FILIP JURKIEWICZ

Ochrona dziecka przed hazardem i „para-hazardem" w prawie polskim

Child Protection in the Context of Gambling and "Para-Gambling" under Polish Law

Abstract

This paper discusses Polish legal regulations concerning the restriction of children's access to gambling and the prevention of gambling addiction in the light of the provisions of the Gambling Act, with particular emphasis on the issues of digital gambling and "para-gambling". The paper presents legal and preventive mechanisms designed to protect children's welfare from gambling, assesses the effectiveness of their enforcement, and highlights examples of solutions that could achieve the legislator's objective more effectively by adapting to current realities.

SŁOWA KLUCZOWE: dziecko, małoletni, hazard, zakłady wzajemne, reklama, ochrona konsumenta, blokowanie domen, lootboxy, para-hazard, uzależnienia behawioralne

KEYWORDS: child, minor, gambling, betting, advertising, consumer protection, domain blocking, lootboxes, para-gambling, behavioural addictions

FILIP JURKIEWICZ – student prawa, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, e-mail: filipjurk@gmail.com, ORCID – 0009-0007-0437-5765.

HTTPS://DOI.ORG/10.36128/Z6ES5Q19

1 Wstęp

Współcześnie hazard coraz bardziej wkracza w życie jednostki. Jego uprawianie jest możliwe nie tylko stacjonarnie, ale przede wszystkim on-line. Internet jest przepełniony reklamami różnych gier hazardowych, które starają się dotrzeć do niemalże każdego jego użytkownika. Artykuł analizuje instrumenty prawne służące ochronie dziecka przed hazardem w Polsce, ze szczególnym uwzględnieniem zakazu udziału w grach hazardowych osób poniżej 18 roku życia, ograniczeń reklamy hazardu, mechanizmów nadzoru oraz narzędzi ochrony w środowisku cyfrowym, m.in. blokowania nielegalnych domen. Punkt ciężkości stanowi ocena spójności i skuteczności modelu regulacyjnego na tle konstytucyjnego obowiązku ochrony dziecka oraz standardów UE. Omówiono również „para-hazard" – loot boxy, wskazując na luki normatywne i trudności prawno-kwalifikacyjne. Konkluzje zawierają postulaty de lege ferenda w zakresie weryfikacji wieku, marketingu kierowanego do małoletnich, ochrony w grach wideo oraz koordynacji działań organów publicznych. Choć słowo „dziecko" nie znajduje dokładnego odwzorowania w kodeksie karnym skarbowym i ustawie o grach hazardowych, nie oznacza to, że hazard nie dotyka również najmłodszych użytkowników Internetu. Podjęto również tematykę loot boxów jako quasi-hazardowego środka uzależniającego graczy gier komputerowych wdrażającego ich w świat hazardu. Człowiekowi od wieków towarzyszy chęć wzbogacenia się, oczywiście, stosownie do potrzeb istnieją wielorakie pobudki. Społeczeństwo, w tym również młodzież, szuka alternatywy dla monotonnej, długoletniej pracy i szuka możliwości zarobienia dużych pieniędzy w jak najkrótszym czasie. Zdaje się, że tę alternatywę znajduje w hazardzie. Dzięki rozwojowi technologicznemu zwiększyła się dostępność Internetu, a za sprawą pandemii COVID-19 praktycznie większość spraw można załatwić za pośrednictwem sieci. Zgodnie z Konwencją o prawach dziecka, przyjętą przez Zgromadzenie Ogólne Narodów Zjednoczonych dnia 20 listopada 1989 r.[1] „dziecko" oznacza każdą istotę ludzką w wieku poniżej osiemnastu lat, chyba że zgodnie z prawem odnoszącym się do dziecka uzyska ono wcześniej pełnoletność. Regulacji tej odpowiada brzmienie art. 2 ustawy o Rzeczniku Praw Dziecka, który zgodnie z ust. 1 stanowi: „w rozumieniu

1 Konwencja o prawach dziecka, przyjęta przez Zgromadzenie Ogólne Narodów Zjednoczonych dnia 20 listopada 1989 r. (Dz. U. z 1991 r., nr 120, poz. 526).

