

Belgijskie prawo hazardowe a mikropłatności w grach komputerowych

Dominik Sokołowski¹

Niniejszy artykuł stara się przybliżyć czytelnikowi problematykę mikropłatności na gruncie belgijskiego prawa. Artykuł wyjaśnia pojęcie mikropłatności, skupiając się na jego odpowiedniku w postaci *loot boxa*. Opisano techniki socjotechniczne, których celem jest manipulacja użytkownikami i nakłanianie ich do dokonywania dalszych zakupów elektronicznych. Omówiono również stosunek belgijskiego prawa hazardowego do istniejących mikropłatności. Artykuł analizuje także raport Belgijskiej Komisji Gier oraz przedstawia jego konkluzje i rekomendacje dla regulatorów. Przedstawiono również konsekwencje publikacji dokumentu na gruncie przemysłu gier komputerowych.

Uwagi wstępne

Gry komputerowe od lat 90. XX w. stają się coraz popularniejszą formą rozrywki dla ludzi bez względu na wiek czy też krąg kulturowy. W przeszłości stanowiły zabawę dzieci i dorosłych przerywaną przez kampanie społeczne mające wskazać wysoki poziom ich brutalności oraz zgubny wpływ na użytkownika. Obecnie przemysł gier komputerowych stale się rozwija i przynosi w samej Europie wysokie zyski², co przekłada się na rozwój branży oraz kolejne inwestycje. Jedną z nowości, która pojawiła się na początku XXI w., była opcja mikropłatności w grze. Opcja ta doprowadziła do przełomu w sprzedaży oprogramowań znanych jako gry komputerowe, ale również problemu prawnego, który eskaluje od 2017 r. Celem niniejszego artykułu jest nie tylko przedstawienie problematyki mikropłatności w ujęciu psychologii³, ale również analiza belgijskiej ustawy o grach i zakładach, która ma pomóc w stwierdzeniu legalności sprzedaży wirtualnych skrzynek znanych jako *loot boxy*. Belgijskie prawo jako odnośnik do rozwiązania niniejszego problemu został wybrany ze względu na ogromny wkład Belgijskiej Komisji Gier, która jako pierwsza w Europie rozpoczęła gruntowne śledztwo w zakresie legalności *loot boxów*, czego efektem była publikacja raportu „Badania nad loot boxami” w 2018 r.

Przede wszystkim, aby zrozumieć problematykę mikropłatności, istotne jest stworzenie jej definicji. Mikropłatność w języku gier komputerowych to drobna usługa będąca częścią danej gry, która za opłatą dostarczy użytkownikowi danej rzeczy. Wyróżniamy w tej materii mikropłatności jednorazowe oraz powtarzalne. Pierwsza kategoria to jednorazowy zakup produktu znanego szerzej jako DLC⁴, który oferuje użytkownikowi pakiet dodatkowych usług za opłatą. Druga kategoria oferuje użytkownikowi liczne przedmioty lub też paczki zawierające losowe elementy za opłatą. Opcja ta jest wielokrotnego użytku i właśnie ona dała początek problemowi, który rozpoczął się w 2017 r.⁵

W 2017 r. spółka Electronic Arts wydała grę na licencji Disney Star Wars Battlefront II. Gra zawierała w sobie liczne

mikrotransakcje, które całkowicie faworyzowały w rozgrywce graczy, którzy uiszcili szereg dodatkowych opłat. Sprawa wywołała poruszenie wśród społeczności graczy, którzy głośno komentowali swoje niezadowolenie⁶. Wtedy po raz pierwszy organy zarówno państw europejskich, jak i UE zauważyły istnienie *loot boxów*. Jednym z pierwszych krajów, który podjął działanie, aby rozważyć legalność *loot boxów*, była Belgia. Czym jednak jest *loot box*? Wedle definicji stworzonej przez belgijską komisję gier (dalej jako: BGC) *loot box* to zbiorcza nazwa na jeden lub więcej elementów znajdujących się w grze, ściśle z nią powiązanych, dzięki czemu gracz może uzyskać dane rzeczy za (dodatkową) opłatą lub za darmo, jednakże w losowy sposób⁷. Dziś są one obecne w wielu grach komputerowych i są głównie wykorzystywane jako forma zwiększenia zysków producenta. Mechanizm działania jest prosty w obsłudze. Za podaną kwotę użytkownik zakupuje *loot boxa*, który zostaje przypisany do jego wirtualnego konta. Następnie w zakładce otwierania paczki wybiera opcję otwarcia. W wyniku tego otrzymuje pięć przedmiotów o losowej jakości⁸.

¹ ORCID: 0000-0001-6772-3092.

² Komisja IMCO „Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers”, s. 9, Lipiec 2020, [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf) (dostęp z 8.4.2021 r.).

³ Aspekt psychologii w kwestii mikropłatności jest niezwykle ważny ze względu na liczne techniki manipulacyjne stosowane przez spółki sprzedające oprogramowanie. Ponadto istotny jest cel manipulacji, jakim jest nakłonienie klienta do dalszych zakupów odpowiednich produktów.

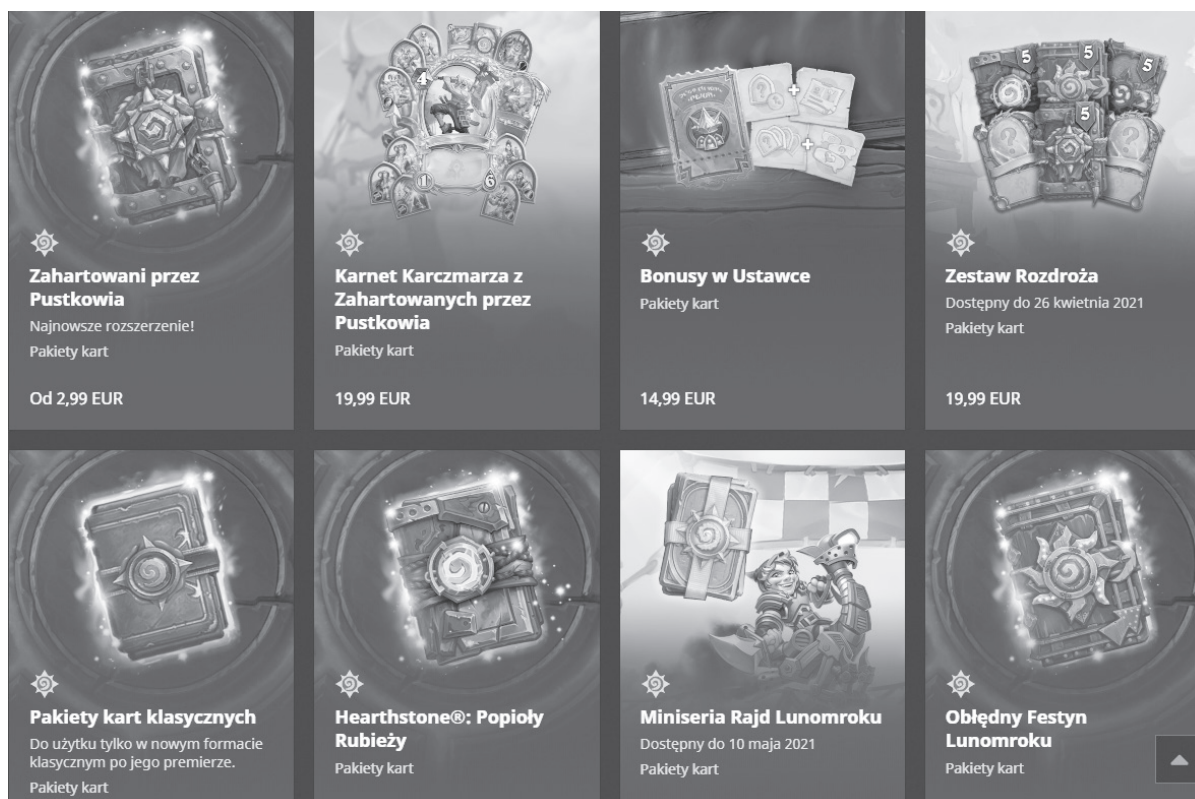
⁴ DLC – downloadable content.

