

MATERIAŁY SZKOLENIOWE

Aleksander Łosek¹

Czy w grze komputerowej można stworzyć nielegalne kasyno? Czyli rzecz o mechanizmach hazardowych stosowanych w grach komputerowych

Streszczenie

Przedmiotem niniejszego artykułu jest wprowadzenie do problematyki związanej ze stosowaniem mechanizmów hazardowych w grach komputerowych oraz analiza tego zjawiska z perspektywy aktualnie obowiązującego ustawodawstwa regulującego organizację gier hazardowych na terytorium RP. W jego ramach przedstawiona została szczegółowa charakterystyka stosowanych w grach komputerowych mechanizmów loot boxów oraz skin gamblingu, a także gier hazardowych organizowanych przez indywidualnych graczy w ramach wirtualnego świata gry. W dalszej części artykułu udzielono odpowiedzi na pytanie, czy mechanizmy hazardowe stosowane w grach komputerowych spełniają ustawową definicję gry hazardowej i do jakiego typu gier hazardowych należy je zaliczyć, a co za tym idzie czy stosowanie omawianych mechanizmów hazardowych może realizować znamiona przestępstw skarbowych określonych w rozdziale 9 k.k.s. Niniejsze opracowanie stanowi kontynuację artykułu pt. „Odpowiedzialność karna za czyny popełnione za pośrednictwem gier

¹ Aleksander Łosek, aplikant XII rocznika aplikacji prokuratorskiej w Krajowej Szkole Sądownictwa i Prokuratury, absolwent UJ. Zwycięzca Konkursu o nagrodę I Zastępcy Prokuratora Generalnego – Prokuratora Krajowego za najlepszą pracę magisterską pt. „Odpowiedzialność karna za czyny popełnione za pośrednictwem gier komputerowych” w 2021 r.

komputerowych – wstęp do problematyki” opublikowanego w nr 2/2022 miesięcznika *Prokuratura i Prawo*.

Słowa kluczowe

Gry komputerowe, przestępstwa „gamingowe”, mikrotransakcje wirtualny świat gry, nielegalny hazard, loot boxy, skin gambling, przestępczość wirtualna, gry hazardowe.

1. Wprowadzenie do problematyki stosowania mechanizmów hazardowych w grach komputerowych na przykładzie systemu „loot boxów”

Wraz z rozwojem alternatywnych metod monetyzacji gier komputerowych, polegających na stopniowym ograniczaniu zysków z opłat licencyjnych (ceny egzemplarza gry), na rzecz wprowadzania rozbudowanych, wewnętrznych systemów mikropłatności, coraz więcej uwagi zarówno społeczności graczy, jak i instytucji publicznych zaczęła przyciągać nowa metoda implementowania mikropłatności nazywana *loot boxami*². Wskazana wyżej metoda zaczęła budzić znaczne wątpliwości natury etycznej oraz prawnej, gdyż w swoich założeniach opiera się na mechanizmach powszechnie stosowanych w grach hazardowych.

Mechanika „loot boxów” polega na tym, że gracze w zamian za prawdziwe pieniądze (lub ich ekwiwalent w postaci wirtualnej waluty premium) mogą za pośrednictwem gry komputerowej nabyć swoisty los, zazwyczaj przybierający graficzną formę skrzynki z wyposażeniem, której otwarcie skutkuje uruchomieniem mechanizmu generującego losową zawartość, która to zawartość następnie może być wykorzystywana w ramach gry. Nagrodami mogą być tzw. „skiny” do wirtualnego wyposażenia lub postaci, które uatrakcyjniają wizualne doznania gracza i mają jedynie charakter kosmetyczny, ale mogą to być również przedmioty usprawniające wyposażenie lub postać gracza, a co za tym idzie realnie wpływające na osiągnięcia w grze oraz status danego gracza w stosunku do innych użytkowników. Nagrodę może stanowić także wirtualna waluta premium, która w innym wypadku musiałaby być zakupiona w zamian za prawdziwe pieniądze. Warto nadmienić, że niektóre wirtualne dobra mogące być przedmiotem gier hazardowych potrafią osiągać na rynku wtórnym wysokie ceny, sięgające nawet kilkudziesięciu tysięcy USD³.

² <https://www.gry-online.pl/newsroom/tagi/lootboxy/z558b6> dostęp z: 23 września 2022 r.

³ https://www.youtube.com/watch?v=73m5_G9KnEY dostęp z: 23 września 2022 r.

Zasadniczym czynnikiem, który upodabnia wskazane elementy gry komputerowej do gier hazardowych jest ich losowość oraz znaczne zróżnicowanie wartości przedmiotów, które mogą zostać przydzielone graczowi w wyniku losowania ze skrzynki. Mogą być to zarówno przedmioty powszechnie dostępne, a co za tym idzie mało wartościowe, jak i również przedmioty unikatowe i cechujące się bardzo wysoką rzeczywistą wartością. Różnice w cenach losowanych nagród mogą wahać się od kilku złotych to kilkudziesięciu tysięcy złotych. Oczywistym następstwem takiego stanu rzeczy jest to, że producenci gier komputerowych konstruują algorytmy losowania w taki sposób, aby prawdopodobieństwo wylosowania przedmiotów wartościowych było stosunkowo niskie, tak aby gracze musieli poświęcić jak najwięcej środków w celu uzyskania pożądanego przedmiotu. Często stosowany jest również zabieg polegający na tworzeniu kilku kategorii skrzynek, które różnicują szanse na zdobycie przedmiotów określonego rodzaju, lub zwiększają prawdopodobieństwo wylosowania przedmiotów unikatowych. Oczywiście wraz ze wzrostem prawdopodobieństwa uzyskania pożądanego efektu wzrasta także cena danego rodzaju skrzynki. Najbardziej wątpliwe z etycznego punktu widzenia jest natomiast stosowanie praktyk, w których algorytmy dobierające graczy w zespoły działają w ten sposób, że gracze niekorzystający z dodatkowo płatnych zawartości grają w zespole przeciwko graczom, którzy się na to zdecydowali, w wyniku czego zawsze znajdują się w gorszej pozycji wyjściowej, co skutkuje powstaniem przeświadczenia, iż do wygrania gry zainwestowanie dodatkowych środków jest niezbędną⁴.

Problematyka ukrytego hazardu w grach komputerowych nie sprowadza się jedynie do zagadnień związanych mikropłatnościami implementowanymi do gry przez jej twórców, tak jak ma to miejsce w przypadku *loot boxów*. Należy tutaj również wskazać zjawiska oddolne wychodzące od społeczności graczy, takie jak *skin gambling* oraz tworzenie przez indywidualnych graczy wirtualnych kasyn, wykorzystujących istniejące w grze funkcjonalności w sposób odmienny niż przewidzieli to twórcy.

2. Zagraniczne działania ograniczające stosowanie mechanizmów hazardowych w grach komputerowych

Zagrożenia związane ze stosowaniem mechanizmów hazardowych w grach komputerowych zostały dostrzeżone zarówno przez organy regu-

⁴ <https://gry.interia.pl/newsy/news-activision-opracowalo-system-dobierania-graczy-zachecajacy-d,nld,2454273> dostęp z: 23 września 2022 r.

lujące działalność hazardową w USA⁵, jak i ich odpowiedniki w niektórych państwach UE. Wśród państw europejskich, rząd Królestwa Belgii jako pierwszy podjął oficjalne działania zmierzające do ostatecznego rozwiązania omawianego problemu. W kwietniu 2018 roku zakończyło się postępowanie prowadzone przez Belgijską Komisję ds. Gier Hazardowych, którego efektem było uznanie *loot boxów* za ukrytą formę hazardu i zakazanie stosowania tego typu mechanizmów na terenie całej Belgii⁶. Analogicznie działania zostały podjęte także w Holandii⁷ oraz Korei Południowej⁸. Odmienne stanowisko zajęła Wielka Brytania⁹, gdzie w lipcu 2019 roku, Brytyjska Komisja Hazardowa stwierdziła, że aktualnie obowiązujące na wyspach prawodawstwo nie pozwala na zakwalifikowanie mechanizmu *loot boxów* jako gry hazardowej, ze względu na brak realnej wartości wirtualnych przedmiotów. Zwrócono jednak uwagę, że pomimo niespełniania normatywnych przesłanek gry hazardowej, stosowane mechanizmy nadal budzą wiele wątpliwości odnośnie ich wpływu na nieletnich użytkowników gier komputerowych. W podobnym tonie wypowiedziała się również francuska *Autorité de Regulation des Jeux En Ligne* (ARJEL)¹⁰.

Istotną rolę w ograniczaniu mechanizmów hazardowych w grach komputerowych należy przypisać także globalnym przedsiębiorstwom z sektora wirtualnej rozrywki takim jak Sony, Microsoft oraz Nintendo, które w ramach swojej działalności zajmują się konstruowaniem i wprowadzaniem na rynek konsol do gier, które to konsole istotnie zwiększają możliwości dystrybucyjne wydawców gier komputerowych. W sierpniu 2019 roku wskazani wyżej producenci konsol postanowili zmienić politykę dotyczącą współpracy z twórcami gier, w których wykorzystywany jest system *loot boxów* w ten sposób, że od początku 2020 roku dostęp do portów konsolowych będą miały jedynie tytuły, które będą informowały użytkowników o procentowej szansie na uzyskanie konkretnego przed-

⁵ <https://www.gry-online.pl/newsroom/amerykanska-komisja-handlu-przyjrzy-sie-blizej-lootboksom/zf1bf51> dostęp z: 23 września 2022 r.

⁶ <https://www.gry-online.pl/newsroom/blizzard-wycofuje-platne-lootboxy-z-belgii/z71b112>; https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhkswb_en/gamingcommission/news/news_0061.html; <https://www.gry-online.pl/newsroom/koniec-fifa-points-w-belgii/z41ba00> dostęp z: 23 września 2022 r.

⁷ <https://www.gry-online.pl/newsroom/holandia-idzie-na-wojne-z-lootboksami/z61a95f>.