ustawy dzieckiem jest każda istota ludzka od poczęcia do osiągnięcia pełnoletności"[2]. Pełnoletność, wcześniej niż z dniem 18 urodzin, zgodnie z polskim prawem cywilnym może zostać osiągnięta przez kobietę, która ukończyła co najmniej 16 lat i wyszła za mąż za zgodą sądu rodzinnego. Dzieci być może nie potrzebują od razu gromadzić wielkich środków finansowych, ale z pewnością chcą się usamodzielnić i posiadać swoje fundusze na różne wydatki. Hazard, szczególnie internetowy, skutecznie wychodzi naprzeciw tej potrzebie. Współczesny system prawny, zarówno na poziomie krajowym, jak i europejskim, traktuje ochronę dziecka przed zagrożeniami takimi jak hazard jako absolutny priorytet, nadrzędny wobec interesów rynkowych. Fundamentem jest art. 24 Karty Praw Podstawowych UE, który wprowadza zasadę, że we wszystkich działaniach – czy to podejmowanych przez państwo, czy przez prywatne firmy – dobro dziecka musi być stawiane na pierwszym miejscu. W praktyce oznacza to, że każda gra hazardowa musi być obwarowana takimi zabezpieczeniami, by niepełnoletni nie stali się jej odbiorcami.

Na gruncie prawa polskiego istotny jest art. 72 Konstytucji RP. Nakłada on na państwo i całe społeczeństwo jasny obowiązek: ochronę dzieci przed demoralizacją i wyzyskiem. Hazard, ze względu na swój silnie uzależniający charakter i ryzyko finansowe, jest uznawany za jedno z kluczowych zagrożeń dla prawidłowego rozwoju młodego człowieka. To władze publiczne muszą tworzyć szczelne prawo, jak np. ustawa o grach hazardowych, która fizycznie odcina dostęp dzieci do automatów, kasyn czy stron bukmacherskich. Państwo ma też obowiązek edukować i leczyć, jeśli do uzależnienia już dojdzie. Równolegle ogromna odpowiedzialność spoczywa na organizatorach gier. Firmy hazardowe nie mogą zasłaniać się niewiedzą – mają prawny nakaz bezwzględnej weryfikacji wieku gracza i dbania o to, by ich reklamy nie trafiały do dzieci ani nie budowały w ich oczach fałszywego obrazu hazardu jako łatwego sposobu na życie. Wreszcie, najbliższy dziecku kordon ochrony tworzą rodzice i opiekunowie. To oni, w ramach władzy rodzicielskiej, mają obowiązek czuwać nad tym, co dziecko robi w sieci i jak zarządza swoimi kieszonkowymi. Ochrona dziecka przed hazardem to system naczyń połączonych: prawo daje narzędzia, firmy muszą ich przestrzegać, a opiekunowie nadzorować ich działanie w codziennym życiu.

2 Art. 2 ust. 1 ustawy z dnia 6 stycznia 2000 r. o Rzeczniku Praw Dziecka (t.j. Dz. U. z 2023 r., poz. 292).

Wszystko po to, by niedojrzałość dziecka nie została wchłonięta przez mechanizmy rynkowe. Celem artykułu jest zatem rekonstrukcja i krytyczna ocena polskich mechanizmów prawnych chroniących małoletnich przed hazardem (offline i online) oraz identyfikacja luk wobec „mechanizmów hazardowych" w produktach cyfrowych.

2 Pojęcie i cechy hazardu

Słowo hazard (wł. *azzardo*, ar. *az-zahr*) oznacza ryzyko, ryzykowne przedsięwzięcie, którego wynik zależy wyłącznie od przypadku[3]. W staropolszczyźnie to sformułowanie oznaczało ślepy los, szczęście, przypadek[4]. Obecnie pojęcie to odwzorowuje wszelkie gry i zakłady mające znaczenie w ujęciu prawnym w ustawie o grach hazardowych z 2009 r.[5], gdyż nie ma definicji legalnej hazardu ani hazardu on-line. Gry hazardowe, zgodnie z brzmieniem art. 1 ust. 2 GryHazardU, podzielone są czworako: na gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty oraz gry na automatach. Gry losowe stanowią gry, również urządzane przez Internet, o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku, takie jak: gry liczbowe, loterie pieniężne, gra telekino, gry cylindryczne, gry w kości, gra bingo pieniężne i fantowe, loterie fantowe, promocyjne i audiotekstowe. Na potrzeby niniejszego artykułu pominięte zostanie definiowanie każdej z wymienionych gier. Pod pojęciem zakładów wzajemnych (art. 2 ust. 2 GryHazardU) rozumie się zakłady o wygrane pieniężne lub rzeczowe, polegające na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt (totalizatory) oraz wystąpienia określonych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych (bukmacherstwo). Zgodnie z art. 2 ust. 3 GryHazardU grami na automatach są gry na urządzeniach mechanicznych, elektromechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych, oraz gry odpowiadające zasadom gier na automatach urządzane przez Internet o wygrane pieniężne lub rzeczowe, w których gra zawiera element losowości. W polskim systemie prawnym nie wyrażono wprost, czym dokładnie są gry hazardowe w Internecie. Ustawodawca jedynie przychyla się do uznania, że są to gry prowadzone