⁵ Zob. <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=407> (dostęp z 8.4.2021 r.).

⁶ Zob. <https://www.telegraph.co.uk/news/2020/11/20/video-game-loot-boxes-leave-gamers-feelings-regret-anger/> (dostęp z 8.4.2021 r.).

⁷ „Loot boxes is the umbrella term for one or more game elements that are integrated into a video game whereby the player acquires game items either for payment or for free in an apparently random manner” (Loot boxy to zbiorcza nazwa na jeden lub więcej elementów znajdujących się w grze ściśle z nią powiązanych, w której gracz może uzyskać dane rzeczy za dodatkową opłatą lub za darmo jednakże w losowy sposób) – zob. Gaming Commission „Research on loot boxes”, Bruksela 2018, s. 5.

⁸ W ramach jakości zdobytych przedmiotów z *loot boxów* wyróżnia się przedmioty zwykłe, rzadkie, epickie i legendarne.



Zdjęcie 1. Oferta handlowa spółki Blizzard-Activision proponująca zakup *loot boxów*.

W związku z powyższym warto podkreślić, że *loot box* jest jednym z rodzajów mikropłatności i jest jej głównym przedstawicielem. Jednakże ze względu na opisaną powyżej mechanikę i sposób działania wiele organów państw członkowskich UE⁹ rozpoczęło pracę nad projektami mającymi ustalić istnienie powiązania mikropłatności z hazardem. Istotny jest tutaj czynnik losowości oraz bezzwrotności dokonanego zakupu, który skłonił m.in. belgijską komisję do podjęcia działań w tym zakresie. To powyższe fakty sprawiły, że BGC rozpoczęła prace mające na celu ustalenie, czy tzw. skrzynki z łupami są grą hazardową.

Przedstawienie raportu BGC będzie podzielone na dwie części: techniki manipulacyjne deweloperów gier oraz analizę prawną problemu. Podstawą działania komisji hazardowej w tej materii jest belgijska ustawa dotycząca gier i zakładów¹⁰. Wskazana ustawa, jak też sama komisja, ma na celu ochronę wrażliwych użytkowników poprzez zastosowanie różnych technik ochronnych, takich jak: „maksymalna średnia strata godzinowa, wykluczenie pewnych kategorii osób, różne środki zapobiegawcze i, co ważne, ograniczenia wiekowe w zakresie dostępu do hazardu i uczestnictwa w nim”¹¹.

Manipulacja konsumentem poprzez *loot boxy*

Belgijska komisja gier rozpoczęła swoją pracę od dokonania analizy poszczególnych gier w ramach dogłębnego

zbadań mechanizmów oraz praktyk, którymi kierują się producenci przy tworzeniu i sprzedawaniu produktów. Jak podkreśliła w dokumencie BGC, celem ich analizy nie były gry *free to play*, *triple A games*¹² czy też *Indie games*¹³, ale wyłącznie gry typu AAA¹⁴. W związku z tym wybrano następujące tytuły: „Overwatch” (producent Blizzard-Activision), „Star Wars Battlefront II” (producent Electronic Arts), „Fifa 18” (producent Electronic Arts) oraz „Counter Strike Global Of-

⁹ Do tej grupy można zaliczyć polskie Ministerstwo Finansów, francuski organ ds. hazardu „ARJEL” czy też holenderski urząd ds. gier.

¹⁰ Ustawa o grach i zakładach z 7.5.1999 r. https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/law/law/index.html (dostęp z 14.3.2021 r.).

¹¹ „This is manifested in various protection techniques, such as a maximum average hourly loss, exclusion of certain categories of people, various prevention measures and, importantly, age limits for access to and participation in gambling” (Jest to prezentowane przez liczne techniki ochronne takie jak maksymalna średnia strata godzinowa, wykluczenie pewnych kategorii osób, różne środki zapobiegawcze, i co ważne, ograniczenia wiekowe w zakresie dostępu do hazardu i uczestnictwa w nim) – zob. Gaming Commission..., s. 3.

¹² Zwane inaczej grami AAA. Produkty te są wyprodukowane przez firmy o najczęściej globalnym zasięgu przy łącznym budżecie produkcji sięgającym co najmniej kilkunastu milionów.

¹³ *Indie Games* są grami niezależnymi, produkowanymi przez niewielkie studia, które z reguły są finansowane ze zbiorów prowadzonych na stronach typu Kickstarter.

¹⁴ „Although it is possible to differentiate within the video game market between free-to-play games, triple A games and Indie games, this investigation is restricted to AAA games” (Jak również jest możliwe różnicowanie rynku gier komputerowych pomiędzy grami free to play, potrójnym A oraz grami Indie, powyższe śledztwo jest ograniczone do gier typu AAA) – zob. Gaming Commission..., s. 2.

fensive” (producent Valve). Wszystkie te tytuły znajdują się na szczytach list pod względem największej liczby graczy. Oprócz tego każda z nich zawiera mikropłatności. Analiza obejmowała sprawdzenie klasyfikacji PEGI¹⁵ oraz znaków dodatkowych przez nią tam umieszczonych. Warto zwrócić uwagę, że trzy z czterech wymienionych gier posiadają wskaźnik PEGI¹⁶ mniejszy lub równy 12, co uprawnia dzieci do korzystania z wymienionych produktów. Przyjmując założenie, że osoby te stanowią dużą grupę odbiorców przekazywanych treści, a co za tym idzie – stają się oni konsumentami podatnymi na liczne mikropłatności oraz płatne dodatki, które będą im ukazywane jako niezbędne do kontynuowania gry. Udział dzieci w korzystaniu z gier komputerowych sprawia, że aspekt psychologii i stosowanych technik manipulacyjnych przez spółki sprzedające dane oprogramowanie jest wysoce istotny dla całej sprawy.

