming Law Review* 1/22, <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/blr2.2018.2216> (12.01.2021).

Kansspelautoriteit, *Study into loot boxes. A treasure or a burden?* [https://web.archive.org/web/20180420073753/https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/4956/onderzoek\\_naar\\_loot\\_boxes\\_-\\_een\\_buit\\_of\\_een\\_last\\_-\\_eng.pdf](https://web.archive.org/web/20180420073753/https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/4956/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_eng.pdf) (1.01.2021).

Kansspel Commissie. *Onderzoeksrapport loot boxen*, [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhkswb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-final-publicatie.pdf).

Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów – *W stronę kompleksowych europejskich ram dla hazardu online*, COM/2012/0596, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52012DC0596&from=EN> (3.01.2011).

Majewski M., *Sprzedaż produktów o losowej zawartości, w tym tzw. loot boxes. Zjawisko i jego podobieństwo do urządzania gier hazardowych*, „Konteksty Społeczne 2019”, tom 7, nr 2.

Nielsen R.K.L., Grabarczyk P., *Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games*, Transactions of the Digital Games Research Association, June 2019, Vol 4 No 3, [https://www.researchgate.net/publication/336515493\\_Are\\_Loot\\_Boxes\\_Gambling\\_Random\\_Reward\\_Mechanisms\\_in\\_Video\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/336515493_Are_Loot_Boxes_Gambling_Random_Reward_Mechanisms_in_Video_Games) (28.12.2020).

Radowski S., Wierzbowski M. (red.), *Ustawa o grach hazardowych. Komentarz*, WKP 2019, wydanie elektroniczne.

The House of Lords Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry, *Gambling Harm -Time for Action*, <https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/79.pdf>.

Styczyński J., *Dobra wiadomość dla branży gier. Loot boksów nie można traktować jak hazard*, „Dziennik Gazeta Prawna”, wydanie internetowe z 26.02.2019.

#### **Akty prawne:**

Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej.

Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

Zalecenie Komisji z dnia 14 lipca 2014 r. w sprawie zasad ochrony konsumentów i graczy korzystających usług hazardowych online i w sprawie ochrony nieletnich przed grami hazardowymi online, 2014/478/UE, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/HTML/?uri=CELEX:32014H0478&from=EN> (3.01.2021).

Zendle D., Meyer R., Cairns P., Walters S., Ballou N., *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.14973>.

Zielona Księga w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego, SEK/2011/321, Bruksela 2011, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52011DC0128&from=EN> (31.12.2020).