3 *Mały słownik języka polskiego*, red. Stanisław Skorupka, Halina Auderska, Zofia Łempicka (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1968), 221.

4 Przemysław Słowiński, *Sekrety szulerów* (Katowice: Prospekt, 1999), 71.

5 Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009 r., nr 201, poz. 1540 ze zm.), dalej: GryHazardU.

z wykorzystaniem urządzeń i urządzane przez Internet[6]. Można zasięgnąć definicji gier hazardowych urządzanych za użyciem Internetu zawartej w Zielonej księdze w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego[7] przez Komisję Europejską. Zgodnie z nią, są to oferowane online usługi w zakresie przyjmowania zakładów bukmacherskich (w tym zakładów na wyścigi konne), gry w kasynie, zakłady typu *spread betting*, gry z wykorzystywaniem mediów, gry promocyjne, usługi w zakresie gier hazardowych świadczone przez zarejestrowane organizacje charytatywne i na ich korzyść oraz usługi loteryjne[8]. Według Mariusza Czyżaka, za gry hazardowe w Internecie rozumie się gry hazardowe, w których medium służącym do porozumiewania się organizatorów oraz uczestników gry jest Internet[9]. W konsekwencji hazard on-line nie stanowi odrębnego typu hazardu, lecz jest sposobem urządzania gier hazardowych w reżimie tej samej ustawy.

Zatem do przyporządkowania danej gry do kategorii gier hazardowych, zgodnie z definicjami legalnymi konieczne jest zaistnienie elementu losowości, uiszczenie stawki, regulamin gry oraz istnienie wygranej pieniężnej lub rzeczowej związanej z grą, bądź możliwości uzyskania innego ekwiwalentu przewidzianego ustawowo, np. kontynuowania gry. W przypadku wątpliwości, czy dana gra jest grą hazardową w rozumieniu ustawy, na wniosek lub z urzędu rozstrzyga o tym minister właściwy do spraw finansów publicznych w drodze decyzji na podstawie art. 2 ust. 6 GryHazardU.

Na tle tej konstrukcji prawnej hazard jest postrzegany jako aktywność obciążona ryzykiem szkód społecznych, w tym uzależnienia, co uzasadnia stosowanie szczególnych środków ochronnych. Ministerstwo Finansów wprost akcentuje, że reglamentacja rynku hazardowego służy m.in. ograniczaniu szkodliwych skutków społecznych hazardu. Urządzanie części gier hazardowych jest objęte monopolem państwa, a pozostałych –

6 Paula Seifert, „Hazard i przestępczość hazardowa w dobie rozwijającej się technologii", [w:] *Prawo karne i kryminologia wobec kryzysów XXI wieku*, red. Emil Walenty Pływaczewski, Diana Dajnowicz-Piesiecka, Emilia Jurgielewicz-Delegacz (Warszawa: Wolters Kluwer, 2022), 634.

7 Komisja Europejska, *Zielona księga w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego*, COM(2011) 128 final.

8 Ibidem, 15–16.

9 Mariusz Czyżak, „Prowadzenie gier hazardowych w Internecie w świetle polskiego prawa" *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Ekonomiczne Problemy Usług*, nr 68 (2011): 301.

