

„Loot boxy“ z pohľadu definičných znakov hazardnej hry v zmysle zákona č. 30/2019 Z. z. o hazardných hrách a o zmene doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov

1. Loot boxy – charakteristika a znaky

Loot boxy sú balíčky (vopred neznámych) virtuálnych predmetov viažucich sa ku konkrétnej počítačovej hre. Hráč ich môže získať ako odmenu alebo si ich môže kúpiť za skutočné alebo virtuálne peniaze. Obsah loot boxu môže hráčovi umožniť odomknúť špeciálne postavy, vybavenie alebo "skiny", ktoré môžu zmeniť vzhľad hernej postavy alebo jej schopnosti, získať zbrane alebo iné nástroje v hre a tým umožniť hráčovi prístup k novým úrovňam v počítačovej hre (niekedy môže byť postup do vyššej úrovne v hre dokonca podmienený nákupom loot boxov).

Loot boxy sa v hrách objavujú v podobe truhlice, prepravky alebo ako balíčky kariet, prípadne môžu mať inú grafickú podobu. V súvislosti s výskytom loot boxov v samotnej počítačovej hre alebo v širšom internetovom prostredí (napríklad ako samostatná webová stránka zameraná na predaj loot boxov) a cielením tohto digitálneho produktu na maloletých hráčov (pod 18 rokov) za účelom ich hráčskeho progresu alebo motivácie pokračovať v hraní počítačovej hry existujú opodstatnené obavy týkajúce sa **štrukturálnych a psychologických podobností medzi loot boxmi a hazardnými hrami**. Loot boxy totiž podľa súčasných poznatkov môžu maloletých hráčov povzbudzovať alebo motivovať k hraní hazardných hier v budúcnosti.

Loot boxy sa líšia od iných nákupov v počítačových hrách alebo aplikáciách, pretože konkrétny obsah loot boxu nie je pred zakúpením známy. Pri štandardnom nákupe v hre si hráč vyberie presne to, čo chce kúpiť, a pozná cenu (hodnotu) takéhoto tovaru, avšak v prípade loot boxov je ich **obsah úplne náhodný** – čiže hráč môže dostať za uhradenú cenu na jednej strane tovar zanedbateľnej hodnoty alebo na druhej strane veľmi žiadaný tovar, ktorého cena vysoko prevyšuje hráčom zaplatenú cenu za loot box (čo významným spôsobom motivuje hráčov ku kúpe loot boxov).

Loot boxy sú bežné v mnohých hrách vrátane CS:GO, FIFA, Overwatch, Roblox atď...pričom sa môžu nazývať tieto loot boxy rôzne; samotný pojem „loot box“ sa v hre nemusí používať, ale reálny účel takéhoto nástroja korešponduje s charakteristikou loot boxov.

Hoci loot boxy sú relatívne novým fenoménom, vyvolali viacero kontroverzií vrátane obáv, že môžu vystaviť mladých ľudí rizikám plynúcim z hazardných hier. Porovnanie loot boxov s hazardnými hrami je založené na náhode spojenej s výsledkom toho, čo používateľ dostane v zakúpenom obsahu, čo podľa niektorých expertov môže z loot boxov v skutočnostirobiť hazardnú hru. Krajiny ako Belgicko, Holandsko, Austrália a Čína zaviedli obmedzenia týkajúce sa používania loot boxov alebo ich úplne zakázali. Avšak napríklad v Írsku, kde sa síce objavili výzvy na ich reguláciu podľa právnych predpisov o hazardných hrách, v súčasnosti neexistujú žiadne obmedzenia na predaj loot boxov, ktoré sú súčasťou počítačových hier.