W celu uzyskania psychologicznej analizy komisja zleciła dokonanie ekspertyzy przez profesor psychologii społecznej dr V. Hoorens¹⁷. Zwróciła ona szczególną uwagę na to, że zdobywanie cyfrowych obiektów kładzie nie tylko na użytkowników nacisk społeczny, ale również daje fałszywe poczucie, że zdobyte przez nich osiągnięcia są wynikiem ich wysokich umiejętności, a nie losowości i szczęścia, co często jest jedną z podstawowych mechanik używanych przez produkty z mikropłatnościami.

Producenci manipulują i zachęcają graczy do zakupu *loot boxów* za pomocą różnych technik. Spośród tych wymienionych przez dr V. Hoorens można wskazać: „monitorowanie społecznych zachowań”, „iluzja gry”, marketing z użyciem celebrytów, stworzenie wewnętrznej waluty oraz wewnętrzny wskaźnik procentowy uzyskania danych przedmiotów. Poniższe rozważania prezentują podstawowe techniki stosowane przez producentów gier. Wiele z nich zgodnie z opinią wspomnianej profesor można zaliczyć do manipulacji psychologicznych, których głównym celem jest zakupienie przez konsumenta *loot boxa*.

Pierwszą z nich określa się jako „monitorowanie społecznych zachowań”. Zaobserwowano, że jest ona jedną z najczęściej stosowanych technik przez Activision na terenie USA¹⁸. Polega ona na stymulowaniu sprzedaży mikrotransakcji poprzez znalezienie przedmiotu najpotrzebniejszego dla gracza mniej obytego z grą. Następny krok polega na podstawieniu przeciwników bardziej doświadczonych. Ma to na celu zwrócenie uwagi użytkownika, że bez danego przedmiotu nie będzie on w stanie skutecznie rywalizować z innymi, którzy posiadają odpowiedni ekwipunek. Całość techniki ma doprowadzić gracza do zakupu wirtualnego przedmiotu za rzeczywistą walutę i stanie się kolejnym obiektem, który będzie nieświadomie pomagał we wciągnięciu pozostałych użytkowników w zakup kolejnych przedmiotów. Co ciekawe, za takie praktyki spółka nie została pociągnięta do odpowiedzialności, gdyż nie narusza ona żadnych przepisów zarówno amerykańskich, jak i euro-

pejskich. Aby zwiększyć dodatkowo skuteczność opisywanego procesu, producenci gier komputerowych wykorzystują media społecznościowe jako przedłużenie marketingu wykorzystanego przed premierą produktu. Przede wszystkim wykorzystanie mediów społecznościowych polega na nagradzaniu użytkownika za częste udzielanie się na portalach społecznościowych w sekcjach poświęconych danemu produktowi. Dzięki takiej działalności konsument angażuje się emocjonalnie, mając wysokie oczekiwania co do zawartości *loot boxa*, zapominając o tym, że jego zawartość nie jest z góry ustalona, a wysoka aktywność na wspomnianych stronach nie zwiększa procentowej szansy na wygraną. Po niespełnieniu jego oczekiwań następuje chęć dokonania zakupu kolejnej paczki.

Inną techniką używaną przez twórców gier, a zauważoną przez komisję, jest tworzenie iluzji gry, w której liczą się umiejętności, przy czym za większość rzeczy odpowiada komputer sterujący całym mechanizmem¹⁹. Bez tego zabiegu produkt mógłby utracić walory profitów, których spodziewają się zwykle twórcy. Jak wskazuje analiza komisji: „Przez prezentowanie gier jako produktów bazujących na umiejętnościach graczy, *loot boxy* mogą być sprzedawane konsumentom nawet łatwiej”²⁰.

W celu zwiększenia sprzedaży stosuje się również szeroko zakrojony marketing wykorzystujący osoby sławne jako twarze produktu²¹, które występują nie tylko w reklamach, ale również stają się twarzami określonych pakietów lub całych wydarzeń, za które trzeba dodatkowo uiścić opłatę za udział w takowym. Warto zwrócić uwagę na fakt, że tzw. wydarzenia organizowane w danej grze posiadają szczególnie rodzaj przedmiotów ekskluzyjnych, do których dostęp jest ograniczony czasowo²².

¹⁵ PEGI oferuje klasyfikacje wiekowe gier wideo w 38 krajach europejskich. Rating wiekowy stanowi potwierdzenie, że gra jest odpowiednia dla gracza w danym wieku. PEGI ocenia, czy gra jest odpowiednia dla danego wieku, nie ocenia natomiast poziomu trudności – zob. <https://pegi.info/pl> (dostęp z 30.4.2021 r.).

¹⁶ Ratingi wiekowe to systemy używane do oznaczania treści rozrywkowych na przykład gier, lecz również filmów, telewizyjnych programów rozrywkowych lub aplikacji mobilnych znakiem stanowiącym rekomendację wiekową na podstawie treści. Ratingi wiekowe stanowią dla konsumentów, a zwłaszcza rodziców, wskazówki, które pomagają w dokonaniu wyboru podczas zakupu konkretnego produktu dla dziecka, <https://pegi.info/pl/node/19> (dostęp z 30.4.2021 r.).

¹⁷ Gaming Commission..., s. 5.

¹⁸ Zob. <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=%2Fnetacgi%2FPTO%2Fsrchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=9789406.PN.&OS=PN/9789406&RS=PN/9789406> (dostęp z 30.4.2021 r.).

¹⁹ Gaming Commission..., s. 5.

²⁰ „By presenting a video game as a pure game of skill, the loot boxes can be brought to consumers even more easily” (Prezentując grę komputerową jako czysto grę zręcznościową, *loot boxy* mogą być w jeszcze łatwiejszy sposób dostarczane konsumentom) – zob. Gaming Commission..., s. 6.

²¹ Przykładem takiego działania jest udział Keanu Reeves w kampanii marketingowej gry „Cyberpunk 2077” produkcji CD Projekt RED.

²² Wydarzenia te są związane z najbardziej popularnymi świętami w skali globalnej np. Halloween, chiński nowy rok, Boże Narodzenie lub też wydarzenia sportowe takie jak igrzyska olimpijskie.

Kolejną techniką jest stworzenie przez producenta wewnętrznej waluty, która spowoduje zachwianie u użytkownika poczucia wartości oraz właściwego rozróżniania pomiędzy walutą prawdziwą a wirtualną. Technika ta polega na wysyłaniu licznych wiadomości do użytkownika, które są formułowane przy użyciu terminów pochodzących z gry, co zmusza z reguły gracza do podświadomego posługiwania się danym językiem²³.