systemem koncesji i zezwoleń, co również przekłada się na wymiar ochronny wobec wrażliwych jednostek, w tym małoletnich[10]. Z perspektywy polityki publicznej problematyka hazardu i uzależnień behawioralnych jest jednocześnie przedmiotem cyklicznych badań i monitoringu, a także działań prewencyjno-terapeutycznych. Osoby, które mają w sobie żyłkę hazardzisty, a jednocześnie mają większe poczucie odpowiedzialności, wybierają bardziej bezpieczne namiastki hazardu, takie jak totolotek, tzw. zdrapki[11]. Im mniejsze poczucie odpowiedzialności, im większa manipulacja organizatora hazardu, tym większa adrenalina i brak kontroli gracza. W klasyfikacji ICD-10 patologiczny hazard polega na często powtarzającym się uprawianiu hazardu, który przeważa w życiu człowieka ze szkodą dla wartości i zobowiązań społecznych, zawodowych, materialnych i rodzinnych. Na podstawie art. 88 GryHazardU powołano do istnienia Fundusz Rozwiązywania Problemów Hazardowych, którego dysponentem jest minister właściwy do spraw zdrowia. Do jego zadań należy:

1. prowadzenie działalności informacyjno-edukacyjnej i opracowywanie specjalistycznych ekspertyz, raportów, sprawozdań dotyczących problematyki uzależnień od hazardu lub innych uzależnień niestanowiących uzależnienia od substancji psychoaktywnych;
2. opracowywanie i wdrażanie nowych metod profilaktyki i rozwiązywania problemów wynikających z uzależnień od hazardu lub innych uzależnień niestanowiących uzależnienia od substancji psychoaktywnych;
3. udzielanie finansowej pomocy instytucjom i stowarzyszeniom realizującym zadania związane z rozwiązywaniem problemów wynikających z uzależnień od hazardu lub innych uzależnień niestanowiących uzależnienia od substancji psychoaktywnych, w tym sporządzanie oceny rozpowszechnienia i zagrożenia patologicznym hazardem;
4. prowadzenie działań ukierunkowanych na podnoszenie jakości programów profilaktycznych i terapeutycznych, a także zwiększanie kompetencji zawodowych osób zajmujących się leczeniem w celu zwiększenia skuteczności oraz dostępności leczenia uzależnień od

10 Art. 5 GryHazardU.

11 Bohdan Tadeusz Woronowicz, *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia* (Warszawa: Media Rodzina, 2009), 467.

hazardu lub innych uzależnień niestanowiących uzależnienia od substancji psychoaktywnych dla osób uzależnionych i ich bliskich;
5. zadania określone w przepisach o zdrowiu publicznym. (wprowadzony na mocy ustawy z dnia 11 września 2015 r. o zdrowiu publicznym).

3 | Ochrona małoletnich w hazardzie stacjonarnym – funkcja prewencyjna prawa i problem wczesnej inicjacji

Hazard stacjonarny obejmuje w szczególności gry urządzane w kasynach gry, salonach gier na automatach, punktach przyjmowania zakładów wzajemnych oraz innych miejscach przewidzianych ustawą. W tym obszarze ustawowa ochrona małoletnich potencjalnie jest najłatwiejsza do wyegzekwowania, ponieważ możliwe jest fizyczne ograniczenie wstępu do miejsca urządzania gry oraz tradycyjna weryfikacja wieku za okazaniem dokumentu tożsamości. Rdzeniem ochrony małoletnich pozostaje art. 27 ustawy o grach hazardowych, statuujący zakaz udziału osób poniżej 18 roku życia w grach hazardowych oraz zakaz wstępu do ośrodków gier i punktów przyjmowania zakładów wzajemnych. Wiek pełni tu funkcję jednoznacznego kryterium formalnoprawnego, a ratio legis przepisu należy odczytywać jako realizację ochronnej funkcji państwa wobec dziecka oraz ochrony porządku społecznego przed negatywnymi skutkami hazardu niekontrolowanego. Jak trafnie wskazuje się, jednym z istotnych celów regulacji hazardowych jest nie tylko ochrona interesów fiskalnych państwa, lecz także ochrona uczestników działalności hazardowej i ładu społecznego przed skutkami hazardu „niekontrolowanego"[12]. W praktyce szczególnego znaczenia nabiera nie sam formalny zakaz udziału, lecz skuteczność jego egzekwowania. Mechanizm ten ma charakter prewencyjny i powinien być rozumiany szerzej niż jedynie jako obowiązek sprawdzenia dokumentu tożsamości. Jak wynika z analizy prawa karnego skarbowego, ustawodawca przewidział również sankcje za umożliwienie udziału osobie małoletniej, co wzmacnia odstraszający charakter regulacji. Jednocześnie współczesna analiza zjawiska hazardu wskazuje, że zasadniczy problem ochrony dziecka pojawia się