⁸ <https://www.gry-online.pl/newsroom/nexon-ukaraty-w-korei-poludniowej-za-lootboxy/z61a8c9> dostęp z: 23 września 2022 r.

⁹ <https://www.gry-online.pl/newsroom/zdaniem-brytyjskiej-komisji-fifa-points-i-paczki-futo-nie-hazar/z41c75d> dostęp z: 23 września 2022 r.

¹⁰ <https://www.gry-online.pl/newsroom/francuska-komisja-regulacyjna-nie-uznaje-lootboxow-za-hazard/z91ae20>; pełny raport: <https://www.linkedin.com/pulse/french-gambling-regulator-releases-its-position-loot-sebastian/> dostęp z: 23 września 2022 r.

miotu z zakupionego *loot boxa*¹¹. Pod naciskiem instytucji rządowych oraz prywatnych przedsiębiorstw, niektórzy wydawcy gier komputerowych, w obawie przed ograniczeniem dostępu do rynku konsolowego, który generowałby dla nich ogromne straty, dobrowolnie zaczęli ograniczać element niepewności w skrzynkach z losowo generowaną zawartością, w ten sposób, że przed zakupieniem skrzynki użytkownik może zobaczyć co się w niej znajduje¹². Działanie takie ma pozornie polepszać sytuację konsumentów, którzy od tego momentu będą wiedzieli za jaki produkt płacą, jednakże w odniesieniu do funkcjonowania mechanizmów hazardowych nie ma to większego znaczenia, gdyż zawartość każdej kolejnej skrzynki nadal jest nieznaną do momentu zakupu tej ujawnionej.

3. Skin gambling oraz gry hazardowe organizowane przez indywidualnych graczy w ramach wirtualnego świata gry.

Przed przystąpieniem do prawnej analizy czynów polegających na stosowaniu mechanizmów hazardowych w grach komputerowych warto najpierw wyjaśnić na czym polegają inne niż system *loot boxów* mechanizmy hazardowe najczęściej spotykane w grach komputerowych.

Pierwszy z nich potocznie nazywany *skin gamblingem* zasadniczo niczym nie różni się od wirtualnych kasyn organizowanych za pośrednictwem sieci Internet. Jedyną zauważalną odmienną polega na tym, że w internetowych kasynach konta użytkownika zasilane są prawdziwymi pieniędzmi, natomiast w przypadku portali oferujących usługi *skin gamblingowe* konto użytkownika zasilane jest wirtualnymi przedmiotami, najczęściej w postaci tzw. *skinów*, czyli elementów urozmaicających wygląd wyposażenia gracza. W zależności od używanej platformy *skin gamblingowej* stawkę zakładu stanowią bezpośrednio wirtualne dobra, lub są one konwertowane na ich równowartość wyrażaną w wybranej walucie (najczęściej USD), za pośrednictwem stosowanych przez platformę *skin gamblingową* algorytmów obliczających ich faktyczną wartość na podstawie danych pobieranych z serwisów oferujących usługi zorganizowanego obrotu wirtualnymi dobrami (przykładowo *Steam marketplace*).

¹¹ <https://www.gry-online.pl/newsroom/ea-ubisoft-blizzard-i-inni-wydawcy-zgadza-sie-na-nowe-zasady-do/z71c883>; <https://www.gry-online.pl/newsroom/sony-microsoft-i-nintendo-opracowuja-nowa-polityka-wobec-lootboxo/z91c867>; <https://www.cdaction.pl/news-58216/counter-strike-global-offensive--gracze-we-francji-moga-sprawdzic-zawartosc-loot-boksa-przed-zakupem.html> dostęp z: 23 września 2022 r.

¹² <https://cybersport.pl/223766/aktualizacja-csgo-zmiany-w-lootboksach-we-francji-od-teraz-wiadomo-co-jest-w-skrzyni/> dostęp z: 23 września 2022 r.

Konta użytkownika platformy *skin gamblingowej* zasilane są poprzez instalację odpowiedniej wtyczki do programu obsługującego platformę dystrybucyjną gry, z której pochodzi wirtualne mienie mogące stanowić stawkę zakładu, która to wtyczka umożliwia przenoszenie wirtualnych dóbr z profilu użytkownika platformy dystrybucyjnej na profil użytkownika platformy *skin gamblingowej*.

Sam proces uczestnictwa w *skin gamblingu* jest analogiczny jak w przypadku innych internetowych gier hazardowych. Na początku wybiera się jedną spośród kilku dostępnych rodzajów gry takich jak ruletka, kości, poker, Black Jack, bingo, czy „jednoręki bandyta”, a następnie określa się stawkę która ma być przedmiotem zakładu. W zależności od wybranego rodzaju gry, w przypadku wygranej gracz uzyskuje wirtualny przedmiot będący stawką zakładu, lub zasilenie konta użytkownika o wirtualne środki stanowiące umówiony iloczyn stawki wyrażonej w konkretnej walucie. W przypadku przegranej użytkownik traci wirtualne mienie lub środki zasilające jego profil.

Celem wyjaśnienia trzeba wskazać, iż platformy *skin gamblingowe* są bytem całkowicie niezależnym od wydawców gier komputerowych, z których pochodzą wirtualne dobra będące przedmiotem zakładów. Jednakże oczywistym jest fakt, iż bez cichego przyzwolenia wydawców gier, którym zależy na zwiększeniu atrakcyjności swoich produktów, organizacja tego typu działalności byłaby niemożliwa z uwagi na ochronę praw autorskich do wirtualnych przedmiotów, które są elementem programu komputerowego jakim jest gra komputerowa. Istotny jest również fakt, że działalność *skin gamblingowa* prowadzona jest z pominięciem wszelkich regulacji związanych z organizacją gier hazardowych, a także umożliwia w nich udział osobom poniżej 18 roku życia, które stanowią dużą część odbiorców medium jakim są gry komputerowe, oraz są grupą szczególnie podatną na zagrożenia związane z uzależnieniem od hazardu.

Środowisko czerpiące zyski z organizacji oraz promowania *skin gamblingu* często podnosi argument, iż prowadzenie działalności tego typu nie może być uznane za hazard, gdyż przedmiotem zakładów nie są przedmioty cechujące się rzeczywistą wartością. Argument ten należy uznać za całkowicie nietrafny i mający na celu wyłącznie ochronę własnych interesów, gdyż większość wirtualnego mienia mogącego stanowić zasilenie profilu użytkownika platformy *skin gamblingowej* może być nabyte bezpośrednio za prawdziwe pieniądze, lub w wyniku otwarcia płatnego loot boxa, a także można je spieniężyć za pośrednictwem zorganizowanych platform obrotu wirtualnym mieniem. Przytoczonemu argumentowi przeczy już sam fakt, iż platformy oferujące usługę *skin gamblingu* auto-

matycznie dokonują wyceny oraz konwersji wniesionych do konta użytkownika wirtualnych dóbr na ich równowartość w prawdziwej walucie, co dokonywane jest w oparciu o dane pobierane z prowadzonych przez twórców gry serwisów zorganizowanego obrotu wirtualnym mieniem.

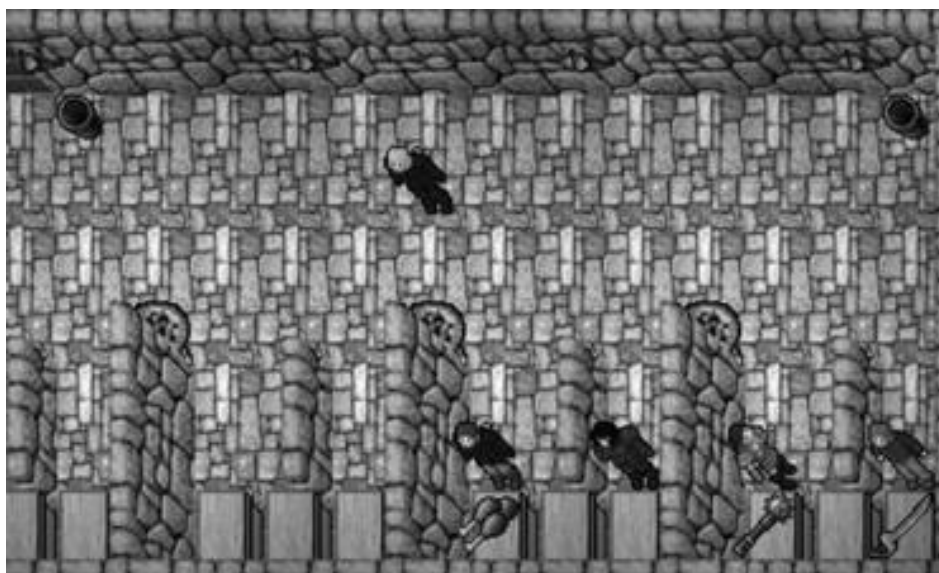
Drugim mechanizmem, który z uwagi na omawianą problematykę warto przedstawić jest oddolne organizowanie gier hazardowych przez indywidualnych użytkowników konkretnej gry komputerowej, przy użyciu istniejących w grze funkcjonalności, zarówno tych które zostały stworzone przez twórców właśnie do tego celu, jak i takich, które pierwotnie miały mieć zupełnie inne zastosowanie. Zasady funkcjonowania wskazanego mechanizmu opiszę na przykładzie organizowanych przez użytkowników gry „Tibia” tzw. gier na kostkę (ang. *dice games*)¹³. Aby rozpocząć tego typu działalność gracz chcący założyć wirtualne kasyno musiał najpierw zdobyć przedmiot w postaci zwykłej sześciobocznej kości do gry, która w pierwotnych założeniach twórców miała pełnić wyłącznie funkcje dekoracyjne, jednakże miała ona wbudowany prosty skrypt umożliwiający używanie jej zgodnie ze zwykłym przeznaczeniem, czyli po kliknięciu na nią losowany był numer od 1 do 6. Po uzyskaniu wskazanego przedmiotu gracz udawał się do budynku zwanego „depo” (ang. *deposit*)¹⁴, który znajdował się w centralnym punkcie każdego wirtualnego miasta i pełnił funkcję swoistego placu targowego, gdzie gracze mogli bezpiecznie przechowywać zdobyte w ramach gry wirtualne dobra oraz dokonywać transakcji handlowych z innymi graczami. Konstrukcja opisanego budynku wyglądała w ten sposób, iż znajdowało się tam kilkanaście odgradzonych od siebie murkiem skrzynek depozytowych, gdzie gracze mogli chować nieużywane aktualnie przedmioty, które to skrzynki następnie zostały zaaranżowane jako stoły do gier. Gracz organizujący „kasyno” stawiał na swojej skrzynce kostkę i za pośrednictwem ogólnego czatu nawoływał innych użytkowników do udziału w grach hazardowych. Sam proces gry odbywał się w ten sposób, że użytkownik chcący wziąć udział w grze podchodził do stołu znajdującego się obok organizatora i następnie za pośrednictwem czatu prywatnego ustalał z nim stawkę gry, którą w zależności od rodzaju wybranej gry mogły stanowić konkretne wirtualne przedmioty, lub wewnętrzna wirtualna waluta. Po ustaleniu stawki gracz wybierał jedną spośród kilku oferowanych gier takich jak: zgadywanie konkretnej liczby, wysokie lub niskie, Black Jack, poker, czy Dice War. W zależności od wybranego rodzaju gry dobierany był współczynnik wygranej stanowiący określony iloczyn umówionej stawki. Po ustaleniu stawki oraz rodzaju gry, grający wrzucał umó-