Pri loot boxoch, rovnako ako pri každom inom nákupe v akejkoľvek aplikácii (napr. na úpravu fotografií, tvorbu videa a grafiky, mixovanie hudby, hranie sociálnych hier, správu sociálnych sietí a pod.), existuje tiež možnosť, že maloletí hráči použijú na nákupy značné finančné prostriedky. Niektoré deti môžu vylepšenia a rôzne funkcionality v aplikáciách nakupovať bez toho, aby si uvedomili, že to stojí skutočné a (často aj) dosť značné peniaze. Je úlohou rodičov skontrolovať nastavenia nákupov v aplikáciách na zariadeniach svojich detí, aby sa vyhli neočakávane vysokým poplatkom. Samotný **agresívny marketing** (často cielený práve na maloletých) nie je však doménou len počítačových hier a loot boxov. Využíva ho nespočetné množstvo softvérových spoločností v rôznych typoch aplikácií, a teda tvrdenie, že samotné nakupovanie loot boxov (s prvkom náhody pokiaľ ide o ich náhodný obsah) vyvoláva u maloletých nutkavú potrebu nakupovať a zažívať efekt „prekvapenia“ alebo zážitku z výhry, a teda ide o možné budúce riziko prechodu maloletého k hazardným hram, **nie je a nemôže byť determinujúcim faktorom pri posudzovaní funkcionality loot boxov ako hazardnej hry z pohľadu platnej právnej úpravy**. V tomto prípade je skôr nutné, tak ako sa v poslednom období o tejto problematike diskutuje aj na úrovni európskych inštitúcií, zvoliť cestu a prostriedky prísnej ochrany (maloletého) spotrebiteľa, nie formu represie z titulu nelegálneho hazardu. Tým ale nie je vylúčené, že v prípade niektorých

loot boxov sa bude naozaj jednať o **nelegálny hazard**, a teda bude potrebná **intervencia aj zo strany regulátora hazardných hier**.

2. Európsky regulatórny rámec

Regulácia loot boxov je v uplynulých rokoch predmetom intenzívnych celoeurópskych diskusií zo strany regulátorov hazardných hier, spotrebiteľských organizácií, právnikov a profesionálov z herného priemyslu. Kvôli možným škodlivým účinkom a používaniu „nekalých“ obchodných praktík, ktoré sa ako argumentácia istej časti zainteresovaných účastníkov často spájajú s ich nákupom, a to najmä vo vzťahu k maloletým, objavujú sa aj požiadavky na vydanie Nariadenia, ktoré by problematiku loot boxov upravilo v rámci celej EÚ.

Začiatkom roka prijal Európsky parlament uznesenie o online videohrách (ďalej len „uznesenie“). Uznesenie Európskeho parlamentu v podstate vyzýva na prísne presadzovanie **spotrebiteľskej ochrany v odvetví videohier**, požaduje prísnejšiu reguláciu loot boxov a zdôrazňuje obrovský potenciál herného sektora. Videoherný priemysel v celej EÚ sa považuje za vysoko inovatívne digitálne odvetvie, ktoré má prispieť k rozvoju nových technológií, pomohlo už vytvoriť tisíce pracovných miest – pre vývojárov, dizajnérov, literárnych tvorcov a hudobných producentov - a tvorí viac ako 50 % celkovej pridanej hodnoty trhu EÚ s audiovizuálnym obsahom. Napriek tomu bol tento sektor v najvyšších politických kruhoch často prehliadaný.

Teraz však Európsky parlament túto situáciu napravuje prostredníctvom uznesenia, ktorého cieľom je nielen zdôrazniť potenciál tohto inovatívneho odvetvia, ale aj upozorniť na niektoré aspekty spotrebiteľského práva ako aj ďalšie otázky spojené s videohrami. Okrem toho sa v uznesení vyzývajú členské krajiny aj na silné vnútroštátne prístupy a koordináciu v oblasti ochrany spotrebiteľa a presadzovania ochrany údajov v súvislosti s odvetvím videohier.

Takzvané "loot boxy" sú jednou z konkrétnych oblastí, ktorými sa uznesenie zaoberá. Európsky parlament v uznesení konštatuje, že **systémy nákupu v hrách by mali byť v súlade s existujúcimi pravidlami podľa smernice o nekalých obchodných praktikách** a jej príslušných usmernení.

Uznesenie však ide ešte ďalej a vyzýva Európsku komisiu, aby:

- prijala potrebné kroky **na zavedenie spoločného európskeho prístupu k loot boxom**;
- posúdila, či súčasný rámec spotrebiteľského práva postačuje na riešenie právnych problémov s aplikáciou spotrebiteľských práv pri používaní loot boxov; a ak nie je dostatočný, predložiť legislatívny návrh na prispôbenie súčasného rámca spotrebiteľského práva EÚ pre online videohry alebo predložiť samostatný legislatívny návrh o online videohrách, ktorý by dokonca mohol zaviesť **zákaz platených loot boxov s cieľom chrániť nepľoleté osoby**.