12 Agnieszka Krasuska-Dziuba, *Odpowiedzialność karna za przestępstwa skarbowe i odpowiedzialność za wykroczenia skarbowe przeciwko organizacji gier hazardowych* (rozprawa doktorska, Katowice: Uniwersytet Śląski, 2022), 6–7.

wcześniej niż na etapie wejścia do kasyna. Kluczowe znaczenie ma bowiem wczesna inicjacja hazardowa. Jak twierdzi Milena Miałkowska-Kozaryna, młodzież stanowi grupę podwyższonego ryzyka, a proces uzależnienia od hazardu przebiega u niej szybciej niż u osób dorosłych[13]. Szczególnie istotne jest, że – jak wynika z badań CBOS i raportów dotyczących młodzieży – kontakt z mechanizmami hazardowymi często pojawia się jeszcze przed pierwszym formalnym kontaktem z hazardem *sensu stricto*. W literaturze zwraca się uwagę, że u dzieci i młodzieży mogą rozwijać się mechanizmy hazardowe jeszcze przed pierwszym kontaktem z klasycznym hazardem[14]. To ustalenie ma fundamentalne znaczenie dla interpretacji przepisów ochronnych. Ochrona dziecka nie może być sprowadzona wyłącznie do zakazu udziału w grach hazardowych *sensu stricto*, lecz musi obejmować także przeciwdziałanie społecznej normalizacji hazardu oraz ekspozycji na wzorce ryzykownych zachowań.

4 | Hazard online, *loot boxy* i „para-hazard" – luka ochronna w prawie polskim

Poza ogólnymi, wspomnianymi ograniczeniami polski ustawodawca przyjął model, w którym znacząca część hazardu online objęta jest monopolem państwa albo systemem zezwoleń. Z perspektywy ochrony dziecka rozwiązanie to ma istotne znaczenie, gdyż umożliwia koncentrację nadzoru nad legalnymi operatorami oraz ogranicza skalę szarej strefy. Jednakże środowisko cyfrowe generuje nowe ryzyka, których klasyczny model prawa hazardowego nie obejmuje w sposób wystarczający. Również pandemia COVID-19 oraz wzrost czasu spędzanego online, szczególnie poprzez granie w gry wideo, znacząco zwiększyły ekspozycję młodzieży na hazard internetowy[15]. W tym kontekście szczególnie istotnym problemem pozostaje para-hazard, zwłaszcza *loot boxy*. Granica pomiędzy klasycznym hazardem a elementami współczesnych gier komputerowych została zatarta jak nigdy wcześniej[16]. *Loot box* należy definiować jako mechanizm losowej nagrody,

13 Milena Miałkowska-Kozaryna, „Hazard młodzieży w czasie pandemii COVID-19" *Szkoła Specjalna*, nr 3 (2023): 194–195.

14 Maciej Dębski, Magdalena Bigaj, *Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych* (Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2020), 6.

15 Miałkowska-Kozaryna, „Hazard młodzieży", 194–195.

16 Jakub Zieliński, „«Mechanizm losowej nagrody» w grach komputerowych a europejskie regulacje prawne dotyczące gier losowych oraz ochrony konsumentów

w ramach którego użytkownik – gracz – odpłatnie albo po spełnieniu określonych warunków uzyskuje losowy przedmiot wirtualny o zróżnicowanej wartości użytkowej lub ekonomicznej. W ujęciu funkcjonalnym mechanizm ten spełnia trzy klasyczne przesłanki uznania za hazard: element losowości, gratyfikację oraz oczekiwanie nagrody[17]. Z perspektywy małoletnich problem jest szczególnie poważny, ponieważ młodzież intensywnie korzysta z gier cyfrowych, a środowisko gamingowe może stanowić przestrzeń kształtowania mechanizmów zbliżonych do hazardowych jeszcze przed osiągnięciem pełnoletności[18]. Młodzi gracze prześcigają się w wartościach ekwipunku, rzadkościach „skórek" do broni w grach typu FPS czy skórek postaci np. w League of Legends. To właśnie ta „strefa pośrednia" stanowi największą lukę ochronną obecnego modelu. Polskie prawo nie kwalifikuje loot boxów wprost jako gier hazardowych, mimo że z perspektywy psychologicznej oraz ochrony konsumenta wykazują one silne podobieństwo do klasycznego hazardu. Uzależnienie od hazardu wiąże się z impulsowością, iluzją kontroli, przesądem oraz błędami poznawczymi[19]. Taki obraz dają właśnie loot boxy.