¹³ https://www.tibia-wiki.net/wiki/Gry_hazardowe dostęp z: 23 września 2022 r.

¹⁴ <https://www.tibia-wiki.net/wiki/Depot> dostęp z: 23 września 2022 r.

wioną stawkę na stół organizatora, który następnie kładł na niej kość i dokonywał rzutu. W zależności od wyniku grający albo dostaje umówioną wygraną, albo traci wirtualne mienie będą stawką grze. Początkowo opisana działalność prowadzona była w sposób ręczny i wymagała osobistego udziału organizatora kasyna, jednakże po pewnym czasie, gdy okazało się że prowadzenie gier hazardowych może przynosić organizatorom bardzo duże zyski zaczęły powstawać programy automatyzujące przyjmowanie i obsługę zakładów oraz wypłacanie ewentualnych wygranych (tzw. *casino bot*), tym samym umożliwiając czerpanie znacznych dochodów przy jednoczesnym minimalnym wkładzie pracy. Należy jednak wskazać, że zgodnie z umową licencyjną, korzystanie z jakichkolwiek programów ingerujących w kod gry, a także automatyzujących procesy w niej zachodzące jest zabronione i w przypadku wykrycia grozi blokadą profilu użytkownika. Istotny również jest fakt, że organizowanie wirtualnych kasyn w grze „Tibia” stało się dla niektórych użytkowników istotnym źródłem dochodu także w świecie realnym, gdyż wirtualne przedmioty oraz waluta zdobywana w ten sposób mogły być następnie zbywane na rynku wtórnym za prawdziwe, często niemałe pieniądze.

Ryc. 1. Budynek depozytu.



Źródło: <http://tibia.pl/strona/tutorial-rookgaard>.

4. Proponowane kwalifikacje prawne czynów związanych z działalnością hazardową w grach komputerowych, w oparciu o regulacje k.k.s.

Biorąc pod uwagę ogromne dochody wynikające ze stosowanych przez wydawców gier mikropłatności opartych na systemie losowości, ogólnoświatowy zasięg rynku gier komputerowych, z czym wiąże się ponadnarodowy charakter poruszanego problemu, a także działania podejmowane przez inne państwa zmierzające do rozstrzygnięcia statusu tego typu działalności oraz brak jednomyślności w tej kwestii, warto zastanowić się nad analizą niniejszego zjawiska z perspektywy aktualnie obowiązujących regulacji krajowych.

Karnoprawną analizę czynów podejmowanych za pośrednictwem gier komputerowych, które potencjalnie mogą być uznane za organizowanie lub uczestnictwo w grach hazardowych wbrew przepisom ustawy, należy rozpocząć od wskazania możliwych kwalifikacji prawnych umożliwiających ściganie tego typu zachowań. W pierwszej kolejności zasadnym jest zwrócenie uwagi na możliwość stosowania przepisów dotyczących odpowiedzialności karnoskarbowej za przestępstwa i wykroczenia skarbowe skierowane przeciwko organizacji gier hazardowych opisane w rozdziale 9 k.k.s. Jako podstawę prawną odpowiedzialności karnej za czyny będące przedmiotem niniejszego opracowania można wskazać następujące przepisy:

- art. 107 § 1 i 3 k.k.s. penalizujący urządzenie, lub prowadzenie gier hazardowych wbrew przepisom ustawy lub warunkom koncesji,
- art. 108 § 1 k.k.s. penalizujący urządzenie loterii fantowych lub promocyjnych wbrew przepisom ustawy, lub zezwolenia,
- art. 109 k.k.s. penalizujący uczestnictwo w grze hazardowej, urządzonej lub prowadzonej wbrew przepisom ustawy lub warunkom koncesji lub zezwolenia,
- art. 107 § 2 k.k.s. penalizujący uczestnictwo na terytorium RP w zagranicznych grach hazardowych,
- art. 110b k.k.s. penalizujący umożliwianie osobie poniżej 18 roku życia udziału w grze hazardowej innej niż loteria promocyjna lub fantowa,
- art. 128 § 1 k.w. penalizujący urządzenie gry hazardowej albo użyczenie do niej środków lub pomieszczenia, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej.

5. Analiza mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych z perspektywy uregulowań ustawy o grach hazardowych

Analizę możliwości realizacji znamion przedmiotowych przytoczonych powyżej typów czynów zabronionych przez występujące w grach komputerowych działalności wykorzystujące mechanizmy hazardowe, należy rozpocząć od wskazania cech wspólnych dla branych pod uwagę kwalifikacji prawnych. Na początku trzeba wskazać, że węzłowym aktem prawnym niezbędnym dla analizy poszczególnych znamion przedmiotowych, będzie ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. „o grach hazardowych” (dalej zwana ustawą hazardową), która w swojej treści zawiera wiele definicji legalnych, które będą kluczowe dla zakwalifikowania konkretnej gry jako gry hazardowej w rozumieniu ustawy, a także określenia reguł dotyczących ich organizacji oraz ograniczeń z tym związanych. Prawie każda z branych pod uwagę kwalifikacji prawnych, jako przedmiot czynności sprawczej wskazuje gry hazardowe lub loterie fantowe organizowane wbrew przepisom ustawy lub warunkom koncesji lub zezwolenia. Wyjątek stanowi jedynie art. 128 § 1 k.w., który w swojej treści nie zawiera znamienia „wbrew przepisom ustawy, koncesji, lub zezwolenia”. Dla ponoszenia ewentualnej odpowiedzialności karnoskarbowej decydujące zatem będzie ustalenie normatywnej definicji gry hazardowej oraz loterii fantowej w oparciu o przepisy ustawy hazardowej, a także zbadanie w jakich warunkach ich organizowanie będzie sprzeczne z przepisami ustawy.

Art. 1 ust. 2 ustawy hazardowej jako grę hazardową wskazuje gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty oraz gry na automatach. Szczegółowe definicje poszczególnych rodzajów gier hazardowych wskazane są natomiast w art. 2 niniejszej ustawy. Ustęp 1 przytoczonego przepisu jako gry losowe definiuje „gry w tym urządzone przez sieć Internet o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku” oraz enumeratywnie wskazuje rodzaje gier losowych, którymi są: gry liczbowe, loterie pieniężne, gra telebingo, gry cylindryczne, gry w kości, gra bingo pieniężne, gra bingo, loterie fantowe, loterie promocyjne oraz loterie audiotekstowe.

Analizując model działania wykorzystywanych przez twórców gier komputerowych systemów *loot boxów*, a także mechanizmy hazardowe wykorzystywane przez portale *skin gamblingowe* oraz przez indywidualnych użytkowników poszczególnych gier (np. gry na kostkę w „Tibii”), za istotne w perspektywie oceny tego typu praktyk jako mogących spełniać cechy gier hazardowych należy uznać następujące rodzaje

gier losowych: gry liczbowe, gry cylindryczne, gry w kości, loterie fan-towe oraz loterie promocyjne.

Pozostałe rodzaje gier losowych zostały wyjęte spod analizy ze względu na specyficzny sposób ich przeprowadzania, który technicznie uniemożliwia ich organizację za pośrednictwem gier komputerowych, lub w związku z pieniężnym charakterem wygranej, co w przypadku wygranych w formie konkretnych wirtualnych przedmiotów lub ich walutowych ekwiwalentów niepodlegających konwersji na prawdziwe środki płatnicze, należy uznać za niedopuszczalne z uwagi na ścisłą wykładnię terminu „wygrana pieniężna”.

6. Dobra wirtualne jako wygrana rzeczowa w rozumieniu ustawy hazardowej

Przed przystąpieniem do omówienia poszczególnych rodzajów gier hazardowych z perspektywy omawianej problematyki, niezbędnym jest wyjaśnienie znaczenia terminu wygrana rzeczowa, którego interpretacja w literaturze przedmiotu oraz orzecznictwie jest sporna. Zasadniczą wątpliwość budzi kwestia, czy za nagrodę rzeczową można uznać nagrodę, która ma niematerialny charakter. Jeden z prezentowanych w doktrynie poglądów opowiada się za szeroką wykładnią pojęcia „nagrody rzeczowej” przyznając taką cechę także wygranym polegającym na uzyskaniu uprawnienia do korzystania z określonej rzeczy. Problem ten był także przedmiotem rozstrzygnięć SN i NSA, które podzieliły przytoczone powyżej stanowisko wskazując odpowiednio w uchwale SN z dnia 24 listopada 1999 r.¹⁵, że: „Wygraną rzeczową w rozumieniu art. 2 ust. 1 ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (tekst jedn. Dz. U. z 1998 r., Nr 102, poz. 650) jest nie tylko uzyskanie własności rzeczy, lecz również nabycie uprawnienia do korzystania z rzeczy na podstawie innego tytułu prawnego”; wyroku SN z dnia 31 sierpnia 2005 r.¹⁶, że: „Pojęcia »wygranej rzeczowej« w rozumieniu art. 2 ust. 1 ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (Dz. U. z 1998 r., Nr 102, poz. 650) nie można sprowadzać do wygrania rzeczy, lecz obejmować nim trzeba także uzyskanie uprawnienia do korzystania z rzeczy w sposób określony umową gry. Mieści się w tym również to, co w umowie gry na automacie określono jako wygraną – tj. uprawnienie do

¹⁵ Uchwała SN z dnia 24 listopada 1999 r., sygn. I KZP 39/99.