Ostatnimi istotnymi technikami oraz cechami *loot boxów*, które okazały się ważne dla belgijskiej komisji, jest forma sprzedaży oraz ukryty wskaźnik procentowy uzyskania przedmiotów danej jakości czy też niski stopień informowania konsumentów o wartościach przyjętych przez wskaźnik²⁴. Podczas zakupu *loot boxów* istotny jest wspomniany wyżej miernik pozwalający na sprawdzenie procentowych szans na uzyskanie przedmiotów konkretnej rzadkości. Choć zawsze można coś wygrać, do momentu publikacji projektu żądna z analizowanych spółek nie zdecydowała się na publiczne ujawnienie szans na wygranie konkretnych obiektów²⁵. W dalszej części raportu badane jest istnienie *loot boxów* w świetle belgijskiej ustawy o grach i zakładach.

Loot box w ujęciu belgijskiego prawa

Zrozumienie statusu mikropłatności w belgijskim prawie należy rozpocząć od przytoczenia samej definicji legalnej hazardu, która będzie stanowić punkt wyjścia dla dalszych rozważań. Znajduje się ona w art. 2 ust. 1 belgijskiej ustawy o grach i zakładach²⁶ i głosi, że: „grą hazardową jest każda gra, w której stawia się zakład dowolnego rodzaju prowadzący do utraty wartości zakładu przez chociaż jednego gracza lub też wygranej dowolnej rzeczy przez przynajmniej jednego gracza lub też organizatora, gdzie istota szansy staje się kwestią drugorzędną w trakcie gry, (priorytetem jest) wskazanie zwycięzcy lub określenie wysokości wygranych”²⁷. Przede wszystkim należy zauważyć kilka istotnych cech gry hazardowej wskazanych w zacytowanym przepisie. Ważne dla rozpoczęcia gry jest postawienie zakładu danej wartości oraz możliwość przegranej lub wygranej danej zawartości. Potencjalnym wygranym może być również sam organizator zakładu lub innej gry. Zgodnie z art. 4 ww. ustawy do prowadzenia takiej gry niezbędne jest uzyskanie pozwolenia wydawanego przez komisję hazardową²⁸.

Jak ma się powyższa definicja do *loot boxów*? Przede wszystkim sam *loot box* nie jest konieczny do rozpoczęcia samej gry. Nie stanowiło to jednak dla BGC okoliczności wyłączającej istnienie mikropłatności jako gry hazardowej, ale pomimo to art. 3.3 ww. ustawy nie może być zastosowany²⁹. Do analizy wymienionych gier BGC używa czterech kategorii wskazanych w ustawie jako przesłanki rozrywki hazardowej, którymi są: elementy gry, zakład, szansa wygranej i przegranej oraz szanse³⁰.

Pierwszą analizowaną kategorią jest sam element gry. Przez to pojęcie należy rozumieć wszelką zawartość produktu, która jest ściśle powiązana z systemem *loot boxów* oraz innych mikropłatności. Dla komisji z prawnego punktu widzenia jest to o tyle istotne, gdyż liczba oraz poziom natężenia opcji do rozpoczęcia gry hazardowej są niezbędne do ogłoszenia danego produktu nielegalnym ze względu na jego zawartość. Zgodnie z zapisami raportu³¹ cztery analizowane tytuły posiadają formę rozgrywki polegającą na wykonaniu pewnych konkretnych zadań oraz systemie zakupu i otwierania *loot boxów* co zostało sprowadzone do oddzielnej gry, która jednak jest na równym poziomie z produktem głównym³². Mimo bezpłatnej możliwości nabycia oprogramowania pro-

²³ „The use of points (coins) and especially their size are psychologically very sophisticated and aimed at creating a personal reality which is then disconnected from the real world. FIFA 18 teaches players to think in FUT currency and FIFA coins” [Użycie punktów (monet), a zwłaszcza ich wielkości jest psychologicznie bardzo wyrafinowane i ma na celu stworzenie osobistej rzeczywistości, która następnie zostaje odłączona od realnego świata. FIFA 18 uczy graczy myśleć w walucie FUT i monetach FIFA] – zob. Gaming Commission..., s. 7.

²⁴ „The hiding of a random number generator or at least the lack of transparency thereof” (Ukrycie generatora liczb losowych lub przynajmniej brak jego przejrzystości) – zob. Gaming Commission..., s. 8.

²⁵ „A great deal of inscrutability exists with respect to the used random number generator (RNG) of loot boxes. It is not possible to see who or what exactly is inside the loot box. In FIFA 18 and C-S: GO a child can bet infinitely on loot boxes to win something. What's more, no odds of winning are communicated” [Istnieje duża niejasność w odniesieniu do używanego generatora liczb losowych (RNG) skrzynek z łupami. Nie można zobaczyć, kto lub co dokładnie znajduje się w skrzynce z łupami. W FIFA 18 i C-S: GO dziecko może bez końca obstawiać skrzynki z łupami, aby coś wygrać. Co więcej, żadne szanse na wygraną nie są komunikowane] – zob. Gaming Commission..., s. 8.

²⁶ Ustawa o grach, zakładach, organizacji gier i ochronie użytkowników z 7.5.1999 r.

²⁷ „In accordance with this article, a game of chance is any game whereby a bet of any kind that is placed leads to the loss of this bet by at least one of the players, or a win of any kind for at least one of the players or organisers of the game, and whereby chance may even be a secondary element in the course of the game, indication of the winner or determination of the size of the winnings” (Zgodnie z tym artykułem gra losowa to każda gra, w której postawiony zakład dowolnego rodzaju prowadzi do przegranej tego zakładu przez co najmniej jednego z graczy lub do wygranej dowolnego rodzaju przez co najmniej jednego z graczy lub organizatorów gry, przy czym przypadek może być nawet drugorzędnym elementem w trakcie gry, wskazanie zwycięzcy lub ustalenie wysokości wygranych) – zob. Gaming Commission..., s. 8.

²⁸ „Based on Art. 4 of the Gaming and Betting Act, it is in principle forbidden to operate a game of chance without first obtaining a permit from the Gaming Commission” (na podstawie art. 4 ustawy o grach i zakładach: „[...] w ramach zasad prowadzenia gier losowych bez uprzedniego uzyskania zezwolenia Komisji Gier”) – zob. Gaming Commission..., s. 8.

²⁹ „Art. 3.3. of the Gaming and Betting Act (including card and party games and small wagers limited in time and place) cannot be applied to these video games” [art. 3.3 ustawy o grach i zakładach: „[...] w tym gry karciane i towarzyskie oraz małe zakłady ograniczone w czasie i miejscu) nie mogą być stosowane do tych gier wideo] – zob. Gaming Commission..., s. 9.

³⁰ *Ibidem*, s. 9.

³¹ *Ibidem*, s. 9.