Mechanizmy te występują również w loot boxach:

1) near miss,
2) iluzja kontroli,
3) sztucznie ograniczona dostępność,
4) presja czasowa,
5) system nagrody zmiennej.

Z perspektywy prewencji należy odwołać się także do systemowych instrumentów ograniczania szkód, w literaturze podkreśla się znaczenie strategii ograniczania ryzyka, programów samowykluczenia oraz narzędzi redukcji szkód[20].

---

ze szczególnym uwzględnieniem mechaniki Loot Box" *Roczniki Administracji i Prawa*, nr 2 (2021): 219–220.

17 Zieliński, „«Mechanizm losowej nagrody» w grach komputerowych", 221–223.

18 Dębski, Bigaj, *Granie na ekranie*, 6–7.

19 Bernadeta Lelonek-Kuleta, „Uzależnienie od hazardu – zmienne psychospołeczne współwystępujące z nałogowym graniem" *Przegląd Psychologiczny*, nr 2 (2010): 177–178.

20 Małgorzata Piasecka, Łukasz Szwejka, Aleksandra Nastazjak, *Systemowe ograniczanie zaburzeń uprawiania hazardu* (Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls", 2022), 103–113.

5 Zakończenie

Przeprowadzona analiza prowadzi do wniosku, że polski model ochrony dziecka przed hazardem jest relatywnie spójny i silny w odniesieniu do klasycznych, tradycyjnych form hazardu, zarówno w wymiarze stacjonarnym, jak i – przynajmniej formalnie – w odniesieniu do hazardu internetowego objętego ustawową reglamentacją. Ustawodawca przewidział bowiem jednoznaczny zakaz udziału osób małoletnich w grach hazardowych, rozbudowany system koncesyjno-zezwoleniowy, sankcje administracyjne i karnoskarbowe oraz instrumenty służące ograniczaniu szarej strefy, w tym blokowanie dostępu do nielegalnych domen. Model ten odpowiada aksjologicznym założeniom wynikającym zarówno z art. 72 Konstytucji RP, statuującego obowiązek ochrony dziecka przed demoralizacją i zagrożeniami dla jego rozwoju, jak również standardom międzynarodowym, w szczególności zasadzie najlepszego interesu dziecka wyrażonej w Konwencji o prawach dziecka oraz art. 24 Karty Praw Podstawowych Unii Europejskiej. Jednocześnie zasadniczy problem współczesnej ochrony małoletnich nie sprowadza się już wyłącznie do klasycznego hazardu *sensu stricto*. Największym wyzwaniem normatywnym stają się obecnie nowoczesne formy hazardu i para-hazardu, funkcjonujące na pograniczu prawa hazardowego, prawa konsumenckiego oraz regulacji usług cyfrowych. W szczególności dotyczy to loot boxów, systemów mikrotransakcji, walut wirtualnych, social casino games oraz innych mechanizmów opartych na losowości, zmiennej nagrodzie i behawioralnym wzmacnianiu użytkownika. Jak trafnie wskazuje literatura, granica pomiędzy klasycznym hazardem a gamingiem uległa istotnemu zatarciu[21]. Z perspektywy ochrony dziecka szczególne znaczenie ma fakt, że nowoczesne mechanizmy para-hazardowe pozostają dla małoletnich znacznie łatwiej dostępne niż klasyczne formy hazardu, a jednocześnie często nie są przez nich postrzegane jako zachowania ryzykowne. Środowisko gier cyfrowych stanowi przestrzeń wczesnej socjalizacji do zachowań hazardowych, co może prowadzić do stopniowej normalizacji ryzyka finansowego oraz rozwijania wzorców kompulsywnych[22] oraz jest jednym z najpowszechniejszych sposobów spędzania wolnego czasu przez dzieci. W tym zakresie obecny stan prawny