¹⁶ Wyrok SN z dnia 31 sierpnia 2005 r., sygn. V KK 28/05.

kontynuowania gry”. Oraz w wyroku NSA z dnia 30 listopada 2004¹⁷ r. że: „Wygraną rzeczową w rozumieniu art. 2 ust. 2a ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych, zakładach wzajemnych i grach na automatach (Dz. U. z 1998 r., Nr 102, poz. 650 ze zm.) jest nie tylko uzyskanie własności rzeczy, lecz również nabycie uprawnień do korzystania z rzeczy, w tym także możliwości kontynuowania gry”. Odmienny pogląd występujący w doktrynie wyłącza możliwość klasyfikacji uprawnienia do dalszej gry jako nagrody rzeczowej¹⁸. Należy zwrócić uwagę, że przedstawiony spór w głównej mierze dotyczy statusu wygranej w postaci możliwości dalszego uczestnictwa w grze, co z uwagi na omawianą problematykę jest poza przedmiotem rozważań, jednakże argumenty przytoczone w pierwszym z zaprezentowanych poglądów mogą również mieć odniesienie do ogólnej tezy dotyczącej niematerialnego charakteru wygranej jako nagrody rzeczowej. Jako że sądy w przytoczonych orzeczeniach dopuszczają klasyfikowanie wygranej w postaci uzyskania prawa do korzystania z danej rzeczy jako nagrody rzeczowej, to za dopuszczalną należy również uznać taką klasyfikację w odniesieniu do uzyskiwania jakichkolwiek uprawnień o charakterze majątkowym w ogólności. Posiłkując się przytoczoną argumentacją zasadnym jest przyjęcie, że za nagrodę rzeczową w rozumieniu ustawy hazardowej można uznać wszelkie przysporzenia majątkowe mające charakter inny niż pieniężne, a co za tym idzie uzyskanie uprawnień wynikających z licencji do określonej gry komputerowej, a także uprawnienia do dysponowania określonym dobrem wirtualnym także będą spełniały definicję nagrody rzeczowej.

7. Mechanizmy hazardowe stosowane w grach komputerowych a definicje poszczególnych gier hazardowych w rozumieniu ustawy

7.1 Gry liczbowe

Zgodnie z art. 2 ust. 1 pkt 1 ustawy hazardowej za grę liczbową uznaje się „gry, w których wygraną uzyskuje się przez prawidłowe wytypowanie liczb, znaków lub innych wyróżników, a wysokość wygranych zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek, oraz gra liczbowa „Keno”, w której

¹⁷ Wyrok NSA z dnia 30 listopada 2004 r., sygn. GSK 967/04.

¹⁸ Zob. E. Kosiński, Wygrana rzeczowa. Glosa do wyroku NSA z dnia 26 września 2006 r., sygn. II GSK 119/06 oraz do wyroku WSA z dnia 5 lutego 2007 r., sygn. VI SA/Wa 2121/06, Lex 2020.

wygraną uzyskuje się przez prawidłowe wytypowanie liczb, a wysokość wygranych stanowi iloczyn wpłaconej stawki i mnożnika ustalonego dla poszczególnych stopni wygranych”. Przyrównując tak sformułowaną definicję do omówionych wcześniej mechanizmów stosowanych w grach komputerowych, należy stwierdzić, że ze względu na swoją konstrukcję nie mogą one zostać uznane za gry liczbowe w rozumieniu ustawy. Nie trudno jednak sobie wyobrazić sytuację, w której portale *skin gamblingowe*, lub indywidualni gracze w ramach wirtualnego świata gry, wprowadzą nowy rodzaj gry „hazardowej” opierającej się na mechanizmach właściwych dla gry liczbowej. Kontrowersyjnym zagadnieniem, które potencjalnie mogłoby wykluczać możliwość kwalifikowania wszelkich stosowanych w grach komputerowych mechanizmów hazardowych jako gry liczbowej jest niejasny charakter wpłaconej stawki, ustawa wskazuje bowiem, że wygrana zależy od „łącznej kwoty wpłacanych stawek” co może być interpretowane jako konieczność uiszczenia stawki w formie pieniężnej. Pogląd taki wydaje się być częściowo zasadny w odniesieniu do wpłacania stawek bezpośrednio w formie konkretnego wirtualnego przedmiotu, gdyż niemożliwe byłoby wtedy określanie iloczynu wpłaconej stawki i mnożnika ustalonego dla poszczególnych stopni wygranych. Jednakże w odniesieniu do stawek uiszczanych w formie walutowego ekwiwalentu wirtualnego przedmiotu pogląd ten wydaje się być nieuzasadniony.

7.2. Gry cylindryczne

Kolejną kategorię branych pod uwagę gier losowych stanowią gry cylindryczne, które zgodnie z art. 2 ust. 1 pkt 4 ustawy hazardowej definiowane są jako takie „w których uczestniczy się w grze przez wytypowanie liczb, znaków lub innych wyróżników, a wysokość wygranej zależy od określonego z góry stosunku wpłaty do wygranej, zaś wynik gry ustalany jest za pomocą urządzenia obrotowego lub gry cylindryczne urządzone na tych zasadach w sieci Internet”. Przyrównując tak sformułowaną definicję gry cylindrycznej do omawianych mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych, należy uznać, że gry organizowane przez portale *skin gamblingowe* opierające się na zasadach gry w ruletkę spełniają cechy gier cylindrycznych urządzanych w sieci Internet, niejednokrotnie wprost i bez żadnych modyfikacji odzwierciedlając ich rzeczywisty przebieg, jedyną różnicą jest bowiem charakter przedmiotu będącego stawką gry. Definicji gry cylindrycznej nie będą natomiast spełniały mechanizmy *loot boxowe* oraz wykorzystywane w grze „Tibia” „gry na kostkę”. Niewykluczone jest jednak, że wewnątrz światów istniejących już gier komputerowych stosowane są, lub w przyszłości mogą być stoso-

wane zarówno przez twórców gry, jak i indywidualnych użytkowników, mechanizmy, które będą mogły być zakwalifikowane jako gra cylindryczna organizowana przez Internet.

7.3 Gra w kości

Następnym rodzajem gry losowej wymienionym w art. 2 ust. 1 pkt 6 ustawy hazardowej jest gra w kości. Spośród wszystkich wymienionych przez ustawę gier losowych, gra w kości jest jedyną, która nie posiada swojej szczegółowej definicji. Aby ustalić desygnaty terminu „gra w kości”, należy zatem posłużyć się ogólną definicją gier losowych wskazaną w art. 2 ust. 1 *in principio* ustawy, do których należą „gry w tym zarządzane przez sieć Internet o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku” oraz uzupełnić ją o językową wykładnię słowa gra w kości. Podobne stanowisko można znaleźć w komentarzu do omawianego przepisu pod redakcją S. Radowickiego, gdzie autor stwierdza, że: „Co ciekawe, ustawodawca – podobnie jak w przypadku gier w karty – nie zdefiniował, na czym polegają gry w kości, a zatem i w tej sytuacji podmioty tworzące regulaminy urządzanych w kasynach gier w kości mają pewną swobodę, ograniczoną jednak przez doświadczenie życiowe czy też zwyczajowo przyjęte zasady gier w kości, które są powszechnie znane (i akceptowane przez Ministra Finansów zatwierdzającego regulamin gry)”¹⁹. Odmienna interpretacja może polegać na rozróżnieniu gier kośćmi od gry w kości, która to gra ma jasno sprecyzowane zasady polegające na „rzucaniu pięcioma typowymi sześciennymi kostkami, by uzyskać określone układy oczek, za które otrzymuje się punkty”²⁰. Taka interpretacja zdaje się jednak być błędna z uwagi na nieuzasadnione ograniczanie zakresu znaczeniowego terminu gry w kości, czego skutkiem mogłoby być dokonywanie drobnych zmian w zasadach gry, w celu ominięcia reżimu prawnego związanego z organizowaniem gier hazardowych. Dla jasności należy również wskazać, że przy organizacji gry w kości nie ma konieczności stosowania fizycznych kości do gry, gdyż jej definicję będą także realizowały internetowe adaptacje tej gry, co zostało wprost wskazane w ogólnej definicji gier losowych. Uwzględniając zaproponowaną wykładnię terminu „gra w kości”, nie podlega wątpliwości, że przytoczony wcześniej mechanizm stosowany przez użytkowników gry „Tibia” może być uznany za grę w kości w rozumieniu ustawy. Analogiczna sytuacja będzie miała miejsce

¹⁹ K. Budnik, komentarz do art. 2 (w:) S. Radowicki (red.), M. Wierzbowski (red.), Ustawa o grach hazardowych. Komentarz, LEX 2020.

²⁰ [https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%9Bci_\(gra\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%9Bci_(gra)) dostęp z: 23 września 2022 r.

w przypadku gier organizowanych przez portale *skin gamblingowe*, o ile będą one wykorzystywały mechanizm mający uzależniać wygraną od wyniku rzutu wirtualną kością. Nie budzi również wątpliwości, że system *loot boxów* nie będzie spełniał cech gry w kości, gdyż w swoich założeniach w ogóle nie uwzględnia wykorzystywania kości do gry.

7.4 Loterie fantowe oraz promocyjne

Ostatnimi branymi pod uwagę rodzajami gier losowych, które mogłyby mieć zastosowanie do opisywanych działań podejmowanych za pośrednictwem gier komputerowych są zdefiniowane w art. 2 ust. 1 pkt 9 i 10 loterie fantowe oraz loterie promocyjne. Jako loterię fantową ustawa definiuje loterie „w których uczestniczy się przez nabycie losu lub innego dowodu udziału w grze, a podmiot zarządzający loterię oferuje wyłącznie wygrane rzeczowe”, loteriami promocyjnymi są natomiast takie „w których uczestniczy się przez nabycie towaru, usługi lub innego dowodu udziału w grze i tym samym nieodpłatnie uczestniczy się w loterii, a podmiot zarządzający loterię oferuje wygrane pieniężne lub rzeczowe”. Przyrównując wskazane przez ustawę cechy loterii fantowej do omawianych mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych, należy uznać, że mechanizmy wykorzystywane w klasycznym systemie *loot boxów* mogą być uznane za formę takiej loterii, gdzie los będący dowodem udziału w grze występuje pod postacią zakupionej poprzez system mikropłatności skrzynki z losowo generowanym wirtualnym wyposażeniem. Analogiczna sytuacja będzie miała miejsce w odniesieniu do loterii promocyjnych, gdzie towarem uprawniającym do udziału w loterii będzie zakupiona gra komputerowa zawierająca dodatek dla nowych użytkowników w postaci kilku gratisowych *loot boxów* na start. Warto również wskazać, że z uwagi na coraz silniejsze naciski zarówno ze strony instytucji publicznych, jaki i prywatnych korporacji zajmujących się produkcją konsol do gier oraz dostarczaniem usług dystrybucyjnych, wydawcy gier komputerowych są coraz bardziej skłonni do ograniczania stosowanych dotychczas mechanizmów hazardowych, a co za tym idzie niektóre systemy mogące pierwotnie być uznane za spełniające cechy loterii fantowej, w wyniku drobnych zmian konstrukcyjnych mogą utracić takowy charakter. Przykładowo, w sytuacji gdy wydawca gry zmienia system *loot boxów*²¹ w ten sposób, że gracz przed zakupem konkretnej skrzynki może sprawdzić jaka będzie jej zawartość, nie będzie możliwo-

²¹ Tak jak miało to miejsce we Francji: <https://www.cdaction.pl/news-58216/counter-strike-global-offensive--gracze-we-francji-moga-sprawdzic-zawartosc-loot-boksa-przed-zakupem.html> dostęp z: 23 września 2022 r.

ści zakwalifikowania takiego mechanizmu jako loterii fantowej ze względu na brak obligatoryjnego w przypadku gier hazardowych elementu losowości oraz niepewności co do rezultatów podjętego działania. Tak skonstruowany system *loot boxów* będzie już stanowił wyłącznie specyficzną formę sprzedaży konkretnych wirtualnych dóbr, która nie jest obciążona żadnym ryzykiem związanym z niepewnością co do nabywanego produktu. Wątpliwości co do wyeliminowania elementu losowości nadal może budzić fakt, iż użytkownik gry ma możliwość sprawdzenia wyłącznie zawartość pierwszej w kolejności do otwarcia skrzynki i dopiero w momencie jej zakupu możliwe jest sprawdzenie zawartości kolejnej. Pomimo dalszych wątpliwości natury etycznej związanych z konstrukcją tak opisanego systemu, należy uznać, że gracz w momencie zakupu wie, jaki konkretnie przedmiot nabywa i ma możliwość podjęcia świadomej decyzji związanej z dokonywaną transakcją, co jednocześnie wyklucza klasyfikację takiego mechanizmu jako gry losowej. Przy przeprowadzaniu analizy konkretnych stanów faktycznych związanych z systemem *loot boxów* należy więc dokładnie badać stosowany w nich mechanizm, gdyż drobne zmiany mogą wpłynąć na ostateczne rozstrzygnięcie. Przyrównując pozostałe dwa omawiane stany faktyczne do definicji loterii fantowej oraz loterii promocyjnej należy uznać, że omówione wcześniej mechanizmy *skin gamblingu* oraz indywidualnej organizacji gier „hazardowych” przy użyciu wirtualnej kostki w grze „Tibia” z całą pewnością nie będą posiadały cech koniecznych dla klasyfikacji ich jako loterii promocyjnej. Jednakże w odniesieniu do loterii fantowej możliwe będzie znalezienie takich rodzajów gier oferowanych przez portale *skin gamblingowe*, które będą realizowały ustawową definicję takowej loterii, przykładowo gry w formie koła fortuny, gdzie wygrane wypłacane są w postaci konkretnych wirtualnych dóbr. Analogiczna sytuacja będzie miała miejsce w przypadku organizowania gier „hazardowych” przez indywidualnych użytkowników konkretnej gry w ramach jej świata, tutaj ze względu na mnogość gier typu MMORPG wachlarz możliwości będzie jeszcze bardziej rozbudowany.

7.5 Zakłady wzajemne

Kolejnym wyróżnionym przez ustawę rodzajem gry hazardowej innym niż gra losowa jest zakład wzajemny zdefiniowany w art. 2 ust. 2 pkt 1 i 2. W przytoczonym przepisie ustawodawca definiuje zakłady wzajemne jako „zakłady o wygrane pieniężne lub rzeczowe” oraz wskazuje ich dwa rodzaje, pierwszym z nich są totalizatory „polegające na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranej zależy od łącznej kwo-

ty wpłaconych stawek”. Drugim rodzajem jest bukmacherstwo, czyli zakłady polegające na odgadywaniu „zaistnienia różnych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranych zależy od umówionego, między przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę, stosunku wpłaty do wygranej”. Przyrównując tak sformułowane definicje zakładów wzajemnych do przytoczonych w niniejszym opracowaniu mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych, należy jednoznacznie wykluczyć możliwość stosowania takiej kwalifikacji w odniesieniu do systemów *loot boxowych* z uwagi na brak występowania w nich elementu odgadywania wyników sportowych lub zaistnienia konkretnych zdarzeń. Inaczej sprawa będzie wyglądała w sytuacji portali *skin gamblingowych*, które w swojej ofercie bardzo często mają gry polegające na odgadywaniu wyników meczów e-sportowych, gdzie stawkę zakładu stanowiły wirtualne przedmioty związane z obstawianą dziedziną e-sportu (najczęściej „CS:GO”). Rozstrzygnięcie czy dany rodzaj zakładu wzajemnego zaklasyfikować jako totalizator czy bukmacherstwo zależy od ustalenia dwóch wskazanych w ustawie okoliczności, pierwszą z nich jest przedmiot zakładu, drugą natomiast forma ewentualnej wygranej. W przypadku totalizatora przedmiotem zakładu może być wyłącznie wynik sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt, natomiast wygrana zależna jest od wysokości łącznej kwoty wpłaconych stawek.

Na tym etapie rozważań trzeba zadać sobie pytanie, czy rozgrywki e-sportowe mogą w ogóle być uznane za sportowe współzawodnictwo, o którym mówi ustawa. Aby rozstrzygnąć to zagadnienie konieczne będzie sięgnięcie do przepisów ustawy o sporcie²² z 2010 r., która w art. 2 ust. 1 i 1a definiuje sport jako „wszelkie formy aktywności fizycznej, które przez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane wpływają na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach”. Oraz za sport uważa także „współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego”.

Biorąc pod uwagę tak skonstruowaną definicję, można poddać pod wątpliwość czy granie w gry komputerowe spełnia określone w ust. 1 kryterium aktywności fizycznej, które musi wystąpić łącznie z kryterium poprawiania kondycji psychicznej, rozwijania stosunków społecznych oraz osiągania wyniku sportowego, które już większych wątpliwości nie budzi. Kwestia ta została jednak rozstrzygnięta w ust. 1a, który pozwala na uznanie za sport współzawodnictwa opierającego się wyłącznie na ak-

²² Ustawa z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie (Dz. U. z 2019 r., poz. 1468 tekst jedn. Z dnia 6 sierpnia 2019 r.).

tywności intelektualnej, jeżeli jego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego. Zasadne będzie więc stwierdzenie, że zawody polegające na graniu w gry komputerowe mogą być uznane za sportowe współzawodnictwo ludzi określone w art. 2 ust. 2 pkt 1 ustawy hazardowej, o ile polegają na rywalizacji przynajmniej dwóch graczy, lub drużyn graczy. Jeżeli zatem konstrukcja gry organizowanej przez portal *skin gamblingowy* polega na obstawianiu wyników meczów e-sportowych, a wysokość wygranej zależna będzie od łącznej kwoty wpłaconych stawek w postaci wirtualnych przedmiotów lub ich walutowych ekwiwalentów, gra taka będzie spełniała kryteria opisanego w ustawie zakładu wzajemnego w formie totalizatora. Natomiast w przypadku, gdy zasady gry *skin gamblingowej* przewidują, że wysokość wygranej uzależniona będzie od umówionego, między przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę stosunku wpłaty do wygranej, wtedy grę taką należy zaklasyfikować jako zakład wzajemny w formie bukmachersstwa. Analogicznie będzie w przypadku, gdy przedmiotem przyjmowanych zakładów *skin gamblingowych* będą wydarzenia inne niż współzawodnictwo sportowe, oraz gdy przedmiotem zakładu co prawda będzie współzawodnictwo sportowe, lecz wygrana przyjmie formę właściwą dla zakładu bukmacherskiego. Sformułowanie „odgadywanie zaistnienia różnych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych” należy bowiem rozumieć jako szersze i jednocześnie zawierające w swojej treści sformułowanie „odgadywanie wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt”.

Podsumowując kwestię relacji między działalnością portali *skin gamblingowych*, a przepisami dotyczącymi zakładów wzajemnych warto wskazać, że od połowy 2016 roku tego typu działalność jest coraz bardziej ograniczana z uwagi na działania podjęte przez firmę „Valve”, która obsługuje jedną z największych platform dystrybucyjnych na rynku, i której regulamin zabrania wykorzystywania jej infrastruktury sieciowej do organizowania gier hazardowych²³. Pomimo zdecydowanej reakcji firmy oraz pewnymi utrudnieniami, które się z tym wiążą, działalność tego typu nadal funkcjonuje i w internecie można ciągle znaleźć dziesiątki portali oferujących nielegalne usługi polegające na przyjmowaniu zakładów wzajemnych zarówno związanych z grą „CS:GO” jak i innymi grami z rozbudowaną sceną e-sportową.

Ostatnim z przytoczonych w niniejszym opracowaniu mechanizmów hazardowych stosowanym w grach komputerowych, wymagającym analizy pod kontem możliwości zaklasyfikowania go jako zakładu wzajemnego, jest organizowanie gier o charakterze hazardowym przez indywidual-

²³ <https://www.eurogamer.pl/articles/2016-08-17-koniec-z-obstawianiem-meczow-counter-strike-w-csgo-lounge>; dostęp z: 23 września 2022 r.

nych użytkowników gry przy wykorzystaniu udostępnionych przez twórców gry funkcjonalności, na przykładzie gry „Tibia”. W tym konkretnym kazusie, należy stwierdzić, że tzw. gry na kostkę organizowane przez użytkowników „Tibii” nie będą spełniały definicji zakładu wzajemnego określonego w ustawie hazardowej, ze względu na brak działania polegającego na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa lub innych zdarzeń. Jednakże ze względu na mnogość gier typu MMORPG oraz szerokie spektrum możliwości, jakie one dają, nietrudno wyobrazić sobie sytuację, gdzie indywidualny gracz rozpoczyna prowadzenie działalności polegającej na zorganizowanym przyjmowaniu zakładów spełniających definicję zakładu wzajemnego zarówno w formie totalizatora, jak i bukmacherstwa, gdzie stawką są występujące w grze wirtualne przedmioty oraz wewnętrzna wirtualna waluta. Konstrukcja przytoczonej gry „Tibia” daje możliwość zorganizowania takiego przedsięwzięcia, zatem niewykluczone, że działalność tego typu jest już tam prowadzona, lub może zostać wprowadzona w niedalekiej przyszłości, analogicznie będzie w przypadku większości gier MMORPG.

Kończąc rozważania związane z problematyką zakładów wzajemnych, dla jasności trzeba zwrócić uwagę, że sformułowanie „w tym zdarzeń wirtualnych” użyte w definicji zakładu bukmacherskiego (art. 2 ust. 2 pkt 2), nie dotyczy zdarzeń związanych z graniem w gry komputerowe. Wynika to z art. 2 ust. 2a ustawy hazardowej, gdzie wskazuje się, że „przez zdarzenia wirtualne rozumie się generowane komputerowo zdarzenia dotyczące sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt”, a więc dotyczy to jedynie automatycznych symulacji współzawodnictwa sportowego prowadzonych przez specjalnie stworzony do tego celu program komputerowy, bez udziału innych graczy. Zdarzenia związane z graniem w gry komputerowe nie mogą być uznane za zdarzenia generowane komputerowo, gdyż wszelkie działania wynikają z konkretnych decyzji człowieka uczestniczącego w danej grze komputerowej, a nie decyzji komputera.

7.6. Gra na automatach

Następnym wymagającym omówienia rodzajem gry hazardowej wskazanym przez ustawę, jest zdefiniowana w art. 2 ust. 3 i 5 gra na automatach. Ustawodawca jako gry na automatach klasyfikuje „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”. Oraz analogiczne gry „organizowane w celach komercyjnych, w których grający nie ma możli-

wości uzyskania wygranej pieniężnej lub rzeczowej, ale gra ma charakter losowy”. Biorąc pod uwagę tak skonstruowaną definicję, należy poddać pod wątpliwość możliwość zaklasyfikowania mechanizmu wykorzystywanego w systemie *loot boxów* jako gry na automatach w rozumieniu ustawy. Przede wszystkim trzeba wskazać, że ustawodawca nie wskazuje wprost, na czym polegać ma owa gra, a jedynie uzależnia zaklasyfikowanie danej gry jako „gry na automatach” od tego, czy odbywa się ona przy użyciu wskazanych w przepisie rodzajów urządzeń i jednocześnie zawiera element losowości. Pozornym ułatwieniem może być dookreślenie, że za gry na automatach uważa się także gry odpowiadające ich zasadom zarządzane przez Internet, jednakże aby to stwierdzić nadal konieczne jest ustalenie, czy dana gra internetowa odzwierciedla zasady gry na fizycznym automacie. Analizując standardową konstrukcję systemu *loot boxowego* zasadnym zdaje się uznanie, że brak jest tutaj podobieństw do jakichkolwiek znanych gier na automatach w szczególności do tych najbardziej popularnych typu „jednoręki bandyta”. Na poparcie takiej tezy można przytoczyć również fakt, że system *loot boxów* zawsze gwarantuje jakiś rodzaj wygranej, może być to co prawda wygrana o bardzo niskiej faktycznej wartości, jednakże zawsze jest to jakiś zysk dla grającego, natomiast w przypadku wszystkich typowych gier na automatach możliwa jest utrata wpłaconej stawki przy jednoczesnym braku jakiegokolwiek nagrody, nawet w formie możliwości dalszego kontynuowania gry bez konieczności wpłacenia dodatkowych środków. Podsumowując, należy uznać, że w obecnym stanie prawnym system *loot boxów*, nie może być zaklasyfikowany jako gra na automatach w rozumieniu ustawy hazardowej.

Inaczej sytuacja będzie wyglądała w przypadku niektórych gier oferowanych przez portale *skin gamblingowe*, które wprost odzwierciedlają mechanizmy znane z gier typu „jednoręki bandyta”, co do których nie ma wątpliwości, że spełniają definicję gry na automatach. W tym przypadku należy stwierdzić, że tak skonstruowana gra *skin gamblingowa* będzie mogła być uznana za grę na automatach zarządzaną przez Internet, gdyż odpowiada zasadom gry na fizycznych automatach, zawiera element losowości oraz oferuje wygrane rzeczowe w postaci konkretnych wirtualnych przedmiotów, lub ich walutowych ekwiwalentów.

Odmienne będzie w przypadku gier „hazardowych” organizowanych przez indywidualnych graczy w ramach wirtualnego świata gry i wykorzystujących funkcjonalności udostępnione przez twórców gry komputerowej. Niemożność zaklasyfikowania tego typu działalności indywidualnych użytkowników jako gry na automatach wynika z technicznej konstrukcji wykorzystywanych do tego celu funkcjonalności gry, które w żaden spo-

sób nie odzwierciedlają zasad gry na fizycznych automatach. Fakt, że twórcy gier komputerowych nie udostępniają graczom funkcjonalności mogących, służyć do organizowania przez nich na własną rękę gier na automatach, nie wyklucza potencjalnej możliwości, że takowe mechanizmy zostaną zaimplementowane do świata gry przez samych jej twórców, jako nowa forma mikropłatności opierająca się na mechanizmach hazardowych. Trzeba jednak wskazać, że dotychczas takie sytuacje nie miały miejsca, gdyż podjęcie przez twórców gry komputerowej działań tego typu, stanowiłoby dla ich produktu zbyt duże zagrożenie, wynikające z możliwości wstrzymania w niektórych krajach dystrybucji gry zawierającej tak jednoznaczne elementy hazardowe, przez właściwe organy publiczne. W związku z czym twórcy gier wolą stosować dużo bardziej skuteczny i bezpieczny mechanizm mikropłatności opierający się na systemie *loot boxów*. Podsumowując, należy stwierdzić że obecnie nie ma podstaw do stwierdzenia, iż działania indywidualnych graczy wykorzystujące funkcjonalności gry mogą posiadać cechy konieczne do zaklasyfikowania ich jako organizowanie gier na automatach.

7.7. Gra w karty

Ostatnim i jednocześnie najprostszym w konstrukcji rodzajem gry hazardowej wskazanym w ustawie jest gra w karty. Art. 2 ust. 5a ustawy hazardowej wskazuje, że „grą w karty są gry Black Jack, Poker oraz Baccarat, jeżeli rozgrywane są o nagrody pieniężne, lub rzeczowe”. Jako że ustawodawca nie zdecydował się na określenie na czym mają polegać zasady wymienionych gier karcianych, należy oprzeć się na powszechnie przyjętych zasadach i zwyczajach związanych z daną grą²⁴. Wspólną cechą dla wszystkich wskazanych gier jest zaliczenie ich do kategorii gier kasynowych, gdzie wszyscy uczestniczący gracze grają przeciwko krupierowi reprezentującemu kasyno. Drobną różnicą występuje w przypadku gry w pokera, która może być prowadzona w trybie turniejowym gdzie gracze grają przeciwko sobie, co znajduje potwierdzenie w art. 6a ust. 1 pkt 1 lit. a i b ustawy. Co ciekawe art. 5a w swojej definicji nie reguluje możliwości organizowania gry w karty za pośrednictwem Internetu, co mogłoby prowadzić do konstatacji, że gry w karty organizowane w ten sposób nie będą stanowiły gry hazardowej w myśl ustawy. Rozwiązanie tego problemu można znaleźć w art. 5 ust. 1b ustawy gdzie wskazuje się, że: „urządzenie gier hazardowych przez sieć Internet, z wyjątkiem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych, jest objęte monopolem państwa”.

²⁴ Podobnie: K. Budnik, komentarz do art. 2...

Z uwagi na takie sformułowanie przepisu trzeba uznać, że skoro wszystkie gry hazardowe (a więc także gry w karty) z wyjątkiem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych, zarządzane przez Internet są objęte monopolem państwa, to gra w karty zarządzana przez Internet także będzie grą hazardową w myśl ustawy, z tym wyjątkiem, że prawo do jej organizowania będzie przysługiwało wyłącznie państwu.

Przechodząc do przyrównania ustawowej definicji gry w karty do przytoczonych mechanizmów stosowanych w grach komputerowych, na początku z oczywistych względów trzeba wykluczyć możliwość zaklasyfikowania systemu *loot boxów* jasko spełniającego cechy gry w karty. Inaczej będzie w przypadku portali *skin gamblingowych*, które tak samo jak przypadku gier na automatach często mają w swojej ofercie grę w Black Jacka czy pokera, zarówno w formule kasynowej jaki i turniejowej. Jako że stawką w takich grach są konkretne wirtualne przedmioty, lub ich walutowe ekwiwalenty, należy uznać że rozgrywane są za nagrody rzeczowe, a więc będą mogły być uznane za grę w karty w rozumieniu ustawy. Ciekawie rysuje się także sytuacja w odniesieniu do gier organizowanych przez indywidualnych graczy w ramach wirtualnego świata gry, przy użyciu funkcjonalności udostępnionych przez jej twórców. W tym wypadku zdarzają się gry komputerowe (zazwyczaj MMORPG), które przekazują do dyspozycji graczy funkcjonalność polegającą na możliwości gry w karty z innymi graczami, jeżeli więc zasady tej gry będą odpowiadały zasadom gry w Pokera, Black Jacka, lub Baccarat oraz stawką będą wirtualne przedmioty lub wewnętrzna waluta, to można uznać, że takowa gra będzie grą w karty w rozumieniu ustawy. Warto nadmienić, że twórcy gier komputerowych często wprowadzają do swojej gry funkcjonalność polegającą na umożliwianiu graczom uczestniczenie w grach karcianych prowadzonych przez tzw. NPC²⁵ (bohatera niezależnego sterowanego przez program gry), pełniącego rolę krupiera. Jeżeli więc gra taka odbywa się na zasadach gry w Pokera, Black Jacka, lub Baccarat, a stawką są przedmioty wirtualne, lub wewnętrzna waluta, także nie ma przeciwskażeń, aby uznać taką grę za grę w karty w rozumieniu ustawy.

²⁵ https://pl.wikipedia.org/wiki/Bohater_niezale%C5%BCny; dostęp z: 23 września 2020 r.

8. Wpływ kompetencji Ministra Finansów wskazanej w art. 2 ust. 6 ustawy, na rozstrzygnięcie wątpliwości co do klasyfikacji mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych jako gier hazardowych w rozumieniu ustawy

Podsumowując rozważania związane z klasyfikacją omawianych mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych jako mogących spełniać definicję gier hazardowych w rozumieniu ustawy, konieczne jest zwrócenie uwagi na treść art. 2 ust. 6 ustawy hazardowej. Wskazany przepis przyznaje ministrowi właściwemu ds. finansów publicznych kompetencję do rozstrzygnięcia w drodze decyzji administracyjnej, czy gry lub zakłady posiadające cechy wymienione w ust. 1–5a są grami losowymi, zakładami wzajemnymi, grami w karty albo grami na automacie w rozumieniu ustawy. Decyzja taka może być podejmowana na wniosek zainteresowanego podmiotu, lub z urzędu.

Niniejszą kompetencję należy uznać za ważną z perspektywy omawianego zagadnienia, gdyż pozwala ona w urzędowy sposób zweryfikować postawione tezy związane z przyznaniem omówionym działalnościom organizowanym za pośrednictwem gier komputerowych statusu gier hazardowych. Jednakże w odniesieniu do zagadnień związanych z odpowiedzialnością za przestępstwa i wykroczenia skarbowe, brak wydania takowej decyzji nie będzie miał żadnego wpływu na możliwość ponoszenia odpowiedzialności zarówno administracyjnej jak i karnoskarbowej, gdyż zgodnie z jednolitym stanowiskiem NSA²⁶ organ prowadzący postępowanie administracyjne lub karnoskarbowe może czynić własne ustalenia odnośnie charakteru danej gry oraz jej klasyfikacji jako gry hazardowej, a brak takowej decyzji nie będzie wpływał na realizację znamienia przedmiotowego przestępstwa z art. 107 k.k.s.²⁷ Stanowisko takie znajduje również oparcie w art. 2 ust. 7a ustawy, gdzie ustawodawca wskazuje, że: „Nie wydaje się decyzji, o której mowa w ust. 6, jeżeli charakter gier na danym urządzeniu został ustalony w wyniku kontroli lub czynności procesowych przeprowadzonych zgodnie z odrębnymi przepisami przez organy Krajowej Administracji Skarbowej”. Omawiany mechanizm kontroli urzędowej należy zatem traktować jako formę zabezpieczenia się osoby chcącej prowadzić działalność polegającą na organizacji gier co do których istnieje uzasadniona wątpliwość czy spełniają

²⁶ Por. wyroki NSA o następujących sygnaturach: II GSK 2840/17; II GSK 456/16; II GSK 3079/17; II GSK 779/16; II GSK 1479/16.

²⁷ Wyrok NSA z dnia 18 września 2015 r., sygn. II GSK 1716/15; II GSK 1788/15; wyrok NSA z dnia 18 września 2015 r., sygn. II GSK 1602/15.

one cechy gry hazardowej, przed potencjalną odpowiedzialnością administracyjną i karnoskarbową związaną z prowadzeniem takiej działalności bez wymaganych zezwoleń, czyli wbrew ustawie. Uzyskanie takiej decyzji leży więc w interesie przyszłego organizatora gry, a nie organu prowadzącego postępowanie. Trzeba też zwrócić uwagę, że decyzja administracyjna wydana w tym przedmiocie ma charakter indywidualny i konkretny, będzie miała zatem zastosowanie jedynie w stosunku do podmiotu będącego stroną postępowania i tylko w odniesieniu do stanu faktycznego będącego podstawą rozstrzygnięcia. Trzeba również wskazać, że z godnie z art. 2 ust. 6 ustawy w kompetencji ministra właściwego art. finansów publicznych jest jedynie urzędowe rozstrzygnięcie o tym, czy dana działalność posiadająca cechy gry hazardowej, wyczerpuje definicję którejkolwiek z gier hazardowych wskazanych przez ustawę. Wykluczona jest zatem wykładnia polegająca na tym, że minister niejako posiada kompetencję do uzupełniania ustawowego katalogu gier hazardowych o nowe pozycje, poprzez uznawanie w drodze decyzji administracyjnej, że dany rodzaj działalności stanowi przedmiot reglamentacji prawa hazardowego, pomimo że nie spełnia, żadnej z wymienionych w ustawie definicji gry hazardowej. Ustawowy katalog gier hazardowych ma charakter zamknięty, zatem każda działalność niespełniająca ich definicji, nie będzie podlegała ustawowemu reżimowi związanemu z organizacją gier hazardowych²⁸, a co za tym idzie należy uznać, że może być prowadzona swobodnie i bez ograniczeń, w oparciu o konstytucyjną zasadę swobody działalności gospodarczej²⁹.

Warto nadmienić, że jeden z omawianych mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych był już przedmiotem zainteresowania urzędników z ministerstwa finansów, którzy analizowali możliwość stosowania wobec niego reżimu ustawy hazardowej, chodzi mianowicie o system *loot boxów*³⁰. W wyniku prowadzonych działań ministerstwo finansów uznało, że aktualnie brak jest podstaw prawnych do uznania tego typu działalności za spełniającą definicję jakiegokolwiek gry hazardowej w rozumieniu ustawy. Brak jest jednak informacji, czy w ni-

²⁸ K. Budnik, Komentarz do art. 2..., *op. cit.*

²⁹ K. Aromiński, (w:) S. Babiarz (red.), Ustawa o grach hazardowych. Komentarz, teza 12 do art. 2, LEX 2020.

³⁰ Zob. <https://biznes.gazetaprawna.pl/artykuly/1399853,dobra-wiadomosc-dla-branzy-gier-loot-boksow-nie-mozna-traktowac-jak-hazard.html>; <https://www.gram.pl/news/2019/02/26/polskie-ministerstwo-finansow-nie-uznaje-loot-boksow-za-hazard.shtml> dostęp z: 23 września 2022 r.; <https://www.cdaction.pl/news-55147/ministerstwo-finansow-zabiera-glos-w-sprawie-legalnosci-loot-boksow-w-polsce.html> dostęp z: 23 września 2022 r.

niejszej sprawie prowadzone było jakiekolwiek postępowanie administracyjne w trybie określonym w art. 2 ust. 6 ustawy.

Biorąc pod uwagę wyniki dotychczasowej analizy omawianej problematyki, należy przyjąć, że stanowisko przyjęte przez ministerstwo finansów jest błędne, gdyż tak jak wyżej wykazano system *loot boxów* posiada cechy zarówno loterii fantowych, jak i loterii promocyjnych zdefiniowanych w art. 2 ust. 1 pkt 9 i 10 ustawy hazardowej. Z drugiej strony, tak sformułowane stanowisko pomimo sprzeczności z literą prawa, może być postrzegane jako racjonalne w kategoriach fiskalnych, ekonomicznych oraz organizacyjnych, gdyż podjęcie innego rozstrzygnięcia wiązałoby się z koniecznością wszczynania znacznej ilości postępowań administracyjnych oraz karnoskarbowych wobec przedsiębiorców związanych z rynkiem gier komputerowych, a także z istotnymi startami skarbu państwa z tytułu zmniejszenia wpływów z podatku VAT oraz CIT, które to straty wynikałyby z utraty przez wydawców części dochodów pochodzących ze sprzedaży mikropłatności w postaci *loot boxów*. Z uwagi na przytoczone powyżej okoliczności nie należy się zatem spodziewać, że w najbliższej przyszłości organy publiczne będą podejmowały istotne działania mające na celu ograniczenie stosowania w grach komputerowych systemu *loot boxów* zarówno na płaszczyźnie administracyjnej, jak i karnoskarbowej. Jednakże w kategoriach prawnych kwestia ta nadal pozostaje otwarta i niewykluczone, że w dalszej perspektywie czasowej polityka organów publicznych w tej kwestii ulegnie zmianie. Inaczej sytuacja może wyglądać w odniesieniu do praktyk związanych ze stosowaniem mechanizmu *skin gamblingu*, które nie były już objęte przedmiotem analizy ministerstwa finansów. W tej sprawie klasyfikacja prowadzonej działalności jako spełniającej kryteria gry hazardowej w rozumieniu ustawy jest dużo bardziej oczywista, a ponadto, jako że portale *skin gamblingowe* w znacznej mierze mają swoje siedziby w tzw. „rajach podatkowych”, to nie są szczególnie zainteresowane prowadzeniem działalności w sposób zgodny przepisami hazardowymi oraz podatkowym obowiązującymi w krajach, gdzie ich usługi są świadczone, co w niedalekiej przyszłości może skłonić organy publiczne do intensyfikacji działań mających na celu ograniczenie tego zjawiska.

9. Podsumowanie analizy mechanizmów hazardowych stosowanych w grach komputerowych

W celu uporządkowania wyводу dotyczącego klasyfikacji omawianych działań podejmowanych za pośrednictwem gier komputerowych

jako spełniających cechy wybranych rodzajów gier hazardowych, postużyć się można poniższą tabelą, gdzie znak „+” oznacza, że dane działanie spełnia definicję określonej gry hazardowej, znak „---”, oznacza, że nie spełniają takowej definicji, natomiast znak „+/-”, oznacza, że działania takie nie zostały jeszcze zidentyfikowane, lecz są potencjalnie możliwe i mogą realizować definicję gry hazardowej.

Tabela nr 1.

	System <i>loot boxów</i>	<i>skin gambling</i>	indywidualni gracze
gry liczbowe	---	+/-	+/-
gry cylindryczne	---	+	+/-
gry w kości	---	+	+
loterie fantowe	+	+	+/-
loterie promocyjne	+	---	---
zakład wzajemny	---	+	+/-
gra na automatach	---	+	---
gra w karty	---	+	+/-

Źródło: opracowanie własne

10. Analiza znamienia urządzania gier hazardowych wbrew przepisom ustawy z perspektywy mechanizmów losowych wykorzystywanych w grach komputerowych

W związku z ustaleniem, że niektóre działania podejmowane za pośrednictwem gier komputerowych mogą być zaklasyfikowane jako prowadzenie gier hazardowych w rozumieniu ustawy, kolejnym etapem karnoprawnej analizy tego typu działalności będzie weryfikacja spełnienia znamienia modalnego polegającego na organizacji takowych gier wbrew przepisom ustawy, warunkom koncesji lub zezwolenia. Dla klarowności wyводу niniejsza analiza zostanie ograniczona do sytuacji, w których podmiot organizujący grę hazardową za pośrednictwem gry komputerowej prowadzi taką działalność bez jakichkolwiek koncesji oraz zezwoleń, a zatem uwzględniając treść art. 3 ustawy hazardowej wbrew przepisom ustawy. Stany faktyczne polegające na prowadzeniu gier hazardowych

za pośrednictwem gier komputerowych w sposób niezgodny z koncesją lub zezwoleniem pozostają poza przedmiotem rozważań ze względu okoliczność, iż sytuacje, w których podmiot organizujący takie przedsięwzięcie w ogóle występuje o koncesję lub zezwolenie w praktyce się nie zdarzają. Nie zmienia to jednak faktu, że w przyszłości praktyka ta może ulec zmianie i koniecznym będzie analizowanie każdego przypadku w oparciu o treść wydanej koncesji, lub zezwolenia.

Pierwszym przepisem istotnym dla analizy legalności organizowania gier hazardowych jest przytoczony wyżej art. 3 ustawy hazardowej, który wskazuje, że „urządzenie gier losowych, zakładów wzajemnych, gier w karty i gier na automatach oraz prowadzenie działalności w tym zakresie jest dozwolone na podstawie właściwej koncesji, zezwolenia lub dokonanego zgłoszenia”, co *a contrario* prowadzi do wniosku, że organizowanie gier hazardowych bez właściwej koncesji, zezwolenia, lub zgłoszenia jest niezgodne z przepisami ustawy, a więc będzie stanowiło realizację znamion przestępstw z art. 107 § 1 i 3 oraz art. 108 § 1 k.k.s.

Następny przepis, na który należy zwrócić uwagę to art. 5 ustawy, określający zasady monopolu państwowego na organizację niektórych gier hazardowych. We wskazanym przepisie znajduje się norma o fundamentalnym znaczeniu dla oceny legalności działalności podejmowanych za pośrednictwem gier komputerowych, posiadających cechy gier hazardowych. Chodzi mianowicie o art. 5 ust. 1b, który stanowi, że: „urządzenie gier hazardowych przez sieć Internet, z wyjątkiem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych, jest objęte monopolem państwa”. Wskazana regulacja w znacznym stopniu ułatwia dalszą analizę spełnienia znamienia modalnego w postaci organizowania gier hazardowych wbrew przepisom ustawy, z uwagi na fakt, że w myśl przytoczonego przepisu organizowanie gier hazardowych przez sieć Internet (z wyjątkiem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych) objęte jest monopolem państwa. Zgodnie z art. 5 ust. 2 „wykonywanie monopolu państwa należy do ministra właściwego do spraw aktywów państwowych, który tworzy w tym celu, w porozumieniu z ministrem właściwym do spraw finansów publicznych, jednoosobowe spółki Skarbu Państwa”. Podsumowując, należy stwierdzić, że w aktualnym stanie prawnym organizowanie gier hazardowych przez Internet, a co za tym idzie również przy użyciu gier komputerowych (z wyłączeniem zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych), przez jakikolwiek podmiot prywatny jest zabronione, gdyż działalność taka może być prowadzona wyłącznie przez specjalnie stworzoną do tego celu jednoosobową spółkę skarbu państwa. Aktualnie jedynym legalnym internetowym kasynem w Polsce jest „Total Casino”

prowadzone przez jednoosobową spółkę skarbu państwa Totalizator Sportowy sp. z o.o.

Jako że regulacja dotycząca monopolu państwowego na organizację gier hazardowych przez Internet wskazuje dwa wyjątki w postaci zakładów wzajemnych oraz loterii promocyjnych, należy uznać, że tego typu działalność mogłaby potencjalnie być prowadzona w legalny sposób, jako element gry komputerowej. Norma dotycząca organizacji zakładów wzajemnych przez Internet zawarta jest w art. 6 ust. 3 ustawy hazardowej, który wskazuje, że taka działalność może być prowadzona wyłącznie po uzyskaniu właściwego zezwolenia, które zgodnie z art. 32 ust. 1 udzielane jest przez ministra właściwego art. finansów publicznych w trybie określonym w rozdziale 5 ustawy. Dodatkowo na podstawie art. 6 ust. 5 działalność taka może być prowadzona wyłącznie przez podmiot działający w formie spółki kapitałowej. W przypadku organizacji loterii promocyjnych przez Internet przepisy nie są już aż tak rygorystyczne, gdyż zgodnie z art. 7 ust. 1 mogą być urządzane przez podmioty działające w dowolnej formie prawnej, w tym przez osoby fizyczne, na podstawie zezwolenia, które zgodnie z art. 32 ust. 4 udzielane jest przez właściwego Dyrektora Izby Skarbowej. Istotny jest również fakt, że loteria promocyjna jest jedynym rodzajem gry hazardowej, która może być legalnie prowadzona za pośrednictwem sieci Internet przez podmiot prywatny, w której jednocześnie mogą uczestniczyć osoby poniżej 18 roku życia, co wynika wprost z art. 27 ust. 2 ustawy.

Bibliografia

Literatura

1. S. Babiarz (red.), Ustawa o grach hazardowych. Komentarz, LEX 2022.
2. E. Kosiński, Wygrana rzeczowa. Glosa do wyroku NSA z dnia 26 września 2006 r., sygn. II GSK 119/06 oraz do wyroku WSA z dnia 5 lutego 2007 r., VI SA/Wa 2121/06, LEX 2022.
3. S. Radowicki (red.), M. Wierzbowski (red.), Ustawa o grach hazardowych. Komentarz, LEX 2022.

Orzecznictwo

1. Uchwała SN z dnia 24 listopada 1999 r., sygn. I KZP 39/99.
2. Wyrok SN z dnia 31 sierpnia 2005 r., sygn. V KK 28/05.
3. Wyrok NSA z dnia 30 listopada 2004 r., sygn. GSK 967/04.

4. Wyrok NSA z dnia 13 grudnia 2017 r., sygn. II GSK 2840/17.
5. Wyrok NSA z dnia 24 stycznia 2018 r., sygn. II GSK 456/16.
6. Wyrok NSA z dnia 28 lutego 2018 r., sygn. II GSK 3079/17.
7. Wyrok NSA z dnia 26 października 2016 r., sygn. II GSK 779/16.
8. Wyrok NSA z dnia 26 października 2016 r., sygn. II GSK 1479/16.
9. Wyrok NSA z dnia 18 września 2015 r., sygn. II GSK 1716/15.
10. Wyrok NSA z dnia 24 września 2015 r., sygn. II GSK 1788/15.
11. Wyrok NSA z dnia 18 września 2015 r., sygn. II GSK 1602/15.

Illegal casinos in computer games: gambling mechanisms in games

Abstract

This paper gives an introduction to, and examines the use of gambling mechanisms in computer games from the perspective of current laws on gambling on the territory of the Republic of Poland. It offers a detailed description of loot boxes and skin gambling used in computer games, and gambling organized by individual players as part of the virtual world of gaming. Moreover, this paper answers the questions of whether the gambling mechanisms in computer games meet the statutory definition of gambling, to what type of gambling such mechanisms should be classified, and of whether the use of the gambling mechanisms may fulfill the criteria of tax offences under Chapter 9 of the Polish Fiscal Penal Code. As such, this paper is the continuation of our previous paper entitled “Criminal liability for criminal acts committed through computer games: introduction to issues” (Prokuratura i Prawo 2(2022)).

Key words

Computer games, gaming offences, microtransactions, virtual world of gaming, illegal gambling, loot boxes, skin gambling, virtual crimes, gambling.