³² „In the four examined games, the game element is present both at the video game level as well as at the loot box level” (W czterech omawianych grach element gry jest obecny na identycznym poziomie co poziom *loot boxów*) – zob. Gaming Commission..., s. 9.

ducent zagłada jednak z góry, że gracz zakupi *loot boxa*. Jako jeden z przykładów wskazanych przez komisję podaje się grę CS:GO, w której w celu nabycia pewnych przedmiotów trzeba dokonać podwójnego zakupu, tj. skrzynki oraz klucza pasującego do niej, po czym w celu ostatecznego uzyskania korzyści należy skorzystać z maszyny losującej, co pogłębia element losowości umieszczonej w grze. Cały ten mechanizm zakupu i otwarcia został opisany w raporcie oraz podsumowany następującym zdaniem: „*Loot boxy* są zatem grą (hazardową) w rozumieniu ustawy o grach i zakładach”³³. W związku z powyższym można już zauważyć, że belgijska komisja na wstępie była zdolna stwierdzić, że *loot boxy* spełniają znamiona gry hazardowej, co przesądza o braku legalnej dystrybucji przez producentów.

Kolejną kategorią wyróżnioną przez komisję jest zakład. W rozumieniu belgijskich przepisów za zakład zostanie uznana gra, w której: „każdy gracz stawia stawkę i która skutkuje zyskiem lub stratą, która nie jest zależna od działań gracza, ale od wystąpienia niepewnych wydarzeń, które mają miejsce bez interwencji graczy”³⁴. W danej grze, aby móc zostać zakwalifikowanym do udziału, należy postawić jakikolwiek zakład, przy czym nie musi być on wyrażony w żadnej rzeczywistej walucie. W związku z tym twórcy dokumentu zaznaczyli, że fakt wirtualności pieniędzy nie sprawia, że zakład nie został postawiony³⁵. Sam zakup gry lub dokonanie miesięcznej płatnej subskrypcji nie zostało zakwalifikowane jako forma zakładu, jednakże opłaty dokonane po zakupie produktu głównego podlegały prawnej ocenie komisji³⁶. W sprawie zakładu wypowiedziała się również belgijska Rada Państwa w niepublikowanym wyroku Nr 232, 752 z 29.10.2015 r., która ogłosiła: „Niepełna kwota może być brana pod uwagę jako zakład, jedynie wartości równowarte cenie brania udziału w rozgrywce, i tam, gdzie kwota zakładu została postawiona (oryginalna lub też wyższa) wróci do gracza jako profit. Jeśli moneta została przyznana za darmo nie spełnia ona znamion zakładu, jednakże te otrzymane za opłatę »VIP« lub »Super VIP« stają się już zakładem zgodnie z art. 2.1 ustawy o grach i zakładach. Ostatecznie płatnicy płacą za dodatkową szansę zagrania pomimo innych okoliczności co zwiększa ich szansę na wygraną kolejnych monet. Sytuacja, w której w ograniczonym stopniu gracze tworzą nowe darmowe konta by grać bez płacenia i w sytuacji gdzie płatnicy użytkownicy dostają dostęp do społecznych platform i dodatkowych opcji nie wpływają na fakt, że gracze płacą również za dodatkowe możliwości grania poprzez płatności na stronie”³⁷. Istotny wniosek, jaki płynie zarówno z orzeczenia, jak i z raportu brzmi następująco: zakup waluty wewnętrznej lub też zasilenie konta użytkownika w inny dostępny sposób kwalifikuje się jako zakład w myśl ustawy o grach i zakładach. Jednakże pozyskanie go poprzez użytkowanie produktu nie spełnia już znamion hazardu³⁸.

Trzecią kategorią wskazaną w katalogu jest szansa wygranej lub przegranej. Przede wszystkim należy odpowiedzieć na jedno istotne pytanie. Czy pomimo że sam *loot box* zawsze posiada jakąś zawartość, to istnieje szansa przegranej? Dla prawnej analizy komisja podjęła się oceny, czy konsument otrzymuje zawartość *loot boxa* równą sumie pieniędzy, które wydał na jego zakup. Belgijska ustawa określa wprost, że hazardem będzie „wygrana każdego typu”³⁹ przy założeniu, że został postawiony jakikolwiek zakład. W związku z tym bez względu na to, czy zawartością zakupionej „skrzynki” będzie postać, broń, element kosmetyczny, czy też karta, będzie ona wygraną. Warto przytoczyć tutaj jeden z argumentów wskazanych przez komisję. W analizowanych grach często pojawiają się specjalne wydarzenia inspirowane popularnymi świętami, co zostało już wspomniane w tym rozdziale. Przedmioty, które pojawiają się jednocześnie, posiadają wartość edycji limitowanej, co zwiększa ich rzadkość. Poprzez zakup *loot boxów* gracz liczy na zdobycie konkretnych przedmiotów, jednakże jego wygrana będzie zależała od systemu, który przydzieli mu nagrody w sposób losowy. Wobec powyższego uzyskane nagrody nie będą odpowiadały wartości kwoty przeznaczonej

³³ „*Loot boxes are therefore already games in the sense of the Gaming and Betting Act*” (*Loot boxy* zostały już uznane jako forma gry w rozumieniu ustawy o grach i zakładach) – zob. Gaming Commission..., s. 9.

³⁴ Definicja pochodzi ze strony internetowej belgijskiej komisji hazardowej, https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/games/betting/ (dostęp z 10.4.2021 r.).

³⁵ Gaming Commission..., s. 9.

³⁶ *Ibidem*, s. 9.

³⁷ „*Not every amount can be considered as a wager, only the amounts that constitute real compensation for participating in the game and where it is possible for the wager (either in its original amount or augmented) to be returned to the player in the form of profit. (...) If the coins are procured for free, this does not constitute a wager, but coins received after paying for a »VIP« or »Super VIP« subscription do constitute an actual wager in the sense of Article 2, 1° of the Gaming and Betting Act. After all, these subscribers are paying for additional chances of playing, among other things, which increases their chances of winning additional coins. The situation in which – to a limited degree and possibly through repeated creation of new free profiles – players can play the game without paying, and the situation in which paying players receive access to a social platform and additional use options does not alter the fact that players also pay for additional chances of playing on the paid website*” [Nie każda kwota może być uznana za zakład, tylko kwoty, które stanowią realną rekompensatę za udział w grze i w przypadku, gdy zakład (w jego pierwotnej wysokości lub powiększony) może zostać zwrócony graczowi w formie zysku (...)]. Jeżeli monety są nabywane za darmo, nie stanowi to zakładu, ale monety otrzymane po opłaceniu abonamentu „VIP” lub „Super VIP” stanowią rzeczywisty zakład w rozumieniu art. 2, 1° Ustawa o grach i zakładach. W końcu ci abonenci płacą między innymi za dodatkową szansę na grę, co zwiększa ich szansę na wygranę dodatkowych monet. Sytuacja, w której – w ograniczonym stopniu i ewentualnie poprzez wielokrotne tworzenie nowych darmowych profili – gracze mogą grać w grę bez płacenia, a także sytuacja, w której płatnicy gracze otrzymują dostęp do platformy społecznościowej i dodatkowych opcji użytkowania nie zmienia faktu, że gracze płacą również za dodatkowe szanse na grę na płatnej stronie] – zob. Gaming Commission..., s. 23.

³⁸ *So if you buy a loot box in a game, this constitutes a wager in the sense of the Gaming and Betting Act.* (Wobec czego zakup *loot boxa* w grze będzie rozumiany jako zakład w myśl ustawy o grach i zakładach).

³⁹ Gaming Commission..., s. 10.

na zakup *loot boxów*. Całość wyraźnie wskazuje na istnienie systemu wygranej i przegranej.

Ostatnią wskazaną kategorią przez komisję jest szansa. Zanim ustawa o grach i zakładach weszła w życie, w Belgii obowiązywał zupełnie inny system postrzegania hazardu. Punktem wyjścia było założenie, że gra bazująca na umiejętnościach musi mieć mniej niż 50% +1 czynnika losowego. Wraz z uchwaleniem ustawy o grach i zakładach przelicznik ten został usunięty, a w jego miejscu powstał zupełnie nowy⁴⁰. W ramach obecnie obowiązującego aktu prawnego, tj. wspomnianej ustawy z 7.5.1999 r., powstała definicja szansy w rozumieniu gier hazardowych. Zgodnie z nowym brzmieniem szansa to wystąpienie określonego zdarzenia, sytuacji lub wyniku, a więc w sytuacjach, w których wynik nie może być równy jedności⁴¹. Biorąc pod uwagę, że w żaden sposób nie zostały udostępnione wartości RNG (z ang. *Random Number Generator* – Generator Liczb Losowych), które są stosowane przy zakupie *loot boxów* i generowaniu ich zawartości. Wiedza producenta na temat zapotrzebowania na konkretne przedmioty prowadzi do ukrytych przez konsumentem działań w postaci zmniejszenia procentowej szansy na zdobycie wyżej wymienionych oraz nastawienie użytkownika do zwiększenia sumy pieniędzy, które ten będzie musiał przeznaczyć na *loot boxy*, aby móc uzyskać dany produkt⁴². W związku z powyższym komisja stwierdziła, że „szanse” istnieją również w *loot boxach*, przez co spełniają one wszystkie omówione cztery znamiona gry hazardowej. W związku z powyższym istotne jest wskazanie również kilku rekomendacji oraz wniosków wyciągniętych przez BGC.

Zwrócono szczególną uwagę na fakt, że wewnętrzne regulacje przeznaczone do klasyfikacji gier nie oferują ochrony konsumenta przewidzianej przez ustawę o grach i zakładach⁴³. Zwiększa się liczba ludzi, w tym osób niepełnoletnich, którzy rozpoczynają gry hazardowe, nie mając świadomości, że biorą w niej udział. Komisja zwróciła również uwagę na następujący fakt: „Jeśli nie istnieje adekwatna interwencja wtedy gry losowe znajdujące się w grach wideo znacząco zwiększą szkody wyrządzone graczom, rodzinom oraz społeczeństwu”⁴⁴. W stosunku do analizowanych przez komisję produktów stwierdzono, że wszystkie z nich posiadają *loot boxy*, u których stwierdzono spełnianie znamion gry hazardowej. Jako jedyna produkcja, która została wyłączona ostatecznie z tej grupy, było *Star Wars Battlefront II*, którego twórcy dokonali zmian w systemie w odpowiedzi na liczne protesty oraz rozpoczęcie prac przez organy państw europejskich, jak też pozaeuropejskich⁴⁵.

Gry hazardowe są prawnie zakazane w Belgii i objęte szczególnymi restrykcjami. Producenci poprzez dodawanie do gier płatnych *loot boxów* świadomie nastawiają się na zysk, jaki te będą przynosić, wobec czego w żaden możliwy sposób nie można przyjąć, że działalność ta nie będzie nastawiona na charytatywne przekazywanie zysków. Pomimo spełnie-

nia przesłanek komisja stwierdziła: „Z legalno-technicznego punktu widzenia *loot boxy* same w sobie nie spełniają definicji hazardu, jednak uczą one młodszych i podatnych graczy hazardu”⁴⁶. Choć to zdanie jest dosyć zaskakujące na podstawie poprzednich tez i stwierdzeń stawianych przez komisję, które jasno potwierdzały spełnianie znamion gry hazardowej przez producentów umieszczających *loot boxy* w swoich produktach. Jednakże ostateczna decyzja pojawia się już w następnym akapicie, w którym *loot boxy* zostają

⁴⁰ „To avoid the earlier discussion with games of skill, the standpoint that chance is the main aspect that must be present (50%+1) was abandoned, and instead a broad interpretation of the chance requirements was adopted in the Belgian Gaming and Betting Act.” [W celu uniknięcia wcześniejszej dyskusji o grach umiejętności, stanowisko, iż szansa jest głównym aspektem, który musi być obecny (50% + 1), zostało porzucone, a w zamian przyjęta została szersza interpretacja w ustawie o grach i zakładach] – zob. Gaming Commission..., s. 11.

⁴¹ „Occurrence of an indeterministic event, situation or outcome, so when the chance of a specific event, situation or outcome is not equal to one” (Wystąpienie zdarzenia niedeterministycznego, sytuacji lub wyniku, gdy szansa na konkretne zdarzenie, sytuację lub wynik nie jest równa jeden) – zob. Gaming Commission..., s. 11.

⁴² „Knowledge is power, GDC 2018 (<http://www.gdconf.com/>): Much time is spent on designing how game agents make decisions. However, regardless of architecture, most decisions require information from the world. In fact, the quality of the decisions (and subsequent behaviours) is often directly related to the quality of the data available to the AI. It's important to provide this data in a form that is efficient and easily interpreted. The session illustrates and explains a variety of techniques for representing and delivering information. This session will cover systems appropriate to action games such as target information and environmental knowledge. Additionally, this talk will address broader techniques that can be applicable to RPGs and simulation games” [Dużo czasu poświęca się na projektowanie sposobu podejmowania decyzji przez agentów gier. Jednak niezależnie od architektury większość decyzji wymaga informacji ze świata. W rzeczywistości jakość decyzji (i późniejszych zachowań) jest często bezpośrednio związana z jakością danych dostępnych dla AI. Ważne jest, aby dane te były przekazywane w formie sprawnej i łatwej do interpretacji. Sesja ilustruje i wyjaśnia różne techniki przedstawiania i dostarczania informacji. Ta sesja obejmie systemy odpowiednie do gier akcji, takie jak informacje o celach i wiedza o środowisku. Dodatkowo podczas wykładu zostaną omówione szersze techniki, które można zastosować w grach RPG i grach symulacyjnych] – zob. Gaming Commission..., s. 24.

⁴³ *Ibidem*, s. 15.

⁴⁴ „If there is no adequate intervention, then games of chance in video games will increasingly cause harm to players, families and society” (Jeśli nie ma odpowiedniej interwencji, wtedy istnienie gier losowych w grach spowoduje coraz więcej szkód graczom, rodzinom oraz społeczeństwu) – zob. Gaming Commission..., s. 16.

⁴⁵ „The paid loot boxes in the examined games Overwatch, FIFA 18 and Counter-Strike: Global Offensive fit the description of a game of chance because all of the constitutive elements of gambling are present (game, wager, chance, win/loss). The loot box system in Star Wars Battlefront 2 prior to the official release of the game also fits this definition, but this is no longer the case today” [Płatne *loot boxy* w badanych grach Overwatch, FIFA 18 i Counter-Strike: Global Offensive pasują do opisu gry losowej, ponieważ występują wszystkie konstytutywne elementy hazardu (gra, zakład, szansa, wygrana/przegrana). System skrzynek z łupami w Star Wars Battlefront 2 przed oficjalną premierą gry również pasuje do tej definicji, ale dzisiaj tak nie jest] – zob. Gaming Commission..., s. 16.

⁴⁶ „From the legal-technical perspective, the *loot boxes* themselves do not fall under the definition of gambling, but they can teach young and vulnerable players gambling” (Z punktu widzenia prawnotechnicznego, *loot boxy* same w sobie nie spełniają znamion gry hazardowej, ale same w sobie mogą mieć wpływ na młodych i wrażliwych graczy oraz przyzwyczajając ich do hazardu) – zob. Gaming Commission..., s. 16.

uznane za nielegalne, a twórcy omawianych produktów mają je usunąć z gier pod groźbą kary pozbawienia wolności do lat pięciu oraz karą grzywny w wysokości 800 tys. euro, przy czym kara może ulec podwojeniu, jeśli celem padły osoby poniżej 18. roku życia⁴⁷.

Na zakończenie raportu BGC umieściła rekomendacje, w których zawarła kilka porad skierowanych do regulatorów⁴⁸. Należy zwrócić uwagę na pierwsze stwierdzenia z rekomendacji. Przede wszystkim *loot boxy* zostały uznane za nielegalne, a kontynuowanie ich dystrybucji jest niedozwolone. Jednakże komisja stwierdziła: „Biorąc pod uwagę, że przeanalizowano tylko cztery gry, problem może być większy a poniższe rekomendacje niewystarczające”⁴⁹. Wobec czego BGC zasugerowała wyraźnie, że prace mogą być kontynuowane.

Kontynuując wskazówki dla regulatorów, BGC wskazuje przede wszystkim na wprowadzenie zakazu sprzedaży kodów i kart podarunkowych nieletnim, jak również zakazanie dokonywania zakupów przy analizowanych grach. Dokonanie aktualizacji prac komisji hazardowej oraz zwiększenie kampanii informacyjnej mającej na celu edukację rodziców i dzieci w kwestii wpływu hazardu na umysł człowieka oraz manipulacji obecnych w grach komputerowych. Wprowadzenie głównego zakazu sprzedaży nieletnim gier, w których obecne są *loot boxy*. Konieczne jest wprowadzenie specjalnych zezwoleń na gry posiadające system mikropłatności⁵⁰. Komisja rekomenduje również, aby skierować odpowiednie zalecenia do organizacji FIFA oraz do Disney, by wzięły pod uwagę jakość standardowej licencji i uwzględniły fakt nielegalności *loot boxów* w Belgii⁵¹. Ostatnie zalecenia zostały skierowane do producentów i dystrybutorów. Wśród nich wskazano, aby umieścić specjalny znak ostrzegawczy „Hazard”, udostępnić dane graczy i płatności przez nich dokonanych, przekazać pełną kontrolę nad generatorem używanym przez *loot boxy* Technicznemu Zespołowi Komisji Hazardowej, wprowadzić pułap finansowy na zakupy *loot boxów* za realną walutę⁵².

Podsumowanie

Pełna analiza prawna na podstawie ustawy o grach i zakładach z 7.5.1999 r., jak również raportu BGC pozwala na wysunięcie następujących wniosków. Stwierdzono wypełnienie znamion gry hazardowej przez *loot boxy*, co ściśle wiąże mikropłatności z przepisami o grach i zakładach, a co istotniejsze – z wieloma wymogami i sankcjami ich niewypełnienia. Rekomendacje wystosowane do urzędników dodatkowo wskazują na stosunek BGC do istniejących w obrocie gospodarczym mikropłatności. Instytucja regulatorów pozwoliła na natychmiastowe wprowadzenie zmian w zakresie zakupu *loot boxów* oraz funkcjonowania mikropłatności na terenie Belgii. Szerokie kompetencje oraz swoboda interpre-

tacji przepisów pozwoliła im na podjęcie szybkich działań w zakresie ustalenia legalności mikropłatności na terenie

⁴⁷ „Just as measures were undertaken with regard to the Game of War in the past, the paid loot boxes must be removed from the video games in order to comply with the Belgian Gaming and Betting Act. If the video games are not revised in compliance with the Gaming and Betting Act, the active operators risk a prison sentence of up to five years and fines of up to EUR 800,000 for a first violation. These penalties can double if the violation was perpetrated against a person younger than 18” (Podobnie jak w przeszłości podjęto działania w odniesieniu do Game of War, płatne skrzynki z łupami muszą zostać usunięte z gier wideo, aby zachować zgodność z belgijską ustawą o grach i zakładach. Jeśli gry wideo nie zostaną zaktualizowane zgodnie z ustawą o grach i zakładach, aktywnym operatorom grozi kara pozbawienia wolności do pięciu lat i grzywna do 800 000 euro za pierwsze naruszenie. Kary te mogą się podwoić, jeśli naruszenie zostało popełnione wobec osoby poniżej 18. roku życia) – zob. Gaming Commission..., s. 16.

⁴⁸ Regulatorzy to zgodnie z belgijskim prawem osoby, które mogą podejmować decyzje dotyczące legalizacji lub też delegalizacji danych produktów. O ich roli wspomniało również polskie Ministerstwo Finansów w oświadczeniu dla Gazety Prawnej z 26.2.2019 r., <https://biznes.gazeta-prawna.pl/artykuly/1399853,dobra-wiadomosc-dla-branzy-gier-loot-bok-sow-nie-mozna-traktowac-jak-hazard.html> (dostęp z 26.4.2021 r.).

⁴⁹ „Given the fact that only four games were examined, the problem might be bigger and the following recommendations are not without merit” Gaming Commission” (Mając na uwadze fakt, że zostały zbadane jedynie cztery gry, problem może być większy, niż wynika to z badań, a powyższe zalecenia nie są bezpodstawne) – zob. Gaming Commission..., s. 17.

⁵⁰ „Update the Gaming Commission so that parents and children can be better informed about and protected against gambling addiction and so that more research can take place on the presence of gambling elements in (free) video games. It must be possible to inspect video games for the presence of problematic gambling elements in the event of a complaint against them or as a matter of course. This will serve both to put into perspective the gambling element (video games where elements of chance are not problematic) and protect players (making clear to players and parents which video games are not suitable for minors). Specific permits must be developed for games of chance in video games. Principal ban on minors purchasing games with paid loot boxes. Age verification in supermarkets when purchasing codes or gift cards for video games. Minors may not make payments associated with video games that are not suitable for minors” [Zaktualizuj Komisję ds. Gier, aby rodzice i dzieci mogli być lepiej poinformowani i chronieni przed uzależnieniem od hazardu oraz aby można było przeprowadzić więcej badań na temat obecności elementów hazardu w (bezpłatnych) grach wideo. Musi istnieć możliwość skontrolowania gier wideo pod kątem występowania problematycznych elementów hazardowych w przypadku wniesienia przeciwko nim skargi. Służy to zarówno spojrzeniu z odpowiedniej perspektywy na element hazardu (gry wideo, w których elementy losowe nie są problematyczne), jak i ochronie graczy (pokazanie graczom i rodzicom, które gry wideo nie są odpowiednie dla nieletnich). Należy opracować specjalne zezwolenia na gry losowe w grach wideo. Główny zakaz kupowania gier za pomocą płatnych skrzynek z łupami przez osoby nieletnie. Weryfikacja wieku w supermarketach przy zakupie kodów lub kart podarunkowych do gier wideo. Nieletni nie mogą dokonywać płatności związanych z grami wideo, które nie są odpowiednie dla nieletnich] – zob. Gaming Commission..., s. 17.

⁵¹ „With regard to the granters of licenses such as the international football association FIFA and Disney: Take into consideration quality standards if the licence is granted to a game developer (no illegal gambling, no promotion of match fixing, etc.)” [W odniesieniu do licencjodawców, takich jak międzynarodowy związek piłki nożnej FIFA i Disney: Weź pod uwagę standardy jakości, jeśli licencja jest przyznawana twórcom gry (bez nielegalnego hazardu, bez promocji ustawiania meczów itp.)] – zob. Gaming Commission..., s. 17.

⁵² „Clear indication of the chances of winning for the various item values. Permit complete control of the random number generators used for the loot boxes by the Gaming Commission's Technical Assessments team. Provision of the data of players and payments. Introduction of a financial ceiling for the monetary amount that can be spent on loot boxes. The presence of paid loot boxes may not impede or disadvantage a normal game without paid loot boxes. A game symbol 'gambling' is needed (e.g.: 'contains gambling')” [Wyraźne wskazanie szans na wygraną dla różnych wartości przedmiotów. Zezwól na pełną kontrolę generatorów liczb losowych używanych

Belgii w indywidualnym procesie dla każdej gry. Wydzwięk raportu, w którym stosowane *loot boxy* zostały ogłoszone nielegalnymi, dość szybko zwrócił uwagę producentów na produkty, które oferowali, co skłoniło ich do udostępnienia większej liczby danych na temat procesów działania skrzynek z łupami obowiązującymi w ich produktach. Część z nich wycofała je całkowicie ze swoich gier⁵³. Raport BGC dla wielu innych organów państw europejskich, które również podjęły się próby odniesienia prawa do mikropłatności w grach stał się podstawą oraz punktem odniesienia do wyprowadzenia definicji, jak też wniosków w ramach swych prac⁵⁴. Obecnie BGC nie prowadzi już prac związanych z mikropłatnościami w grach, uważając, że cały proces analizy został już zakończony, a decyzja o ich nielegalności w postaci *loot boxów* jest ostateczna.

czony, a decyzja o ich nielegalności w postaci *loot boxów* jest ostateczna.

w skrzynkach z łupami przez zespół ds. ocen technicznych Komisji ds. Gier. Udostępnianie danych graczy i płatności. Wprowadzenie pułapu finansowego kwoty pieniężnej, którą można wydać na skrzynki z łupami. Obecność płatnych skrzynek z łupami nie może utrudniać normalnej gry bez płatnych skrzynek z łupami ani jej szkodzić. Potrzebny jest symbol gry „hazard” (np. „zawiera hazard”) – zob. Gaming Commission..., s. 18.

⁵³ Zob. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-03-middle-earth-shadow-of-war-ripping-out-microtransactions-and-loot-boxes> (dostęp z dnia 25.04.2021 r.)

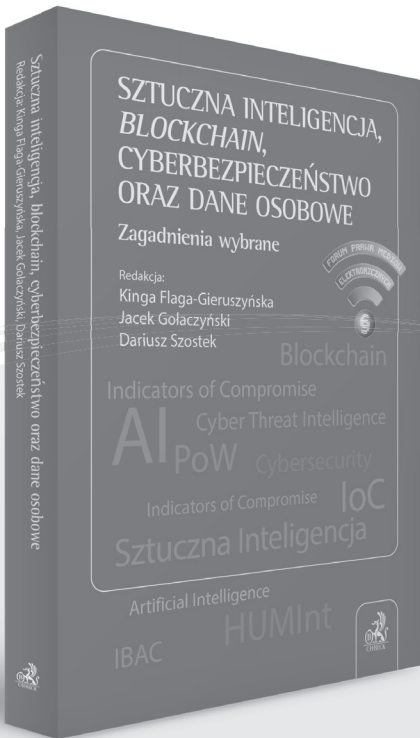
⁵⁴ Prace BGC były cytowane przez holenderski Urząd ds. gier w artykule „Loot boxes: A treasure or a burden?”, a także w pracach francuskiego urzędu „ARJEL”.

Słowa kluczowe: Belgian Gaming Commission, hazard, *loot box*, mikropłatności, regulatorzy.

Belgian gambling law and microtransactions in video games

The following article attempts to familiarize the reader with the issues of microtransactions on the basis of the Belgian law. The article explains the concept of a microtransaction, focusing on its equivalent in the form of a loot box. The author describes social engineering techniques, the goal of which is to manipulate users, persuading them to make more online purchases. The standing of the Belgian gambling law towards existing microtransactions is also discussed. Furthermore, the article analyzes the report of the Belgian Gaming Commission, as well as presents its conclusions and recommendations for regulators. The author also presents the consequences of publishing the document within the video game industry.

Key words: Belgian Gaming Commission, gambling, loot box, microtransactions, regulators.



Sztuczna inteligencja

ksiegarnia.beck.pl

Zadzwoń: 81 46 13 300

E-mail: kontakt@beck.pl



C.H. BECK