Takéto opatrenia by mohli následne viesť nielen k vypracovaniu návrhu osobitného európskeho nariadenia o videohrách, ale aj k reštriktívnej regulácii loot boxov. V súčasnosti sú otázky súvisiace s hazardnými hrami v kompetencii národných štátov EÚ a nepodliehajú celoeurópskej regulácii. EÚ by preto mohla loot boxy riešiť namiesto (hazardu) primárne z hľadiska ochrany spotrebiteľa - kde má EÚ v súčasnosti jasné a silné kompetencie.

Dodržiavanie a presadzovanie spotrebiteľského práva

Uznesenie Európskeho parlamentu uznáva, že existujúce pravidlá EÚ týkajúce sa spotrebiteľov vo všeobecnosti poskytujú silnú ochranu spotrebiteľov. Napriek tomu vyzýva na konzistentný a koordinovaný prístup k ochrane spotrebiteľa medzi členskými štátmi a vyzýva tiež vnútroštátne orgány na ochranu spotrebiteľa, aby boli aktívnejšie a lepšie **presadzovali spotrebiteľské právo v celom odvetví videohier**. Okrem toho sa v uznesení zdôrazňujú určité základné práva spotrebiteľov, ktoré obchodníci musia dodržiavať, a ktoré musia orgány na ochranu spotrebiteľa dôsledne presadzovať. Patrí medzi ne **poskytovanie jasných, transparentných a spoľahlivých informácií o tom, ako požiadať o vrátenie peňazí alebo ako využiť právo na odstúpenie od zmluvy**.

Uznesenie tiež vyzýva vývojárov videohier k väčšej transparentnosti, pokiaľ ide o vysvetľovanie pravdepodobnosti spojenej s mechanizmom tvorby (vzniku) loot boxov vrátane poskytovania zrozumiteľných informácií o fungovaní príslušných algoritmov, podľa ktorých je tvorený výsledok každého žrebovania/otvárania loot boxu.

Ochrana osobných údajov

Vzhľadom na to, že herný priemysel má prístup k veľkému množstvu osobných údajov používateľov, uznesenie Európskeho parlamentu zdôrazňuje otázku dodržiavania ochrany osobných údajov zo strany spoločností zaoberajúcich sa tvorbou videohier a počítačových hier. To podľa neho pomôže zabezpečiť, aby spracované údaje o správaní hráčov sa nepoužívali na manipulatívne alebo diskriminačné účely. Okrem toho sa v uznesení opätovne vyzývajú príslušné orgány členských krajín, aby dôrazne zabezpečili dodržiavanie ochrany údajov v súvislosti s videohrami. Uznesenie tiež poukazuje na to, že platformy videohier sa môžu využívať na phishing, a navrhuje zaviesť informačné kampane s cieľom zvýšiť povedomie o súvisiacich rizikách.

3. Právny náhľad Úradu pre reguláciu hazardných hier na problematiku loot boxov

Úrad pre reguláciu hazardných hier berie na vedomie uznesenie Európskeho parlamentu a zároveň sleduje aplikačnú prax a prístup k téme regulácie „loot boxov“ aj zo strany regulátorov v ostatných členských krajinách EÚ. Podľa názoru Úradu pre reguláciu hazardných hier je pri posudzovaní charakteru hry, v rámci ktorej dochádza k využívaniu loot boxov, potrebné vymedziť konkrétne **definičné znaky**, ktoré umožnia jednotlivé druhy loot boxov posudzovať podľa platnej národnej legislatívy buď ako

- a) **zábavné hry** (viď schému Loot box A a B) **mimo pôsobnosť zákona č. 30/2019 Z. z. o hazardných hrách** a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov (ďalej len „zákon o hazardných hrách“) alebo
- b) **nelegálne hazardné hry** (viď schému Loot box C a D) **v zmysle zákona o hazardných hrách**.