21 Zieliński, „«Mechanizm losowej nagrody» w grach komputerowych", 219–220.
22 Dębski, Bigaj, *Granie na ekranie*, 6–7.

należy uznać za częściowo niewystarczający. Największa luka regulacyjna dotyczy braku jednoznacznej kwalifikacji prawnej loot boxów oraz podobnych mechanizmów. Nie mieszczą się one wprost w definicjach ustawowych gier hazardowych, mimo że z perspektywy psychologicznej oraz ekonomicznej spełniają wiele funkcji klasycznego hazardu. Z perspektywy de lege ferenda zasadne wydaje się rozważenie kilku kierunków zmian legislacyjnych. Po pierwsze, należy pochylić się nad normatywnym doprecyzowaniem statusu prawnego loot boxów oraz innych mechanizmów losowej nagrody w grach cyfrowych. Ustawodawca powinien rozważyć wprowadzenie definicji legalnej „mechanizmu losowej gratyfikacji cyfrowej", obejmującej odpłatne lub warunkowe systemy nagród opartych na przypadku. Zasadne byłoby również wprowadzenie obowiązku pełnej transparentności prawdopodobieństwa uzyskania określonych nagród, analogicznie do obowiązków informacyjnych znanych z regulacji konsumenckich i finansowych. Obowiązek ten powinien obejmować zarówno prawdopodobieństwo nominalne, jak i sposób algorytmicznego doboru nagród. Szczególnie istotne jest wprowadzenie skutecznych standardów weryfikacji wieku użytkowników usług cyfrowych, zwłaszcza platform gamingowych i aplikacji mobilnych oferujących mechanizmy quasi-hazardowe, także w kontekście przeciwdziałania dark patterns, czyli praktykom projektowania interfejsów w sposób manipulacyjny, w szczególności wobec dzieci i młodzieży. Wydaje się, że przyszłość regulacji hazardu będzie wymagała odejścia od klasycznego, sektorowego ujęcia na rzecz funkcjonalnej ochrony dziecka przed mechanizmami losowości i uzależniającej gratyfikacji niezależnie od formy technologicznej, w jakiej występują. To właśnie ten kierunek odpowiada współczesnym wyzwaniom cyfrowym oraz realizuje konstytucyjny obowiązek ochrony małoletnich przed zagrożeniami dla ich rozwoju psychicznego, społecznego i ekonomicznego.

Bibliografia

Czyżak Mariusz, „Prowadzenie gier hazardowych w Internecie w świetle polskiego prawa" *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Ekonomiczne Problemy Usług*, nr 68 (2011).

Dębski Maciej, Magdalena Bigaj, *Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2020.

Komisja Europejska, *Zielona księga w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego*, COM(2011) 128 final.

Krasuska-Dziuba Agnieszka, *Odpowiedzialność karna za przestępstwa skarbowe i odpowiedzialność za wykroczenia skarbowe przeciwko organizacji gier hazardowych*. Rozprawa doktorska. Katowice: Uniwersytet Śląski, 2022.

Lelonek-Kuleta Bernadeta, „Uzależnienie od hazardu – zmienne psychospołeczne współwystępujące z nałogowym graniem" *Przegląd Psychologiczny*, nr 2 (2010): 177–194.

Mały słownik języka polskiego, red. Stanisław Skorupka, Halina Auderska, Zofia Łempicka. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1968.

Miałkowska-Kozaryna Milena, „Hazard młodzieży w czasie pandemii COVID-19" *Szkoła Specjalna*, nr 3 (2023): 194–206. https://doi.org/10.5604/01.3001.0053.8979.

Piasecka Małgorzata, Łukasz Szwejka, Aleksandra Nastazjak, *Systemowe ograniczanie zaburzeń uprawiania hazardu*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls", 2022.

Seifert Paula, „Hazard i przestępczość hazardowa w dobie rozwijającej się technologii", [w:] *Prawo karne i kryminologia wobec kryzysów XXI wieku*, red. Emil Walenty Pływaczewski, Diana Dajnowicz-Piesiecka, Emilia Jurgielewicz-Delegacz. Warszawa: Wolters Kluwer, 2022.

Słowiński Przemysław, *Sekrety szulerów*. Katowice: Prospekt, 1999.

Woronowicz Bohdan Tadeusz, *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*. Warszawa: Media Rodzina, 2009.

Zieliński Jakub, „«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*, nr 2 (2021): 219–229. https://doi.org/10.5604/01.3001.0015.5612.

This article is published under a Creative Commons Attribution 4.0 International license.
For guidelines on the permitted uses refer to
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode