

ALEKSANDER GRYGIER

Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu

Wydział Finansów i Rachunkowości

<https://orcid.org/0009-0003-5174-1685>

aleksander.grygier.kontakt@gmail.com

Klasyfikacja prawna lootboxów w grach komputerowych

Streszczenie. Artykuł przedstawia zjawisko wykorzystywania w grach komputerowych mechaniki losowej nagrody, określanej mianem systemu lootbox. W artykule porównano mechanizm działania lootboxów do enumeratywnego katalogu gier hazardowych. Przeprowadzona klasyfikacja prawna lootboxów potwierdziła postawiony problem badawczy, że do współczesnych gier komputerowych implementowana jest mechanika losowej nagrody, która nosi znamiona gry hazardowej. Uzupełnieniem powyższej analizy są wyniki obserwacji gier usług, która miała na celu ukazanie skali zjawiska i potwierdzenie głównego problemu badawczego. W artykule wykorzystano metody prawne, jak i pozaprawne.

Słowa kluczowe: hazard, gra losowa, lootbox, gra komputerowa, mikrotransakcje

<https://doi.org/10.58683/dnswsb.2160>

1. Wprowadzenie

Gry komputerowe we wszystkich krajach wysoko rozwiniętych od lat uznawane są za jedną z najpopularniejszych form spędzania czasu wolnego (Bielecki, 2015). Wyprzedzają w popularności tradycyjne środki masowego przekazu, takie jak telewizja, radio czy prasa (Krok, 2016).

Gry komputerowe na tle pozostałych form cyfrowej rozrywki wyróżniają się interaktywnością. W niektórych kręgach traktowane są jako współczesne dzieła sztuki, wyrażane w bogatej multimedialnej formie (Żmuda, 2018), a niekiedy utożsamiane bywają z artefaktami kultury (Marak i Markocki, 2016). Równocześnie podnosi się, że są źródłem komunikacji społecznej, które umożliwia odbiorcy nie tylko konsumowanie przedstawianych treści, ale także poszerzenie kompetencji społecznych (Pietrzyk, 2017). To zaś wpływa na coraz częstsze wykorzystanie gier także w procesie edukacji (Tłuściak-Deliowska, 2021).

Z innej perspektywy, gry komputerowe wiążą się także z zagrożeniem. Jednym z niebezpieczeństw przejawiających się we współczesnych grach jest trend imple-

mentacji systemów losowej nagrody, tak zwanych lootboxów, które wykorzystują mechanikę charakterystyczną dla usług hazardowych (Górecki, 2022).

Od wieków w wielu kręgach kulturowych hazard utożsamiany jest z zagrożeniem, ryzykiem lub niebezpieczeństwem. W raporcie końcowym z realizacji projektu badawczego przeprowadzonego w okresie od sierpnia 2019 do grudnia 2020 roku zatytułowanego *Korzystanie z lootboxów przez Polaków – popularność, zagrożenia, regulacje prawne* wykazano, że u osób korzystających z lootboxów istnieje większa skłonność do występowania problemowych zachowań związanych z hazardem (KUL, 2020). W raporcie pojawił się ponadto wniosek, że nawet jednorazowe doświadczenie z lootboxami może zwiększyć ryzyko pojawienia się takich zachowań w przyszłości.

Zagrożenie związane z hazardem w grach komputerowych szczególnie dotkliwe jest dla osób małoletnich, które nie mają na tyle wykształconej świadomości, aby samodzielnie oprzeć się środkom perswazji wykorzystywanym w usługach hazardowych. W badaniu ankietowym przeprowadzonym w 2019 roku przez Centrum Informacji Konsumenckiej 75,6% ankietowanych w przedziale wiekowym od 7. do 15. roku życia zadeklarowało, że gra w gry komputerowe (Centrum Informacji Konsumenckiej, 2020). Z kolei w raporcie *Korzystanie z lootboxów przez Polaków – popularność, zagrożenia, regulacje prawne* prawie połowa ankietowanych w przedziale wiekowym od 18 do 24 lat zaznaczyła, że grała w gry komputerowe, które zawierały lootboxy (KUL, 2020).

Lootboxy są nieodłącznym elementem współczesnych gier komputerowych. Pomimo ich dużej popularności wśród młodych graczy, kwestia lootboxów w obecnym stanie prawnym nie została uregulowana przez krajowego ustawodawcę. Z uwagi na zagrożenia związane z mechanikami hazardowymi konieczne jest dokonanie szczegółowej analizy omawianego zagadnienia – przede wszystkim w kontekście oceny systemu lootbox jako gry hazardowej.

2. Problem badawczy

Główny problem badawczy zawiera się w pytaniu: Czy system lootbox wykorzystywany we współczesnych grach komputerowych nosi znamiona gry hazardowej w świetle obowiązujących przepisów prawa?

Istotnym elementem pracy jest dokonanie klasyfikacji prawnej systemu lootbox jako gry hazardowej. W tym celu ustalono odpowiednią relację między stanem faktycznym a obowiązującymi normami prawnymi. Podstawą do oceny jest Ustawa o grach hazardowych z 19 listopada 2009 roku (Dz.U. 2009 nr 201 poz. 1540) (dalej u.g.h.). Uzupełnieniem ustawodawstwa jest literatura przedmiotu,

orzecznictwo sądów krajowych oraz obowiązująca w poprzednim stanie prawnym Ustawa z 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (Dz.U. z 2004 r. nr 4, poz. 27 ze zm.) (dalej u.g.z.w.).

Dodatkowa część artykułu obejmuje obserwację gier komputerowych o modelu dystrybucji *Game as a Service*¹. Badanie przeprowadzono w celu potwierdzenia głównego problemu badawczego oraz ukazania skali zjawiska implementacji mechanik losowych do gier usług. Ponadto badanie miało na celu określenie potencjalnej grupy odbiorców mechanik hazardowych w grach usługach.

Przed przystąpieniem do głównej części rozważań, w pierwszej kolejności należy zwrócić uwagę, że w literaturze przedmiotu wskazuje się na konieczność rozróżnienia pojęć takich jak: „gra komputerowa”, „gra wideo” oraz „gra cyfrowa”. Z uwagi na zakres podmiotowy artykułu, który koncentruje się wyłącznie na grach przeznaczonych na komputery osobiste, na potrzeby niniejszych rozważań wykorzystywany będzie termin „gra komputerowa”. Natomiast mechanizm lootbox występuje również w grach przeznaczonych na inne platformy, w tym konsole czy smartfony.

3. Definicja gry hazardowej

Rozważania na temat oceny mechanik losowej nagrody w grach komputerowych należy rozpocząć od wyjaśnienia pojęcia „gra hazardowa”. Termin ten powstał z połączenia dwóch słów: „gry” oraz „hazardu”, których znaczenie warto omówić osobno.

Zgodnie z internetowym słownikiem PWN „gra” to zabawa towarzyska, rozgrywka między zawodnikami lub zespołami, przeprowadzana według określonych zasad (PWN, b.d.a). Gra w ogólnym rozumieniu oznacza aktywność, która nie prowadzi do osiągnięcia żadnych precyzyjnych celów. Z reguły celem gry jest sam fakt uczestniczenia w niej (Radowski, 2019). W groznawstwie pod powszechnym znaczeniem gry rozumie się interaktywny i zamknięty system wykorzystujący elementy rzeczywistości uwarunkowanych według określonych zasad. System ten angażuje graczy w formie rywalizacji i zawsze kończy się uwarunkowanym rezultatem (Król, 2020). W ludologii wskazuje się również znaczenie tego terminu w sensie strukturalnym i funkcjonalnym. W sensie strukturalnym rozumiany jest jako system reguł określających zbiór możliwych działań, celów, obiektów

¹ *Games-as-a-Service* (z ang. gry usługi) polegają na wieloletnim wspieraniu rozwoju gry komputerowej przez jej producenta, poprzez regularne usprawnianie stanu technicznego gry oraz dodawanie nowej zawartości.

oraz ich funkcji. Natomiast w sensie funkcjonalnym rozumiany jest jako sposób angażowania się uczestnika, zgodnie z przyjętymi regułami (Jacko, 2016). Na gruncie prawnym termin „gra” oznacza umowę, w której strony zobowiązują się do spełnienia określonego świadczenia na rzecz drugiej strony. Warunkiem spełnienia tego świadczenia jest osiągnięcie przez jedną ze stron najlepszego rezultatu w czynności polegającej na rywalizacji (Radowski, 2019).

Hazard, zgodnie z ogólną definicją językową, oznacza przypadek, traf lub ryzykowne przedsięwzięcie. Termin „hazard” definiuje się jako formy uzyskania środków pieniężnych lub innych nagród rzeczowych uwarunkowanych przez podjęcie ryzyka (Kubanek, 2021). Hazard oznacza także działania, których wynik zależny jest od przypadku (Radowski, 2019). Internetowy słownik języka polskiego PWN wyszczególnia węższe ujęcie tego terminu, stricte związane z ustawowym pojęciem gry hazardowej. W tym kontekście hazard oznacza gry lub zakłady, w których stawką są pieniądze, a wynik zależny jest wyłącznie od wypadku losowego (PWN, b.d.b).

Termin „gra hazardowa” oznacza wszelkiego rodzaju gry, w których rezultat rozgrywki uzależniony jest od wypadku losowego, a uczestnicy nie mają znacznego wpływu na jej wynik (Skowronek, 2023). Krajowy ustawodawca nie zdefiniował wprost pojęcia „gra hazardowa”. W art. 1 ust. 2 u.g.h. wyłącznie określono katalog zamknięty gier hazardowych, do którego włączono: gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty oraz gry na automatach. Enumeratywny katalog gier hazardowych łączy ze sobą dwie cechy determinujące hazardowy charakter gry — pierwszym wyznacznikiem jest losowość, a drugim cel gry (Radowski i Budnik, 2019). Termin „gra hazardowa” jest często stosowany zamiennie z pojęciem „gry losowej”. Należy jednak rozróżniać te pojęcia. Gra losowa jest wyłącznie rodzajem gry hazardowej, która w rozumieniu art. 2 ust. 1 u.g.h. oznacza gry o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależny jest od przypadku. Art. 2 ust. 1 pkt 1–11 u.g.h. rozszerza znaczenie tego terminu, wyróżniając dziesięć rodzajów gier losowych, do których włączono: gry liczbowe, loterie pieniężne, gry telebingo, gry cylindryczne, gry w kości, gry bingo pieniężne, gry bingo fantowe, loterie fantowe, loterie promocyjne oraz loterie audiotekstowe. Ustawa określa również podmiotowe i przedmiotowe warunki urządzania każdego z rodzaju gier losowych.

Podsumowując niniejszą część rozważań, gra hazardowa oznacza rozgrywkę, która składa się z odpowiedniej sekwencji działań uwarunkowanych przez wypadek losowy. Rozgrzywka przeprowadzana jest według określonych zasad. Gracz może wziąć udział w grze pod warunkiem podjęcia ryzyka o charakterze majątkowym. Celem gry jest przysporzenie majątkowe przyjmujące formę wygranej pieniężnej lub rzeczowej. Ubocznym celem gry może być także korzyść

emocjonalna towarzysząca graczowi podczas rozgrywki. Natomiast umiejętności gracza nie mogą wpływać w przeważającym stopniu na rezultat gry.

4. Znamiona gry hazardowej

Aby uznać daną sekwencję za grę hazardową, musi ona spełniać określone cechy, które szczegółowo zostały omówione w niniejszym rozdziale.

Istotnym kryterium w kwalifikacji gry hazardowej jest warunek występowania elementów losowych, który oznacza, że wynik gry zależny jest od przypadku losowego. W judykaturze sporna jest okoliczność stopnia występowania elementów losowych w kontekście hazardowego charakteru ocenianych gier. Wobec tego w orzecznictwie krajowym dominują dwa odmienne poglądy. Pierwszy stanowi, że losowość oraz nieprzewidywalność wyniku dla gracza musi być kryterium dominującym, żeby uznać daną grę za hazardową (wyrok NSA z 22.02.2017 r., II GSK 1506/15, LEX nr 2269995). Drugi z kolei, że obecność w grze elementów losowych nawet w stopniu marginalnym przesądza o uznaniu jej za grę hazardową. Ocena gry pod kątem hazardowym nie jest zależna od stopnia nasilenia elementów losowych. Przypadek występujący w ramach gry nie musi mieć charakteru dominującego (wyrok NSA z 13.06.2018 r., II GSK 4227/17, LEX nr 2509992; wyrok NSA z 14.06.2018 r., II GSK 4226/17, LEX nr 2504393). Na ocenę nie wpływa także etap gry, w jakim występuje element losowy, i to, jaka jest waga tego przypadku (wyrok NSA z 12.03.2020 r., II GSK 3131/17, LEX nr 3065304).

Zgodnie z utrwaloną linią orzecniczą wskazuje się, że występowanie w grze dodatkowych elementów, takich jak wiedza, zręczność, refleks, spostrzegawczość czy umiejętności gracza, nie pozbawia gry charakteru losowego, gdyż wynik całej gry i tak może być zależny wyłącznie od przypadku (wyrok WSA w Gliwicach z 6.11.2019 r., III SA/GI 550/19, LEX nr 2746814; wyrok NSA z 14.06.2018 r., II GSK 4226/17, LEX nr 2504393). Wprowadzanie dodatkowych elementów ma na celu wyłącznie stworzenie pozornego efektu braku losowości wyniku (wyrok NSA z 14.06.2018 r., II GSK 4226/17, LEX nr 2504393).

W kontekście poruszanej problematyki należy przywołać tezę, że charakter gier hazardowych ściśle związany jest z celem komercyjnym (wyrok NSA z 13.05.1998 r., II SA 362/98, LEX nr 43174). Działalność gospodarcza w przedmiocie urządzania, organizowania i przeprowadzania gier hazardowych ukierunkowana jest na zarobek. Fakt osiągania zysku z urządzanej gry nie wpływa na ocenę i powinien być rozpatrywany jako element nieistotny (wyrok WSA w Gliwicach z 12.01.2016 r., III SA/GI 1096/15, LEX nr 1984970). Natomiast nie jest grą hazardową urządzanie gier wyłącznie o charakterze towarzyskim, w którym zarówno uczestnicy,

jak i organizator nie mają zamiaru osiągnięcia wymiernej korzyści majątkowej (Frąckowiak, 2018).

Możliwość nabycia w sposób bezpłatny losu lub innego dowodu udziału w grze przez gracza nie wpływa na klasyfikację danej gry. W ocenie Naczelnego Sądu Administracyjnego fakt nabycia przez kupującego losu bez konieczności zapłaty ceny nie wyklucza charakteru hazardowego. Przykładowo, zgodnie z art. 2 ust. 1 pkt 9 u.g.h. nabycie przez gracza bezpłatnego losu uprawniającemu nabywcę do udziału w loterii fantowej wyczerpuje ustawową kwalifikację losu loterii fantowej (wyrok NSA w Warszawie z 26.02.2002 r., II SA 2899/00, LEX nr 53824). Uzupełnieniem przywołanego powyżej poglądu jest teza Sądu Okręgowego w Częstochowie, który w uzasadnieniu wyroku z 4 kwietnia 2017 roku zwrócił uwagę, że okoliczność braku odpłatności dowodu udziału w grze nie sprzeciwia się wykładni językowej terminu „nabycia”, przez który należy rozumieć kupno, uzyskanie lub zdobycie czegoś (wyrok SO w Częstochowie z 4.04.2017 r., VII Ka 171/17, LEX nr 2287599). Podobnie nie zostają wykluczone znamiona gry hazardowej w przypadku nabycia bezpłatnego losu lub innego dowodu udziału w grze poprzez zakup innej rzeczy. Co istotne, intencja nabywcy przy zakupie rzeczy głównej nie ma znaczenia dla oceny charakteru gry (wyrok NSA z 21.09.1999 r., III SA 7376/98, LEX nr 39716).

Pozornie mogłoby się wydawać, że elementy losowe występujące w grze przesądzą o jej zakwalifikowaniu jako gry hazardowej. Jednakże utrwalony w doktrynie prawa jest pogląd, zgodnie z którym dla uznania danej gry za hazardową konieczne jest łączne występowanie trzech cech: regulaminu, losowości oraz wygranej (Politowicz, 2020; wyrok WSA w Warszawie z 5.09.2017 r., V SA/Wa 2391/16, LEX nr 2391727).

Regulamin oznacza, że gra musi być przeprowadzana według określonych reguł, które obejmują zasady i warunki przeprowadzania gry, w tym także prawa i obowiązki uczestników. Elementy przebiegu gry powinny zostać szczegółowo ujęte w zatwierdzonym regulaminie, który ma charakter obligatoryjny.

Druga cecha, losowość, oznacza sekwencję czynności przeprowadzoną według zasad, zmierzającą do wyłonienia zwycięzcy (Politowicz, 2020). Rezultat sekwencji zależny jest wyłącznie od przypadku losowego, a uczestnicy nie mogą w znacznym stopniu wpływać na jej wynik.

Ostatnie kryterium związane jest z rezultatem gry, który przybiera postać porażki lub wygranej. Otóż aby uznać grę za hazardową, wynik każdej rozgrywki musi mieć charakter majątkowy. Co oznacza, że wygrana ma odzwierciedloną wartość w pieniądzu fiducjarnym, który emitowany jest przez bank centralny, a zarazem jest powszechnie akceptowany jako legalny środek płatniczy. Dla oceny gry nie ma znaczenia wysokość uzyskanej wygranej, tylko sam fakt nabycia

przez uczestnika nagrody (Frąckowiak, 2018). Jako wygraną gracz może nabyć nie tylko określoną sumę pieniędzy, ale także nagrodę rzeczową, która „oznacza przysporzenie majątkowe mające charakter inny niż pieniężny” (Łosek, 2022, s. 149–150). W rozumieniu art. 2 ust. 1 poprzednio obowiązującej Ustawy z 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych nagroda rzeczowa oznacza nabycie uprawnienia do korzystania z rzeczy na podstawie innego tytułu prawnego (Uchwała SN Z 24.11.1999 r., I KZP 39/99, OSNKW 2000, nr 1–2, poz. 9). W skład nagrody rzeczowej wchodzi uprawnienia wynikające „z licencji do określonej gry komputerowej, a także uprawnienia do dysponowania określonym dobrem wirtualnym” (Łosek, 2022, s. 149–150). Zgodnie z literalnym brzmieniem art. 2 ust. 2a oraz ust. 2b u.g.z.w. za nagrodę rzeczową uważa się także punkty kredytowe lub bonusy uzyskane w trakcie gry przez gracza „pod warunkiem, że ich nabycie wiązało się z uzyskaniem wymiernej korzyści materialnej, choćby korzyść ta była niższa od uiszczanej stawki za grę” (Uchwała SN z 15.06.2007 r., I KZP 14/07, OSNKW 2007, nr 7–8, poz. 54). Niekiedy w orzecznictwie sądów administracyjnych majątkowy charakter wygranej zastępowany jest warunkiem uczestnictwa, uzależnionym od nabycia bezpłatnego lub odpłatnego dowodu udziału w grze (wyrok NSA z 26.02.2002 r., II SA 2899/00, LEX nr 53824).

5. Definicja lootboxa

Przechodząc do oceny systemu lootbox w kontekście hazardu, w pierwszej kolejności należy przybliżyć terminologię. Termin „lootbox” jest neologizmem, który powstał w wyniku połączenia dwóch angielskich słów „loot” (z ang. łup) oraz „box” (z ang. skrzynka). Stąd w literaturze najczęściej stosuje się bezpośrednie tłumaczenie jako „skrzynia z łupem”. Krajowy ustawodawca nie wskazuje definicji legalnej pojęcia lootbox. Analogicznie brak jest definicji językowej w słowniku języka polskiego. Natomiast w literaturze przedmiotu znajdujemy rozmaite znaczenia tego terminu, które w tym miejscu warto przytoczyć.

Jakub Zieliński lootbox identyfikuje z mechanizmem losowej nagrody, implementowanym do współczesnych gier komputerowych (Zieliński, 2021). W ujęciu Błażeja Góreckiego lootbox oznacza metodę mikrotransakcji, polegającą na płaceniu za losowy przedmiot z listy przedmiotów z danej skrzynki (Górecki, 2022). Aleksander Łosek lootbox rozumie jako nabycie losu przez gracza w zamian za realny pieniądź lub wirtualną walutę premium. Zdaniem Łoska lootbox przyjmuje formę skrzynki, która poprzez otwarcie skutkuje uruchomieniem mechanizmu generującego losową zawartość, wykorzystywaną później przez gracza w ramach gry komputerowej (Łosek, 2022). Podobnie Klaudia Markowska utożsamia lootbox

ze specjalnym rodzajem „kontenera, którego zawartość generowana jest losowo przez program” (Markowska, 2022, s. 160–161).

Należy zauważyć, że autorzy każdej z wyżej wymienionych definicji wskazali losowość jako jeden z podstawowych mechanizmów działania lootboxa. Zatem występowanie przypadku losowego należy rozpatrywać jako kluczową, ale niejedyną przesłankę w klasyfikacji systemu lootbox jako gry hazardowej.

6. Charakterystyka działania systemu lootbox

Procedura działania systemu lootbox bazuje na mechanizmie losowej nagrody (dalej MLN), który składa się z trzech elementów: warunku uczestnictwa, losowej procedury oraz nagrody (Nielsen i Grabarczyk, 2019). Koncepcja MLN opiera się na cechach gry hazardowej, które zostały wyżej omówione. W celu zakwalifikowania systemu lootbox jako gry hazardowej, należy przenieść omówione w artykule znamiona hazardu na procedurę działania lootboxów.

Warunek uczestnictwa przejawia się w sposobie nabycia lootboxa, który różni się w zależności od danej gry komputerowej. Możemy wyróżnić dwa podstawowe modele nabycia lootboxa. Pierwszy polega na dokonaniu przez gracza bezpośredniej czynności w wirtualnym świecie gry (Zieliński, 2021). Ta metoda najczęściej związana jest z możliwością nabycia lootboxa w sposób nieodpłatny. Gracz w trakcie wirtualnej rozgrywki może nabyć lootbox w zamian za aktywność w samej grze. Przykładowo za codzienne logowanie, zapraszanie nowych graczy lub wykonywanie zadań. Niekiedy lootboxy przydzielane są graczom przez algorytm gry po zakończeniu pojedynczej rozgrywki. Takie działanie ma zachęcić graczy do skorzystania z MLN zaimplementowanego do danej gry komputerowej. Druga metoda polega na dokonaniu pośredniej czynności w obrębie gry (Zieliński, 2021). Stricte związana jest z systemem mikrotransakcji, który umożliwia zakup pojemnika z losową zawartością za pośrednictwem platformy dystrybucji cyfrowej². Z kolei mikrotransakcje umożliwiają graczom zakup lootboxa zarówno za realną, jak i wirtualną walutę³. Konieczność uiszczenia ceny w pieniądzu fiducjarnym za lootbox należy rozpatrywać jako kluczową przesłankę przy klasyfikacji jako gry hazardowej, gdyż umożliwia graczowi nabycie nagrody rzeczowej o charakterze majątkowym.

Kolejnym kluczowym mechanizmem jest występowanie różnych progów cenowych lootboxów w ramach jednej gry komputerowej. Co istotne, istnieje kore-

² Platforma dystrybucji cyfrowej oznacza wirtualne miejsce sprzedaży gier komputerowych, w którym ceny głównie kształtuje właściciel serwisu.

³ Wirtualna waluta stanowi niematerialny środek wymienny dóbr i usług, funkcjonujący w przestrzeni internetowej, w tym w wirtualnych światach gier komputerowych.

lacja między ceną za dany lootbox a nagrodą oczekiwaną przez gracza. Bardziej wartościowe przedmioty, a zarazem postrzegane jako trudniej dostępne w świecie gry, można nabyć wyłącznie z droższych lootboxów. Natomiast nabycie droższego lootboxa w żaden sposób nie wpływa na wynik losowania czy na gwarancję otrzymania lepszego przedmiotu. Średnia cena lootboxa przeważnie jest niewielkim kosztem dla gracza, który nie przekracza kilkudziesięciu złotych. Jednakże niektóre gry komputerowe oferują lootboxy, których cena została oznaczona na kilkaset złotych. Na przykład najtańsza oferta sprzedaży lootboxa na Steam Market (Rynku Społeczności Steam) dla gry komputerowej Counter Strike 2 na dzień 27 października 2024 r. wynosiła 0,52 PLN (STEAM, b.d.a). Z kolei najdroższy pojemnik z losową zawartością dla Counter Strike 2 został wyceniony na kwotę 7 242,17 PLN (STEAM, b.d.b).

Element losowy w lootboxach przejawia się tym, że gracz w momencie zakupu nie wie, jaki przedmiot znajduje się wewnątrz pojemnika. Użytkownik dopiero po otwarciu wirtualnej skrzyni dowie się o rzeczywistej zawartości lootboxa. Poprzez otwarcie lootboxa należy rozumieć, że algorytm gry generuje losową zawartość z listy potencjalnych przedmiotów do zdobycia z danego pojemnika. W większości gier komputerowych producenci nie udostępniają nawet listy prawdopodobnej zawartości lootboxa. Dodatkowo wspólną cechą wszystkich lootboxów jest ukryty wskaźnik szansy uzyskania nagrody. Reguły takiego losowania nie są do końca znane i gracze nie mają pewności, jakie są szanse na zdobycie określonego przedmiotu (Górecki, 2022). Co istotne, gracz z każdego lootboxa ma gwarancję uzyskania nagrody. Natomiast wynik losowania zależny jest wyłącznie od wypadku losowego. Gracz w żadnym stopniu nie ma wpływu na rezultat losowania.

Przedmiotem wygranej z systemu lootbox są wirtualne przedmioty o charakterze majątkowym, których wartość wyrażona jest w realnej lub wirtualnej walucie. Charakter majątkowy wylosowanych przedmiotów wynika z możliwości zakupu losu (lootboxa) za pośrednictwem realnej waluty. Nabywając wirtualny przedmiot z lootboxa, gracz jednocześnie nabywa uprawnienie do rozporządzania wirtualnym mieniem w obrębie gry komputerowej lub platformy dystrybucji cyfrowej. Niektóre gry komputerowe umożliwiają monetyzację wirtualnych przedmiotów poprzez sprzedaż lub wymianę (bezpośrednio w grze lub pośrednio na platformie dystrybucji cyfrowej). Według Aleksandra Łoska skiny⁴ mogą być uznane za przedmiot zakładu, jeśli wartość wirtualnego przedmiotu odzwierciedlona jest w prawdziwym pieniądzu (Łosek, 2022). W tym aspekcie nie ma znaczenia, że gracz w zamian za sprzedaż przedmiotu uzyska wirtualną walutę funkcjonującą jedynie

⁴ Skin (z ang. skóra) – wirtualne przedmioty w grach komputerowych, dzięki którym gracz może zmienić domyślny wygląd postaci lub przedmiotu w wirtualnym świecie gry.

na potrzeby wirtualnej rozgrywki, jeżeli jej ekwiwalent wyrażony jest w prawdziwym pieniądzu. Realna wartość wylosowanych przedmiotów oraz możliwość ich monetyzacji w ocenie Jakuba Zielińskiego pozwala na rozpatrywanie omawianego mechanizmu jako ewolucję klasycznych gier hazardowych (Zieliński, 2021).

7. Porównanie mechanizmu systemu lootbox do ustawowych rodzajów gier hazardowych

Aby określić podobieństwo między mechaniką systemu lootbox a ustawowymi rodzajami gier hazardowych, należy porównać podstawowe założenia mechaniki losowej nagrody w grach komputerowych z przedmiotowymi i podmiotowymi warunkami urządzania ustawowych rodzajów gier hazardowych wymienionych w art. 1 ust. 2 u.g.h. Zgodnie z literalnym brzmieniem przywołanego przepisu wyróżnia się cztery rodzaje gier hazardowych: gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty oraz gry na automatach.

Przepis art. 2 ust. 2 pkt 1–2 u.g.h. określa definicję legalną zakładów wzajemnych, przez które należy rozumieć zakłady o wygrane pieniężne lub rzeczowe polegające na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt (totalizatory) albo zaistnienia różnych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych (bukmacherstwo). Wysokość wygranej zależy od wysokości stawki wpłaconej przez uczestnika gry. Na gruncie art. 2 ust. 2 pkt 1–2 u.g.h. systemowi lootbox nie można przypisać cech zakładu wzajemnego. Lootboxy nie umożliwiają graczowi uzyskania nagrody rzeczowej lub pieniężnej poprzez odgadywanie wyników sportowego współzawodnictwa lub zaistnienia różnych zdarzeń. Jednakże lootboxy mają wspólną mechanikę z zakładami wzajemnymi, jaką jest korelacja między wysokością nagrody a wysokością wpłaconej stawki za grę. W przypadku systemu lootbox stawką jest cena pojemnika z losową zawartością, a w zakładów wzajemnych – wartość nominalna kuponu do gry. W obu mechanizmach wysokość stawki nie wpływa na przebieg gry ani na szansę na wygraną.

Drugim rodzajem gry hazardowej są gry w karty, które w rozumieniu art. 2 ust. 5a u.g.h. oznaczają gry w black jacka, pokera i baccarata, jeżeli rozgrywane są o nagrody pieniężne lub rzeczowe. Porównując mechanizm lootboxów z definicją legalną gier w karty, nie można uznać lootboxów za gry w karty w rozumieniu ustawy, gdyż lootboxy nie polegają na współzawodnictwie przy użyciu kart do gry. Co więcej, wynik gier w karty jest zależny od umiejętności gracza, w przeciwieństwie do lootboxów, w których gracz nie ma wpływu na rezultat losowania. Niemniej jednak, nie można wykluczyć, że gry w karty mogą być

integralną częścią wirtualnego świata gry komputerowej, w której to wykorzystuje się lootboxy.

Trzecim rodzajem gier hazardowych są gry na automatach, które zgodnie z literalnym brzmieniem art. 2 ust. 3 u.g.h. oznaczają gry na urządzeniach mechanicznych, elektromechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych oraz gry odpowiadające zasadom gier na automatach zarządzane przez sieć Internet o wygrane pieniężne lub rzeczowe, w których gra zawiera element losowości. Przepis art. 2 ust. 5 u.g.h. rozszerza definicję gier na automatach, zgodnie z którą grami na automatach są także gry na urządzeniach mechanicznych, elektromechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych. Grami na automatach są również gry odpowiadające zasadom gier na automatach zarządzane przez sieć Internet w celach komercyjnych, w których grający nie ma możliwości uzyskania wygranej pieniężnej lub rzeczowej, ale sama gra ma wyłącznie charakter losowy. Wygraną rzeczową w grach na automatach w rozumieniu art. 2 ust. 4 u.g.h. jest nie tylko wygrana rzeczowa lub pieniężna, ale również wygrana polegająca na możliwości przedłużania gry bez konieczności wpłaty stawki za udział w grze i możliwość rozpoczęcia nowej gry przez wykorzystanie wygranej rzeczowej uzyskanej w poprzedniej grze. Konstrukcja działania gier na automatach opisana w art. 2 ust. 3–5 u.g.h. jest zbliżona do mechanizmu działania systemu lootbox. W obu przypadkach gra ma charakter losowy. Do przeprowadzenia gry wykorzystywane są urządzenia mechaniczne, elektromechaniczne lub elektroniczne, w tym urządzenia komputerowe, a także odpowiednie algorytmy symulujące działanie gier na automatach poprzez sieć Internet. W kontekście nagrody gracz w obu przypadkach może nabyć nagrodę rzeczową lub pieniężną. Każda z gier umożliwia rozpoczęcie nowej gry przez wykorzystanie wygranej rzeczowej uzyskanej w poprzedniej grze. Natomiast istotną różnicą, która nie pozwala na zakwalifikowanie lootboxów do gier na automatach, jest gwarancja wygranej. W przypadku lootboxów uczestnik gry zawsze uzyskuje wygraną. Z kolei sekwencja losowania zastosowana w grach na automatach nie gwarantuje graczowi wygranej w każdym losowaniu. Pomimo wielu podobieństw między porównywanymi grami, mechanika gwarancji wygranej uniemożliwia uznanie lootboxów za gry na automatach w rozumieniu art. 2 ust. 3–5 u.g.h.

Ostatnim rodzajem gry hazardowej brany pod uwagę w procesie klasyfikacji lootboxów są gry losowe. Przypomnieć należy, że zgodnie z art. 2 ust. 1 u.g.h. grami losowymi są gry o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku. Grami losowymi są również gry zarządzane przez sieć Internet. Na gruncie art. 2 ust. 1 u.g.h. procedura działania mechanizmu lootboxów jest tożsama z grą losową. Zarówno w grach losowych, jak i w lootboxach wygrana przyjmuje formę nagrody rzeczowej, w tym wirtualnego

przedmiotu. Wynik porównywanych gier zależny jest wyłącznie od przypadku, a gracz nie ma wpływu na jej przebieg oraz rezultat. Z kolei sekwencja losowania nagrody w obu przypadkach może być przeprowadzana za pośrednictwem sieci Internet.

W kontekście ustawowych rodzajów gier losowych warto przyrównać lootbox także do loterii fantowej i loterii promocyjnej. W rozumieniu art. 2 ust. 1 pkt 9 u.g.h. loteria fantowa oznacza grę losową, w której uczestniczy się poprzez nabycie losu lub innego dowodu udziału w grze, a podmiot zarządzający loterią oferuje wyłącznie wygrane rzeczowe. Mechanizm losowej nagrody zastosowany w grach komputerowych pokrywa się z definicją legalną loterii fantowej. W przypadku gier komputerowych dowodem udziału w grze jest nabycie przez gracza lootboxu, a wygraną rzeczową jest wirtualny przedmiot, który następnie gracz może wykorzystać w trakcie gry. Kolejno, w rozumieniu art. 2 ust. 2 pkt 10 u.g.h. loteria promocyjna oznacza grę losową, w której uczestniczy się poprzez nabycie towaru, usługi lub innego dowodu udziału w grze, co uprawnia nabywcę do nieodpłatnego uczestnictwa w loterii. Podmiot zarządzający loterią promocyjną oferuje zarówno wygrane pieniężne, jak i rzeczowe. Na podstawie art. 2 ust. 2 pkt 10 u.g.h. cechy loterii promocyjnej można przypisać lootboxom, gdyż umożliwiają one nieodpłatne nabycie losu (lootboxa), na przykład podczas rozgrywki lub przy zakupie gry komputerowej w ramach pakietu promocyjnego.

8. Metodologia badawcza obserwacji gier usług

W ramach analizy mechanik hazardowych w grach komputerowych została przeprowadzona obserwacja gier o modelu dystrybucji *Game as a Service*. Badanie polegało na zgromadzeniu i analizie danych dotyczących klasyfikacji wiekowej PEGI, modelu płatności, możliwości handlu wirtualnymi przedmiotami, implementacji i sposobu działania systemu losowej nagrody w obserwowanych grach. Badanie zostało przeprowadzone na przełomie września i października 2024 roku za pośrednictwem sieci Internet przy wykorzystaniu komputera osobistego. Obserwacji poddano 52 gry usługi.

W ramach realizacji badania postawiono 12 pytań badawczych, których rezultaty zostały szczegółowo omówione i przedstawione w formie wykresów. Pytania badawcze zostały sformułowane w następującym brzmieniu:

1. Jaką klasyfikację wiekową PEGI przypisano grze komputerowej?
2. Czy badana gra komputerowa posiada mikrotransakcje?
3. Jaki model płatności zaimplementowano do gry komputerowej?

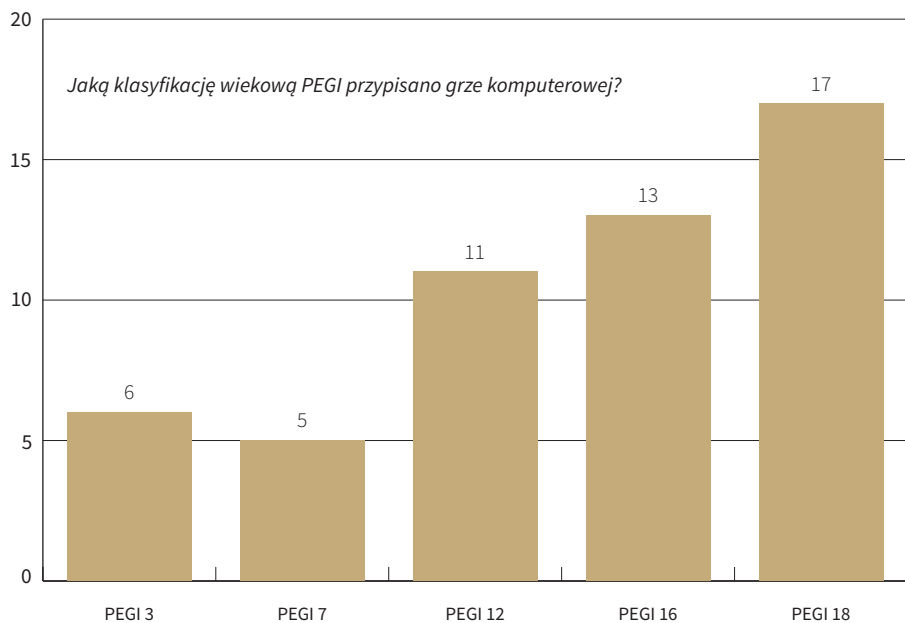
4. Czy gra posiada podstawową wirtualną walutę, którą gracz może nabyć nieodpłatnie w trakcie rozgrywki?
5. Czy gra posiada wirtualną walutę premium, której nabycie uwarunkowane jest wpłaceniem realnych pieniędzy?
6. Czy w grze lub na platformie dystrybucji cyfrowej możliwy jest handel wirtualnymi przedmiotami między graczami?
7. Czy gra posiada system losowej nagrody (system lootbox)?
8. Czy można kupić lootbox za realną walutę?
9. Czy wylosowany wirtualny przedmiot ma odzwierciedloną wartość w realnym pieniądzu lub wirtualnej walucie premium?
10. Czy można wymienić wylosowany przedmiot na rzecz materialną albo sprzedać w zamian za realne pieniądze lub wirtualną walutę premium?
11. Czy mechanizm losowania nagrody jest przeprowadzany według określonych zasad?
12. Czy wynik losowania nagrody zależy wyłącznie od wypadku losowego?

9. Przedstawienie obserwacji gier usług

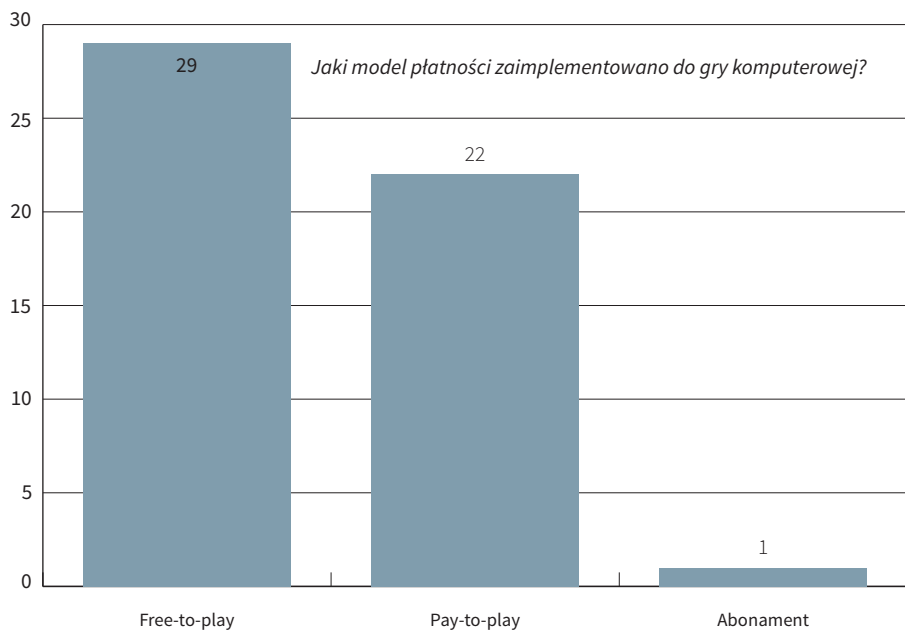
Na podstawie danych zobrazowanych na wykresie 1 można stwierdzić, że w zakresie klasyfikacji wiekowej PEGI⁵ dominowały gry przeznaczone dla pełnoletnich odbiorców. Drugą najpopularniejszą kategorią wiekową były gry skierowane do graczy, którzy ukończyli szesnasty rok życia. Pozostałe produkcje były adresowane do użytkowników powyżej trzeciego i siódmego roku życia (zob. wykres 1). Żadna z badanych gier nie posiadała oznaczenia, że zawiera elementy hazardu, zachęca do udziału w grach hazardowych lub symuluje gry hazardowe.

Na wykresie 2 zobrazowano rozkład liczby gier według zastosowanych modeli płatności. Z wykresu wynika, że 22 produkcje wymagały uiszczenia jednorazowej opłaty, aby móc wziąć udział w rozgrywce (gry o modelu płatności *pay-to-play*). Połowa badanych gier komputerowych (29) umożliwiała uruchomienie rozgrywki bez konieczności uiszczenia jakiegokolwiek opłaty (gry o modelu płatności *free-to-play*). Wyłącznie jedna gra komputerowa spośród obserwowanej grupy wykorzystywała model finansowania oparty na subskrypcji abonamentowej, wymagającej uiszczanie comiesięcznej opłaty za dostęp do gry.

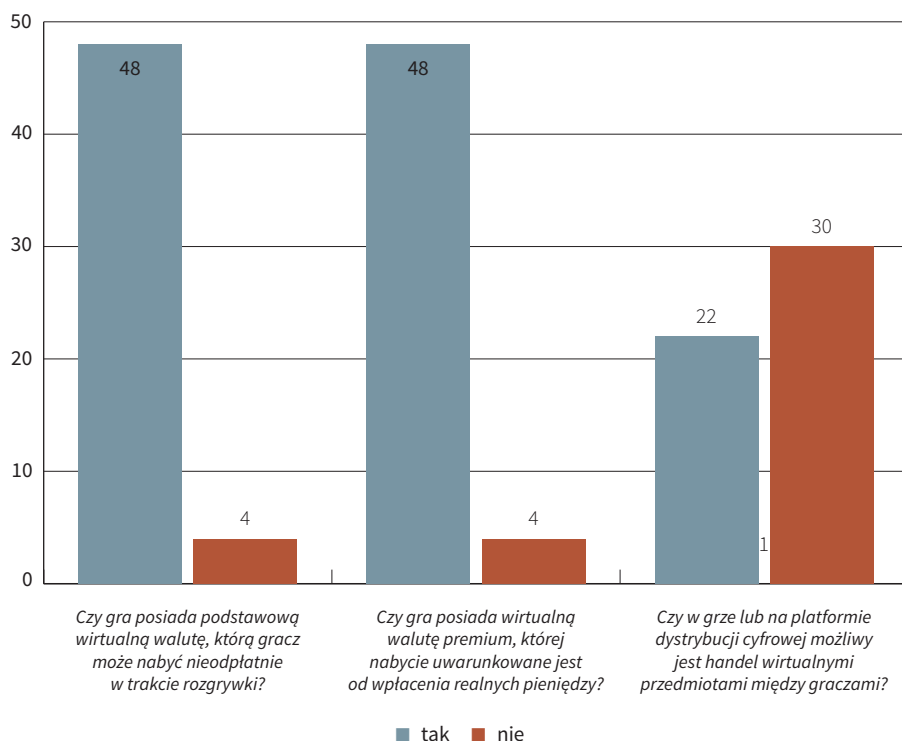
⁵ *Pan European Game Information* (w skrócie PEGI, z ang. ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier) — system określający rekomendacje kategorii wiekowej odbiorcy danej gry komputerowej. Wprowadzono go w 2003 roku i obecnie obowiązuje na terenie 40 państw europejskich.



Wykres 1. Klasyfikacja wiekowa PEGI gry komputerowej (pytanie badawcze nr 1)
Źródło: Opracowanie własne na podstawie przeprowadzonej obserwacji



Wykres 2. Model płatności zaimplementowany do obserwowanych gier (pytanie badawcze nr 3)
Źródło: Opracowanie własne na podstawie przeprowadzonej obserwacji



Wykres 3. Ekosystem zaimplementowany na potrzeby funkcjonowania wirtualnego świata gry (pytania badawcze nr 4–6)

Źródło: Opracowanie własne na podstawie przeprowadzonej obserwacji

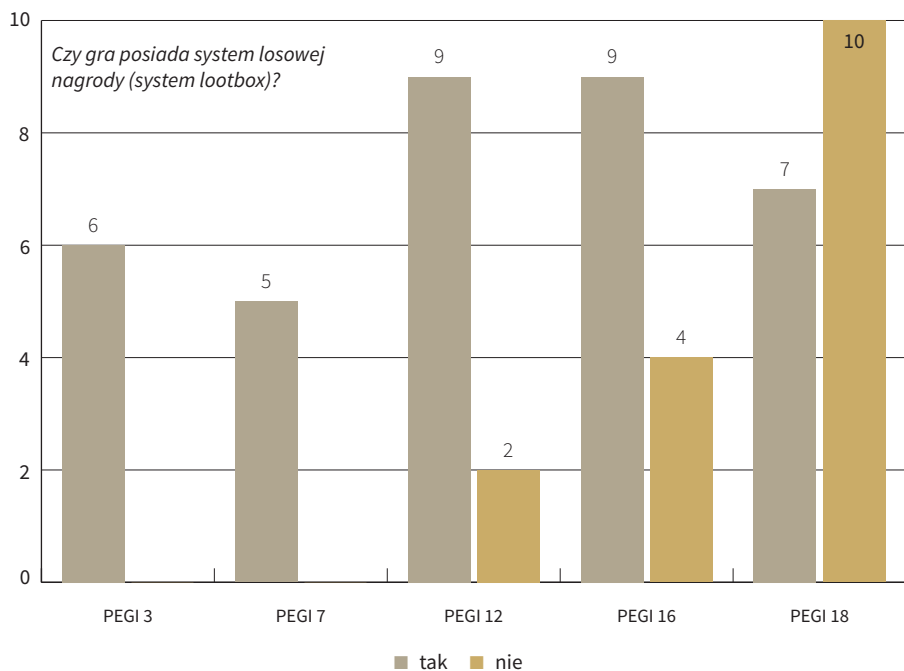
Co znamienne dla przeprowadzonych badań, wszystkie obserwowane gry zawierały model finansowania wykorzystujący mikrotransakcje, który umożliwiał graczom zakup dodatkowej zawartości rozszerzającej podstawową wersję gry.