Ad a) Definičné znaky loot boxov, ktoré by mali byť kvalifikované ako **zábavná hra** možno vymedziť nasledovne:

V prípade, ak výhra z loot boxu zostáva v systéme počítačovej hry a ide o výhru (získaný predmet), ktorý nie je možné kúpiť alebo predať (napr. na komunitnom trhu), pretože sa vyskytuje výlučne iba v systéme konkrétnej počítačovej hry, a teda nie je možné žiadnym spôsobom takúto výhru alebo jej hodnotu previesť a monetizovať mimo počítačovej hry (výhra je neobchodovateľná), znaky hazardnej hry nebudú naplnené (**nepôjde o nelegálny hazard ale len o zábavnú hru**). V tejto súvislosti je vhodné zmieniť ustanovenie § 5 ods. 2 písm. b) a d) zákona o hazardných hrách, podľa ktorého za hazardné hry sa nepovažujú (I) **hry relaxačného charakteru** alebo športového charakteru, aj keď na účasť na nich je potrebný vklad, ktorý sa účastníkovi takejto hry, ak prehrá, nevracia alebo (II) hry prostredníctvom hracieho zariadenia, v ktorých **výhrou je výlučne ďalšia hra na tom istom zariadení**.

Ad b) Definičné znaky loot boxov, ktoré by mali byť kvalifikované ako **nelegálna hazardná hra** možno vymedziť nasledovne:

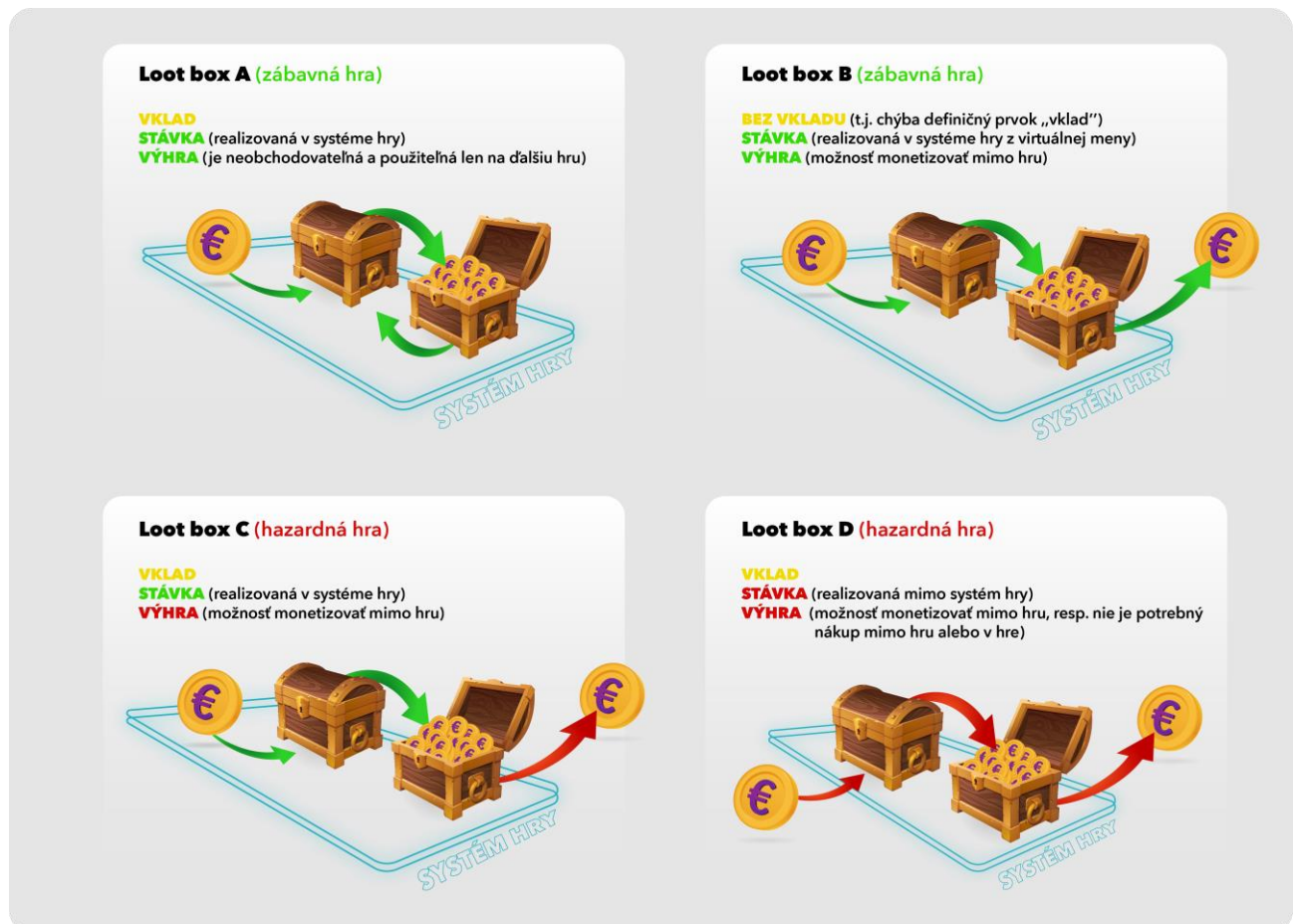
1. Ide o balíčky obsahujúce virtuálne predmety viažuce sa ku konkrétnej počítačovej hre s pevne stanovenou hodnotou, pričom webové sídlo, počítačová hra, prípadne aplikácia, ktorá ponúka ich „otvorenie“ umožňuje vklad finančných prostriedkov (**úhrada vkladu**).
2. K vloženiu stávky dôjde najmä „otvorením“ loot boxu alebo prostredníctvom obdobnej funkcionality (napr. upgrade) priamo v systéme počítačovej hry alebo mimo systém počítačovej hry (napr. na špecializovaných komunitných herných portáloch), a to zaplatením pevne stanovenej kúpnej ceny (**vloženie stávky**).
3. Získaný predmet je náhodný, generuje ho algoritmus a pre hráča je vopred neznámy (je teda splnený prvok náhody, lebo **výsledok hazardnej hry závisí úplne alebo čiastočne od náhody**).
4. Hra poskytuje možnosť získať výhru (virtuálnu vec, oblečenie, vylepšenie schopností hernej postavy, zbraň, skin a pod.), ktorej „hodnota“ prevyšuje cenu uhradenú hráčom za loot box. „Hodnota získaného predmetu“ sa pritom stanovuje porovnaním s cenou získanej výhry (ak by sa kupovala daná vec priamo) alebo s cenou (trhovou hodnotou), ktorú je tretia osoba ochotná poskytnúť hráčovi za získaný predmet v rámci počítačovej hry alebo

v rámci primárneho alebo sekundárneho trhu so získanými predmetmi, a to aj mimo systém počítačovej hry (hodnota výhry prevyšuje hodnotu stávky).

5. **Výhru je možné použiť v rámci systému počítačovej hry**, čo znamená že hráč síce nemá výhru reálne vyplatenú mimo systém počítačovej hry, avšak hráč ušetril reálne peniaze na nákup získaného predmetu (napr. na komunitnom trhu) tým, že ju vyhral, a teda to čo ušetril, predstavuje „vyplatenú výhru“ **alebo je možné ju previesť a monetizovať mimo počítačovej hry**, čo znamená, že hráč môže výhru získanú v počítačovej hre predať a získať za ňu inú oceniteľnú (trhovou) hodnotu (napr. virtuálne alebo skutočné peniaze, iný tovar, licenčné práva a pod.), za ktorú môže v konečnom dôsledku v reálnom svete nakupovať rôzne tovary a služby. Táto podmienka je esenciálnym znakom skutočnej výhry, ktorá charakterizuje loot box ako hazardnú hru (**možnosť vyplatenia výhry s definovateľnou hodnotou v rámci počítačovej hry alebo aj mimo prostredie počítačovej hry**).

Absencia možnosti legalizácie loot boxov s charakteristikou hazardnej hry

V prípade právnej úpravy platnej na území Slovenskej republiky v súvislosti s používaním loot boxov spĺňajúcich definičné znaky hazardných hier podľa zákona o hazardných hrách navyše platí, že Úrad pre reguláciu hazardných hier v súčasnosti **nie je oprávnený udeliť individuálnu licenciu na prevádzkovanie internetovej hazardnej hry** s vyššie uvedenou charakteristikou (loot boxy s možnosťou monetizácie mimo počítačovej hry), a to s poukázaním na ustanovenia § 4 ods. 2 písm. i) a § 30 ods. 1 zákona o hazardných hrách, v zmysle ktorých v zákone o hazardných hrách absentuje možnosť kvalifikácie tzv. nepomenovanej hry podľa § 4 ods. 2 písm. i) zákona ako internetovej hazardnej hry.



V Bratislave dňa 22. 02. 2024

Vydal:
Úrad pre reguláciu hazardných hier