Na wykresie 3 przedstawiono udzielone odpowiedzi na pytania badawcze nr 4–6, koncentrujące się na ekonomii gry⁶. Zebrane dane dotyczą rodzaju wirtualnej waluty wprowadzonej na potrzeby rozgrywki oraz możliwości handlu wirtualnymi przedmiotami w ramach gry. Zgodnie z wykresem 3 w 48 produkcjach gracz w trakcie rozgrywki miał możliwość nabycia podstawowej waluty. Nabycie jej przez gracza nie wymagało uiszczenia dodatkowej opłaty w pieniądzu fiducjarnym. Gracz uzyskaną walutę mógł wykorzystać na potrzeby dalszej rozgrywki, w celu nabycia podstawowych zasobów. Jednocześnie z wykresu 3 wynika, że w 48 produkcjach gracz miał również możliwość zakupu wirtualnej waluty premium, której nabycie wymagało wniesienia opłaty w realnych środkach pieniężnych. Środki te

⁶ Ekonomia gry — system zaimplementowany na potrzeby funkcjonowania wirtualnego świata gry. Obejmuje on zdobywanie, zarządzanie oraz transakcje wirtualnymi zasobami między graczami.

podlegały następnie przewalutowaniu na walutę premium funkcjonującą w danej grze, za którą gracz mógł nabywać zasoby o wyższej jakości.

Należy podkreślić, że zbiory danych przedstawione na wykresie 3, obrazujące wyniki pytań badawczych nr 4 i 5 nie są tożsame. W zbiorze dotyczącym pytania badawczego nr 4 odnotowano 26 gier o modelu płatności *free-to-play*, 21 o modelu płatności *pay-to-pay* oraz 1 o modelu płatności subskrypcji abonamentowej. Z kolei w zbiorze ilustrującym wyniki pytania badawczego nr 5 zaobserwowano 28 gier o modelu płatności *free-to-play*, 19 o modelu płatności *pay-to-pay* oraz 1 o modelu płatności subskrypcji abonamentowej. Ostatecznie, spośród obserwowanych gier 46 produkcji umożliwiło nabycie zarówno podstawowej wirtualnej waluty, jak i waluty premium. W dwóch grach możliwy był zakup wyłącznie podstawowej waluty, natomiast w kolejnych dwóch wyłącznie waluty premium. W dwóch przypadkach gracz nie miał możliwości nabycia żadnego z wymienionych rodzajów walut.



Wykres 4. Podział implementacji systemu lootbox według oznaczenia PEGI (pytania badawcze nr 7)

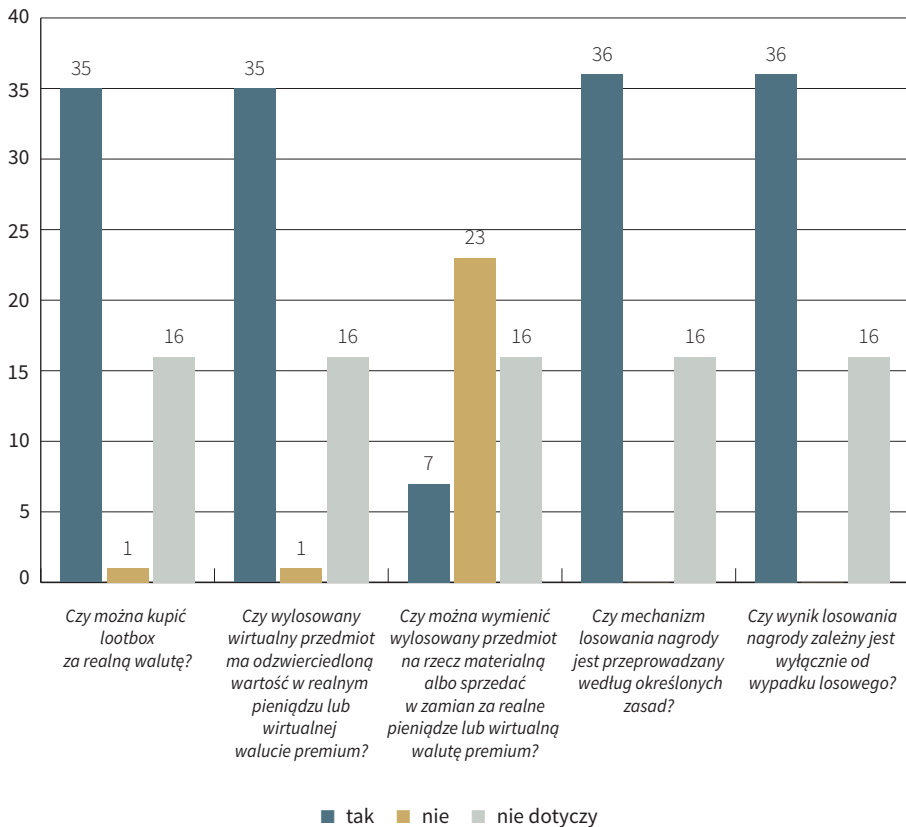
Źródło: Opracowanie własne na podstawie przeprowadzonej obserwacji

Ponadto wykres 3 obrazuje, że 22 gry umożliwiały handel wirtualnymi przedmiotami między graczami bezpośrednio w grze lub poprzez platformę dystrybucji cyfrowej, której instalacja była wymagana do uruchomienia gry.

Kluczową dla niniejszych rozważań obserwacją było zaimplementowanie me-

chanik losowej nagrody (lootboxów) do 36 gier. Spośród tych gier 22 produkcje stanowiły gry o modelu płatności *free-to-play*, a 14 o modelu płatności *pay-to-pay*. W trakcie badania nie zaobserwowano implementacji mechanik losowej nagrody w grach wykorzystujących subskrypcję abonamentową.

Jak obrazuje wykres 4, mechanika hazardowa w obserwowanych grach w głównej mierze adresowana jest do niepełnoletniego odbiorcy. We wszystkich grach adresowanych do gracza w przedziale wiekowym od 3 i od 7 roku życia zostały zaimplementowane mechanizmy wypełniające znamiona hazardu. Jak obrazuje wykres 4, na drugim miejscu uplasowały się gry o oznaczeniu PEGI 12 (63% spośród badanych gier). Zgodnie z wykresem wśród gier o oznaczeniu PEGI 16 znamiona hazardu wypełniało 9 z 13 gier. Natomiast o oznaczeniu PEGI 18 – tylko 7 z 17 gier.



Wykres 5. Ocena systemu lootbox jako gry hazardowej (pytania badawcze nr 8–12)

Źródło: Opracowanie własne na podstawie przeprowadzonej obserwacji

Jak przedstawiono na wykresie 5, spośród gier posiadających lootboxy aż 35 oferowało możliwość zakupu lootboxa za pośrednictwem realnej waluty lub jej

ekwiwalentu wyrażonego w wirtualnej walucie. Z kolei 35 produkcji umożliwiała wylosowanie wirtualnego przedmiotu o charakterze majątkowym, którego wartość była wyrażona w realnej lub wirtualnej walucie premium. Wyłącznie 7 gier umożliwiło graczom sprzedaż wylosowanego wirtualnego przedmiotu w zamian za realną lub wirtualną walutę premium albo wymianę wylosowanego wirtualnego mienia na rzecz materialną (na przykład: gogle wirtualnej rzeczywistości, przenośną konsolę lub kontroler do gier). Co ciekawe, produkcje zawierające system lootbox wymagały zainstalowania platformy dystrybucji cyfrowej Steam do uruchomienia wirtualnej rozgrywki. Każda z tych 36 gier przeprowadzała losowanie według określonych zasad lub regulaminu, których treść nie była udostępniana graczowi (zob. wykres 5). Na wskazanie zasługuje także fakt, że gracz w żadnej grze nie miał wpływu na wynik losowania, nawet w stopniu marginalnym. Analogicznie umiejętności gracza nie wpływały na rezultat losowania.

10. Wnioski z przeprowadzonej obserwacji gier usług

Przechodząc do wniosków, przeprowadzone badanie wykazało, że 36 gier spośród badanych posiadało system lootbox. Jednocześnie 35 obserwowanych gier posiadało system losowej nagrody, który zawierał 3 cechy gry hazardowej (przeprowadzenie gry według określonych zasad, losowość wyniku i charakter majątkowy wygranej). W rezultacie przeprowadzone badanie pozwoliło na potwierdzenie, że gry komputerowe wykorzystują mechanikę charakterystyczną dla gier hazardowych. Co więcej, są one powszechnie wykorzystywane, gdyż ponad połowa badanych gier (67%) zawierała mechanizmy charakterystyczne dla usług hazardowych. Mechanika losowej nagrody głównie implementowana była do gier o modelu płatności *free-to-play*. System hazardowy był implementowany przede wszystkim do gier adresowanych do niepełnoletnich graczy. Również na uwagę zasługuje fakt, że wszystkie gry spośród badanych posiadały mikrotransakcje. Jednocześnie należy podkreślić fakt, że żadna z obserwowanych gier nie posiadała oficjalnego oznaczenia o zawieraniu elementów hazardowych.

11. Wnioski końcowe

Przeprowadzona analiza mechaniki losowej nagrody w grach komputerowych pozwala sformułować wniosek, że do współczesnych gier komputerowych implementowana jest mechanika losowej nagrody, która wykazuje podobieństwo do gier hazardowych. Mechanizm ten opiera się na trzech fundamentalnych cechach gry

hazardowej: warunku uczestnictwa, losowej procedurze oraz nagrodzie. Opisane podobieństwa między lootboxem a grą hazardową pozwalają stwierdzić, że system lootbox posiada wszystkie cechy gry hazardowej. W rozumieniu ustawy lootbox może zostać uznany za grę hazardową.

W ramach realizacji głównego problemu badawczego udało się wykazać, że lootboxy spełniają ustawowe przesłanki gry losowej w rozumieniu art. 2 ust. 1 u.g.h. Ponadto spośród katalogu gier losowych ujętego w art. 2 ust. 1 pkt 1–11 u.g.h. systemowi lootbox można przypisać cechy loterii fantowej (art. 2 ust. 1 pkt 9 u.g.h.) i promocyjnej (art. 2 ust. 2 pkt 10 u.g.h.).

Mogłoby się wydawać, że lootboxy powinny być zakwalifikowane jako gry losowe, a tym samym jako gry hazardowe. Jednakże w obecnym stanie prawnym nie można legalnie zakwalifikować systemu lootbox jako gry hazardowej z uwagi na brak uwzględnienia lootboxów w enumeratywnym katalogu gier hazardowych określonym w art. 1 ust. 2 u.g.h. Ustawowy katalog gier hazardowych nie dopuszcza możliwości uznania za grę hazardową sekwencji działań, która nie została w nim wymieniona, nawet jeżeli spełnia wszystkie cechy hazardu. Brak wymienienia lootboxów w ustawowym katalogu uniemożliwia ich prawną klasyfikację jako gry hazardowej. Analogicznie w przypadku klasyfikacji lootboxów jako gry losowej.

Ustawa nie zabrania urządzania niewymienionych w enumeratywnym katalogu gier hazardowych, w tym lootboxów. Jednakże należy mieć na uwadze, że uprawnienie do urządzania większości ustawowych rodzajów gier hazardowych zgodnie z art. 5 ust. 1 u.g.h. objęte jest monopolem państwowym. Oznacza to, że państwo poprzez jednoosobowe spółki Skarbu Państwa posiada wyłączne uprawnienie do urządzania określonych gier hazardowych. Zgodnie z art. 5 ust. 1 u.g.h. do gier objętych monopolem państwowym należą: gry liczbowe, loterie pieniężne, gry telebingo oraz gry na automatach poza kasynem gry. Art. 5 ust. 1b u.g.h. rozszerza monopol państwowy na wszystkie gry hazardowe urządzone przez sieć Internet, z wyjątkiem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych. Prywatni przedsiębiorcy mogą urządzać gry hazardowe, które nie zostały objęte monopolem, wyłącznie po uzyskaniu koncesji, licencji albo zezwolenia na prowadzenie takiej działalności. Urządzanie gier hazardowych bez stosownego uprawnienia może stanowić wykroczenie lub przestępstwo karnoskarbowe.

Pomimo trafności koncepcji polegającej na stosowaniu do lootboxów odpowiednio przepisów dotyczących loterii fantowych i loterii promocyjnych, rozwiązanie to nadal rodziłoby istotne problemy interpretacyjne. Dopiero włączenie lootboxów do katalogu gier losowych jako odrębnej kategorii gier umożliwiłoby ich kompleksowe uregulowanie prawne. Jednocześnie brak wyraźnego wskazania lootboxów w enumeratywnym katalogu gier losowych w dalszym ciągu mógłby prowadzić do wątpliwości interpretacyjnych oraz trudności w stosowaniu przepisów prawa.

Brak prawnej regulacji lootboxów jest konsekwencją niedostatecznego dostosowania przez krajowego ustawodawcę prawa hazardowego do postępu technologicznego oraz zmian zachowań nabywczych konsumentów. Brak regulacji nowych rodzajów gier hazardowych, takich jak lootboxy, prowadzi do naruszenia interesów fiskalnych państwa oraz interesu publicznego. W oparciu o uzyskane wyniki badań należy wskazać na konieczność nowelizacji Ustawy o grach hazardowych z 19 listopada 2009 roku w zakresie lootboxów.

Wobec powyższego *de lege ferenda* postuluje się o zmianę art. 2 ust. 1 u.g.h. poprzez włączenie lootboxów do ustawowego katalogu gier losowych. Uznanie lootboxów za grę hazardową przez organ administracji publicznej oraz włączenie lootboxów do katalogu gier losowych zabezpieczyłoby interes publiczny przed negatywnymi następstwami hazardu, a także Skarb Państwa przed utratą stosownych należności⁷.

Bibliografia

- Bielecki, M. (2015). Przyjemne z pożytecznym? — badania nad wpływem gier komputerowych na procesy poznawcze. *Wszechświat*, 116(1–3), 26–30.
- Centrum Informacji Konsumenckiej. (2020). *Uzależnienie od gier*. <https://cik.uke.gov.pl/news/uzaleznienie-od-gier,188.html>
- Frąckowiak, K. (2018). *Nielegalny e-hazard. Studium prawnokarne i kryminologiczne*. Pracownia Wydawnicza ElSet.
- Górecki, B. (2022). Loot boxy — hazard w grach wideo. *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Gospodarki, seria Edukacja — Rodzina — Społeczeństwo*, 7, 327–355.
- Jacko, J.F. (2016). Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna. *Homo Ludens*, 1(9), 65–83.
- Krok, E. (2016). Rynek gier wideo i jego uczestnicy. *Studia Informatica Pomerania*, 2(40), 49–60. <https://doi.org/10.18276/si.2016.40-05>
- Król, K. (2020). Gra wideo czy gra komputerowa? W poszukiwaniu definicji. *Digital Heritage White Papers*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.19846171>
- Kubanek, A. (2021). Urządzanie nielegalnych gier losowych w mediach społecznościowych przez przedsiębiorców. *Studia Prawnoustrojowe. Kolegium Zarządzania i Finansów*, 51, 87–108. <https://doi.org/10.31648/sp.6395>
- KUL. (2020). *Raport końcowy z realizacji projektu badawczego „Korzystanie z lootboxów przez Polaków — popularność, zagrożenia, regulacje prawne”*. <https://kcpu.gov.pl/wp-content/>

⁷ Warto odnotować, że postulowane zmiany dotyczące włączenia lootboxów do katalogu gier losowych zostały przewidziane w poselskim projekcie ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych z 4 grudnia 2025 r., wniesionym do Sejmu X Kadencji (druk sejmowy nr 2356). Celem proponowanej nowelizacji jest objęcie przepisami ustawy o grach hazardowych, cyfrowych skrzynek z losową zawartością (lootboxów) poprzez zakwalifikowanie ich jako nowy rodzaj gier losowych. Projekt zakłada dodanie pkt. 12 do art. 2 ust. 1 u.g.h., wprowadzającego „gry o wirtualne dobra”. Zgodnie z proponowaną definicją przez grę o wirtualne dobra należy rozumieć mechanizm występujący w grze zarządzanej za pośrednictwem sieci Internet, stanowiący jej dodatkową funkcjonalność, który umożliwia nabycie za środki pieniężne losowo wygenerowanych dóbr wirtualnych dostępnych w ramach tej gry i stanowiących korzyść główną lub dodatkową dla gracza. Jednocześnie projekt przewiduje objęcie tego rodzaju gier losowych monopolem państwowym poprzez zmianę art. 5 ust. 1b u.g.h.

- uploads/2022/11/korzystanie-z-lootboxow-przez-polakow-popularnosc-zagrozenia-regulacje-prawne.pdf
- Łosek, A. (2022). Czy w grze komputerowej można stworzyć nielegalne kasyno? Czyli rzecz o mechanizmach hazardowych stosowanych w grach komputerowych. *Prokuratura i Prawo*, 12, 139–167.
- Marak, K., i Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Markowska, K. (2022). Mikrotransakcje w grach komputerowych w pedagogice zagrożeniem dla rozwoju dziecka. W: K. Jagielska (red.), *Ważne obszary badawcze w pedagogice* (s. 159–170). Wydawnictwo „Scriptum”.
- Nielsen R.K.L., i Grabarczyk P. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 171–207. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>
- Pietrzyk, B. (2017). Między grą a rzeczywistością — aspekt społeczny gier na przykładzie aplikacji Pokemon Go. W: K. Kubas, P. Ciszek (red.), *Gry wideo jako forma komunikacji społecznej* (s. 7–21). Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach.
- Politowicz, J. (2020). Nadużycia warunku losowości w definicji legalnej gry na automatach. *Kwartalnik Prawno-Finansowy*, 2, 82–100. <https://doi.org/10.34616/143918>
- PWN. (b.d.a). Słownik języka polskiego PWN. Hasło: gra. <https://sjp.pwn.pl/slowniki/gra.html>
- PWN. (b.d.b). Słownik języka polskiego PWN. Hasło: hazard. <https://sjp.pwn.pl/slowniki/hazard.html>
- Radowicki, S. (2019). Komentarz do art. 1 u.g.h. W: Wierzbowski, M. Radowicki, S. (red.), *Ustawa o grach hazardowych. Komentarz*. Wolters Kluwer Polska.
- Radowicki, S., i Budnik, K. (2019). Komentarz do art. 2 u.g.h. W: M. Wierzbowski, S. Radowicki (red.), *Ustawa o grach hazardowych. Komentarz*. Wolters Kluwer Polska.
- Skowronek, G. (2023). *Hazard w ujęciu prawnym i psychologiczno-kryminologicznym*. Wydawnictwo C.H. Beck Sp. z o.o.
- STEAM. (b.d.a). Pojemnik z naklejką pretendenta BLAST.tv Paris 2023. <https://steamcommunity.com/market/listings/730/Paris%202023%20Challengers%20Sticker%20Capsule>
- STEAM. (b.d.b). Zestaw pamiątkowy z MLG Columbus 2016 — Cobblestone. <https://steamcommunity.com/market/listings/730/MLG%20Columbus%202016%20Cobblestone%20Souvenir%20Package>
- Tłuściak-Deliowska, A. (2021). Wykorzystanie poważnych gier cyfrowych w profilaktyce przemocy rówieśniczej. *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*, 3, 68–80.
- Urząd Komunikacji Elektronicznej. (2020). *Badanie konsumenckie dzieci i rodziców 2019*. <https://uke.gov.pl/akt/badanie-konsumentenckie-dzieci-i-rodzicow-2019,277.html>
- Zieliński, J. (2021). „Mechanizm losowej nagrody” w grach komputerowych a europejskie regulacje prawne dotyczące gier losowych oraz ochrony konsumentów ze szczególnym uwzględnieniem mechaniki loot box. *Roczniki Administracji i Prawa*, 2(XXI), 219–229. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0015.5612>
- Żmuda, B. (2018). Znaczenie intermedialnych środków wyrazu w grach wideo a recepcja ich treści i formy. *Edukacyjne sensory obrazu — od ikonotekstu do rzeczywistości wirtualnej*, 15, 111–125. <https://doi.org/10.26881/ae.2018.15.09>

Wykaz aktów prawnych i orzecznictwa

- Poselski projekt ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych (druk nr 2356, Sejm x Kadencji, 4 grudnia 2025 roku).
- Uchwała SN z 15.06.2007 r., I KZP 14/07, OSNKW 2007, nr 7–8, poz. 54.
- Uchwała SN z 24.11.1999 r., I KZP 39/99, OSNKW 2000, nr 1–2, poz. 9.

Ustawa o grach hazardowych z 19 listopada 2009 roku (Dz.U. 2009 nr 201 poz. 1540).
Ustawa z 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych (Dz.U. z 2004 r. nr 4, poz. 27 ze zm.).
Ustawa z 6 marca 2018 roku — Prawo przedsiębiorców (Dz.U. 2018 poz. 646).
Wyrok NSA w Warszawie z 26.02.2002 r., II SA 2899/00, LEX nr 53824.
Wyrok NSA z 12.03.2020 r., II GSK 3131/17, LEX nr 3065304.
Wyrok NSA z 13.06.2018 r., II GSK 4227/17, LEX nr 2509992.
Wyrok NSA z 14.06.2018 r., II GSK 4226/17, LEX nr 2504393.
Wyrok NSA z 22.02.2017 r., II GSK 1506/15, LEX nr 2269995.
Wyrok NSA z 21.09.1999 r., III SA 7376/98, LEX nr 39716.
Wyrok NSA z 13.05.1998 r., II SA 362/98, LEX nr 43174.
Wyrok SO w Częstochowie z 4.04.2017 r., VII Ka 171/17, LEX nr 2287599.
Wyrok WSA w Gliwicach z 6.11.2019 r., III SA/Gl 550/19, LEX nr 2746814.
Wyrok WSA w Warszawie z 5.09.2017 r., V SA/Wa 2391/16, LEX nr 2391727.
Wyrok WSA w Gliwicach z 12.01.2016 r., III SA/Gl 1096/15, LEX nr 1984970.

Ludografia

Behaviour Interactive. (2016). Dead by Daylight. Behaviour Interactive [PC].
Bethesda Game Studios. (2018). Fallout 76. Bethesda Softworks [PC].
Blizzard Entertainment. (2004). World of Warcraft. Blizzard Entertainment [PC].
Blizzard Entertainment. (2014). Hearthstone. Blizzard Entertainment [PC].
Blizzard Entertainment. (2015). Heroes of the Storm. Blizzard Entertainment [PC].
Blizzard Entertainment. (2022). Overwatch 2. Blizzard Entertainment [PC].
Blizzard Entertainment. (2023). Diablo IV. Blizzard Entertainment [PC].
Blue Mammoth Games. (2017). Brawlhalla. Ubisoft [PC].
Bungie. (2017). Destiny 2. Bungie [PC].
Daybreak Game Company. (2018). Z1 Battle Royale. Daybreak Game Company [PC].
DICE. (2013). Battlefield 4. Electronic Arts [PC].
DICE. (2017). STAR WARS Battlefront II. Electronic Arts [PC].
DICE. (2021). Battlefield 2042. Electronic Arts [PC].
Digital Extremes. (2013). Warframe. Digital Extremes [PC].
EA Vancouver, EA Romania. (2022). FIFA 23. Electronic Arts [PC].
EA Vancouver, EA Romania. (2023). EA Sports FC 24. Electronic Arts [PC].
EA Vancouver, EA Romania. (2024). EA Sports FC 25. Electronic Arts [PC].
Embark Studios. (2023). THE FINALS. Embark Studios [PC].
Epic Games. (2017). Fortnite. Epic Games [PC].
Facepunch Studios. (2018). Rust. Facepunch Studios [PC].
Gaijin Entertainment. (2013). War Thunder. Gaijin Entertainment [PC].
Grinding Gear Games. (2013). Path of Exile. Grinding Gear Games [PC].
Hi-Rez Studios. (2014). SMITE. Hi-Rez Studios [PC].
Hi-Rez Studios. (2018). Paladins. Hi-Rez Studios [PC].
Hi-Rez Studios. (2018). Realm Royale. Hi-Rez Studios [PC].
Hi-Rez Studios. (2020). Rogue Company. Hi-Rez Studios [PC].
id Software, Bethesda Softworks. (2017). Quake Champions. Bethesda Softworks [PC].
Infinity Ward, Raven Software. (2020). Call of Duty: Warzone. Activision [PC].
Ivory Tower. (2018). The Crew 2. Ubisoft [PC].
KRAFTON. (2017). PUBG: BATTLEGROUNDS. KRAFTON [PC].
Massive Entertainment. (2019). The Division 2. Ubisoft [PC].
miHoYo. (2020). Genshin Impact. miHoYo [PC].
OVERKILL Software. (2013). PAYDAY 2. Starbreeze Publishing [PC].
Pearl Abyss. (2015). Black Desert Online. Pearl Abyss [PC].

Plarium. (2018). RAID: Shadow Legends. Plarium [PC].
Playground Games. (2021). Forza Horizon 5. Xbox Game Studios [PC].
Psyonix. (2015). Rocket League. Psyonix [PC].
Respawn Entertainment. (2019). Apex Legends. Electronic Arts [PC].
Riot Games. (2009). League of Legends. Riot Games [PC].
Riot Games. (2020). Valorant. Riot Games [PC].
Rockstar North. (2013). Grand Theft Auto Online. Rockstar Games [PC].
Rockstar Studios. (2019). Red Dead Online. Rockstar Games [PC].
Smilegate RPG. (2019). Lost Ark. Amazon Games [PC].
Starbreeze Studios. (2023). PAYDAY 3. Deep Silver [PC].
Ubisoft Montreal. (2015). Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Ubisoft [PC].
Valve Corporation. (2007). Team Fortress 2. Valve Corporation [PC].
Valve Corporation. (2013). Dota 2. Valve Corporation [PC].
Valve Corporation. (2023). Counter-Strike 2. Valve Corporation [PC].
Visual Concepts. (2024). NBA 2K25. 2K Games [PC].
Wargaming. (2010). World of Tanks. Wargaming [PC].
Wargaming. (2015). World of Warships. Wargaming [PC].
ZeniMax Online Studios. (2014). The Elder Scrolls Online. Bethesda Softworks [PC].

The Legal Classification of Loot Boxes in Computer Games

Abstract. The article examines the phenomenon of the use of random reward mechanics in video games, commonly referred to as the loot box system. It compares the operational mechanism of loot boxes to the enumerative catalogue of gambling games. The legal classification of loot boxes conducted in the study confirms the proposed research problem, namely that contemporary video games incorporate random reward mechanics that exhibit characteristics of gambling. The analysis is supplemented by the results of an observational study of live-service games, aimed at demonstrating the scale of the phenomenon and corroborating the main research problem. Both legal and non-legal research methods were employed in the article.

Keywords: gambling, game of chance, loot box, computer game, microtransactions