

Regulacje lootboxów w Europie analiza prawną – porównawcza



r.pr. Karolina Olech

► CZYM SĄ LOOTBOXY?

Skrzynka (ang. **loot box** lub **lootbox**) jako mechanizm losowej nagrody wbudowany w grę

- ✓ wirtualny pojemnik w grach komputerowych zawierający losowe, wirtualne przedmioty
- ✓ można go otrzymać za postęp w grze lub kupując za wirtualne (zdobywane w grze) lub realne pieniądze za pomocą mikropłatności
- ✓ w skrzynce może znajdować się np. legendarna broń, która świetnie wygląda i daje prestiż w grze, w grze sportowej - jak FIFA - może to być karta topowego zawodnika - „złoty los”, o którym marzy każdy
- ✓ Dwa typy: **Embedded-isolated** — przedmiot zostaje w grze i nie ma realnej wymienialności. **Embedded-embedded** — przedmiot może krążyć między graczami i zyskuje wartość rynkową.



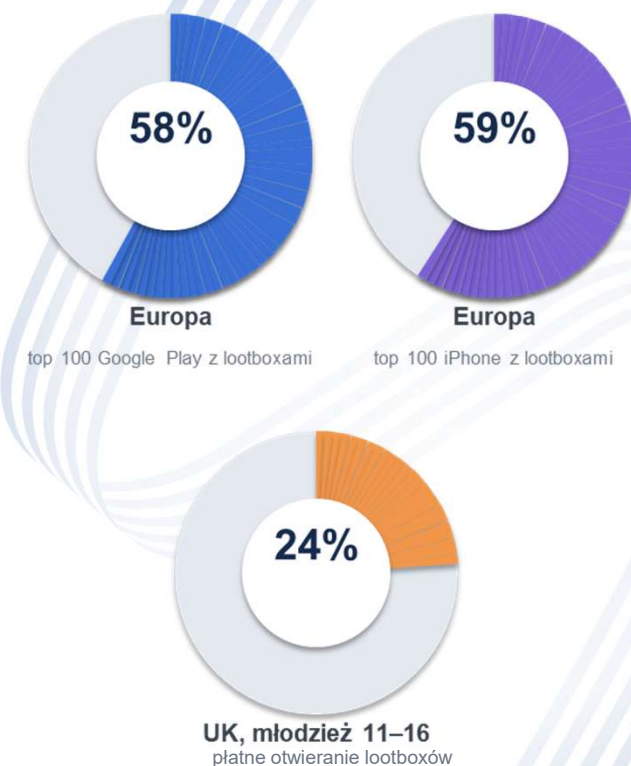
► SKALA ZJAWISKA– POLSKA, EUROPA

- ✓ W Europie - lootboxy występują w ponad połowie najlepiej monetyzowanych gier mobilnych na dwóch głównych platformach.
- ✓ W Wielkiej Brytanii 23–24% młodych graczy (11–16 lat) kupowało lootboxy.
- ✓ Polskie badania (H2 Gambling Capital, rynek gier):
 - ponad 1,3 mln dorosłych Polaków kupuje lootboxy lub gra w gry z mechanizmami losowymi,
 - ekspozycja dotyczy również gier z rankingiem PEGI 3/7/12.

Młodzież szczególnie narażona:

- zakupy impulsywne,
- brak świadomości kosztów (waluty pośrednie),
- presja rówieśnicza i mechanizmy projektowania uzależniającego.

Zjawisko ma masową skalę i dotyczy przede wszystkim małoletnich.



► POLSKA – SZCZEGÓŁOWE DANE

Dane z ankiety #TokTuMi: ekspozycja, doświadczenie i deficyt rozmowy z dorosłymi



Źródła zachęt

Influencerzy 58,9%; znani gamerzy 31,7%; koledzy i koleżanki 28,2%; producenci gier 25,0%.

Postrzeganie nagród

63,9% młodzieży widzi korzyść z uzyskania rzadkiego przedmiotu: prestiż, kolekcjonowanie i większą frajdę z gry.

Dlaczego to problem?

- ✓ ekspozycja jest masowa i zaczyna się wcześnie
- ✓ mechanizm nie kończy się na samej grze, bo wzmacniają go influencerzy i rówieśnicy;
- ✓ znaczna część młodzieży nie tylko widzi lootboxy, ale je otwiera i kupuje
- ✓ większość zakupów odbywa się bez rozmowy z rodzicami, co utrudnia wczesne wychwycenie problemu i osłabia funkcję ochronną dorosłych
- ✓ problem lootboxów ma wymiar nie tylko konsumencki, ale także wychowawczy i profilaktyczny

*w badaniu udział wzięło 1429 uczniów

► EUROPA A LOOTBOXY

Lootboxy w Europie są coraz częściej postrzegane nie jako kwestia swobodnego wyboru, lecz jako problem ochrony konsumentów i dzieci, wymagający regulacji z uwagi na ich potencjał uzależniający oraz stosowanie mechanizmów manipulacyjnych

MODEL HAZARDOWY

TRZY WYPRACOWANE
EUROPEJSKIE MODELE

MODEL OCHRONY
MAŁOLETNICH

MODEL KONSUMENCKI



► MODEL HAZARDOWY - BELGIA



- ✓ W 2018 roku belgijska Komisja ds. Gier Hazardowych jako pierwsza w Europie stwierdziła, że płatne lootboxy spełniają wszystkie przesłanki hazardu i należy traktować je jako nielegalne gry losowe
- ✓ Zaleciła usunięcie tych mechanizmów z gier oraz zagroziła producentom gier sankcjami karnymi w razie niespełnienia wytycznych
- ✓ Wytyczne nie miały mocy prawa stanowionego, a belgijskie sądy nie potwierdziły oficjalnie stanowiska Komisji, w praktyce powstała luka między teorią zakazu a rzeczywistością rynkową
- ✓ 82 % top-gier w belgijskim App Store nadal oferowało płatne lootboxy
- ✓ W 2025 roku w sprawie *LS przeciwko Apple* sąd potwierdził 4 przesłanki hazardu oraz skierował pytanie prejudycjalne do TSUE dotyczące zakresu odpowiedzialności platform cyfrowych
- ✓ Strony porozumiały się polubownie, co zakończyło postępowanie bez wydania orzeczenia przez TSUE i pozostawiło lukę prawną na poziomie UE, co tylko utrwaliło różnice między państwami

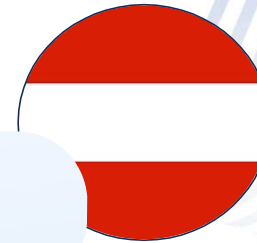
► MODEL KONSUMENCKI - HOLANDIA

- ✓ W 2022 r., Rada Stanu (odpowiednik polskiego NSA) w swoim orzeczeniu uznała, że lootboxy w trybie FIFA Ultimate Team nie są samodzielną grą losową, lecz jedynie elementem większej gry zręcznościowej
- ✓ W efekcie lootboxy nie są kwalifikowane jako hazard w świetle holenderskiej ustawy hazardowej, co oznacza, że stosowane są wobec nich przepisy prawa konsumenckiego
- ✓ Holenderski urząd ochrony konsumentów, opracował wytyczne dotyczące ochrony konsumentów online mające pomóc firmom prawidłowo stosować obowiązujące regulacje w odniesieniu do gier i lootboxów
- ✓ Nieprzestrzeganie wytycznych nie jest automatycznie równoznaczne z naruszeniem prawa
- ✓ Struktury rządowe podkreślają, że bez rozwiązań przyjętych na poziomie całej Unii i harmonizacji przepisów trudno będzie zapewnić skuteczne i jednolite egzekwowanie obowiązków przez branżę



► MODEL KONSUMENCKI – AUSTRIA

- ✓ W Austrii przez długi czas orzecznictwo było niejedolite, a sądy niższych instancji kwalifikowały loot boxy jako hazard
- ✓ W 2025 r. austriacki Sąd Najwyższy przyjął jednak podejście holistyczne i uznał, że w grach zręcznościowych mechanizm losowy nie dominuje nad charakterem rozgrywki.
- ✓ W efekcie loot boxy w takich grach nie podlegają ustawie hazardowej
- ✓ Austria zbliżyła się tym samym do modelu holenderskiego, a podejście hazardowe wyraźnie straciło na znaczeniu
- ✓ Jednocześnie doświadczenia austriackie pokazują, że nawet przy identycznym brzmieniu przepisów sądy powszechne potrafią uznać konkretne loot boxy (jak paczki w FIFA sprzedawane przez Sony) za spełniające przesłanki nielegalnego hazardu nakładając na przedsiębiorców obowiązek zapłaty na rzecz graczy.



► MODEL OCHRONY MAŁOLETNICH - HISZPANIA



- ✓ Generalna Dyrekcja ds. Regulacji Gier Hazardowych w 2021 r. przeprowadziła konsultacje publiczne dotyczące tego, czy lootboxy powinny zostać objęte odrębnymi przepisami, uznane za gry hazardowe lub całkowicie zakazane
- ✓ Pojawił się pomysł stworzenia odrębnej ustawy, która w sposób kompleksowy regulowałaby mechanizmy losowych nagród w grach wideo
- ✓ Projekt ustawy został wycofany w 2024 r. Przeważała argumentacja, że przyjęcie takich przepisów mogłoby nadmiernie ograniczyć zarówno kreatywny rozwój, jak i potencjał gospodarczy branży gier wideo
- ✓ Przedstawiono nową propozycję legislacyjną - ustawę o ochronie małoletnich w środowisku cyfrowym
- ✓ Ustawa pozostaje w fazie legislacyjnej i nie weszła jeszcze w życie

► MODEL OCHRONY MAŁOLETNICH - NIEMCY

- ✓ Niemcy nie klasyfikują loot boxów jako hazardu, ale należą do państw, które wypracowały najbardziej rozwinięty system ochrony małoletnich w tym obszarze
- ✓ Podejście opiera się na współdziałaniu organów ochrony młodzieży w mediach oraz samoregulacji branżowej, w szczególności w ramach systemu klasyfikacyjnego USK
- ✓ W praktyce stosowane są środki takie jak wyższe klasyfikacje wiekowe, ograniczenia reklamy i możliwość oznaczenia gry jako 18+ przy agresywnych mechanizmach monetyzacji
- ✓ Model niemiecki pokazuje, że państwo może reagować skutecznie bez rozstrzygania, czy loot box jest formalnie hazardem — wystarczy regulować ryzyko dla dzieci.



► MODEL SAMOREGULACYJNY – WIELKA BRYTANIA

- ✓ Dominuje pogląd, że przedmioty z loot boxów nie mają realnej wartości pieniężnej, więc nie stanowią hazardu w rozumieniu ustawy gamblingowej
- ✓ Państwo postawiło na samoregulację branży i dobrowolne standardy przygotowane przez UK Interactive Entertainment
- ✓ Badania z 2025 r. pokazały jednak, że zasady te nie są skutecznie przestrzegane, a weryfikacja wieku nie działa prawidłowo
- ✓ To przykład modelu, który dobrze wygląda deklaratorywnie, ale nie zapewnia realnej ochrony małoletnich.



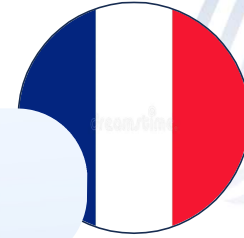
▶ AKTYWIZM REGULACYJNY W RAMACH PRAWA KONSUMENCKIEGO - NORWEGIA



- ✓ Norwegia należy do państw najgłośniej wskazujących na związek między wydatkami na loot boxy a ryzykiem zachowań hazardowych wśród młodzieży.
- ✓ W 2025 r. działania wobec mechanizmów przypominających kasyno podjęły wspólnie organy właściwe dla hazardu, ochrony konsumentów i mediów (tzn. norweski Urząd ds. Gier Hazardowych, norweski Urząd Ochrony Konsumentów oraz norweski Urząd ds. Mediów).
- ✓ Debata publiczną silnie ukształtowały także raporty konsumenckie (raport „Insert Coin”) wskazujące na manipulacyjny charakter tych mechanizmów wobec młodych użytkowników.
- ✓ Norwegia nie stworzyła jeszcze osobnej ustawy o loot boxach, ale rozwija presję regulacyjną przez instrumenty ochrony konsumenta i skoordynowane działania instytucjonalne

► OCZEKIWANIE NA ROZWIĄZANIE UNIJNE - FRANCJA

- ✓ We Francji już w 2018 r. regulator wskazał, że większość loot boxów nie spełnia przesłanek hazardu, ponieważ brak jest realnej korzyści pieniężnej możliwej do uzyskania przez gracza
- ✓ Jednocześnie akcentowano, że mechaniki losowe mogą wywoływać istotne ryzyka społeczne, zwłaszcza wobec dzieci i młodzieży
- ✓ Mimo tej diagnozy Francja nie zdecydowała się na intensywną interwencję krajową ani na model sankcyjny
- ✓ Dominujące jest stanowisko, że skuteczna regulacja wymaga koordynacji na poziomie Unii Europejskiej, bo działania wyłącznie krajowe łatwo obejść w środowisku cyfrowym.



► DIGITAL FAIRNESS ACT

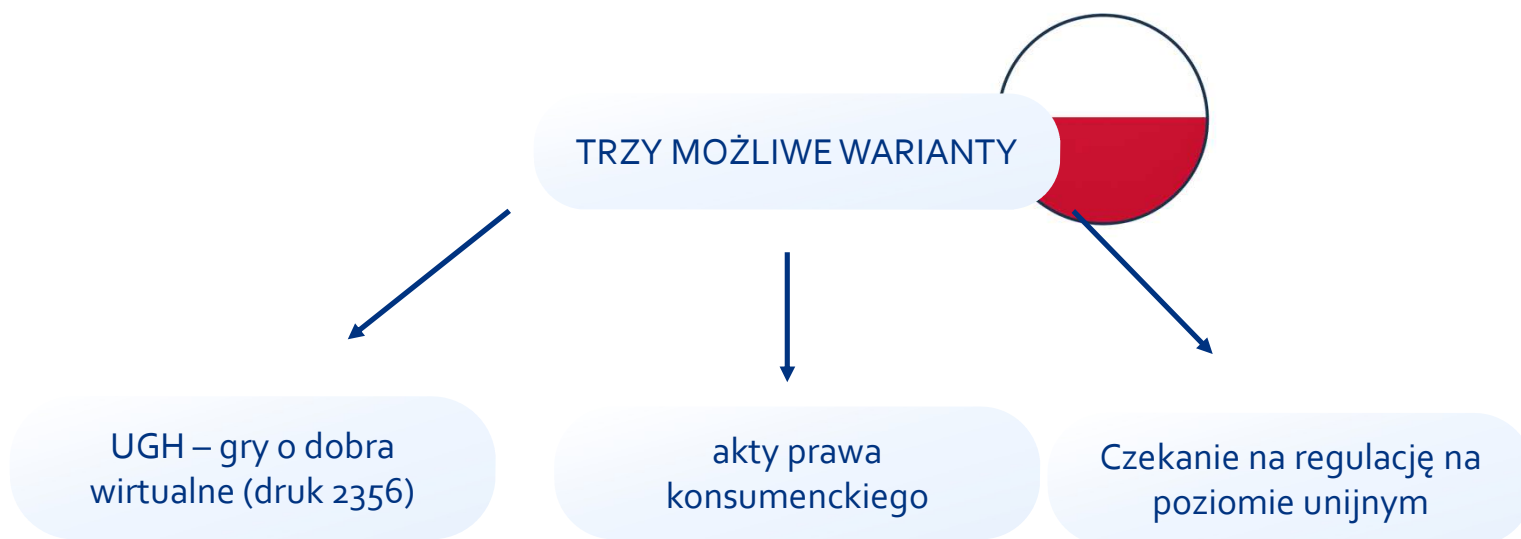
- ✓ planowany unijny kluczowy akt dotyczący zwalczania nieuczciwych praktyk w Internecie
- ✓ obejmie m.in.: dark patterns (złośliwe interfejsy), projektowanie uzależniające, lootboxy, wprowadzający w błąd influencerzy oraz nieuczciwą personalizację wykorzystującą podatność konsumentów, zwłaszcza małoletnich
- ✓ będzie opierać się na istniejącym prawie konsumenckim UE, aby zamknąć luki w ochronie użytkowników w środowisku cyfrowym

Oś czasu DFA

Grudzień 2023	PE wzywa do legislacji przeciwko uzależniającym mechanizmom
Październik 2024	Komisja identyfikuje luki w ochronie konsumentów online i potrzebę nowych przepisów
Lipiec-październik 2025	Konsultacje i zbieranie opinii na temat dark patterns, projektowania uzależniającego i nieuczciwej personalizacji
Listopad 2025	PE wskazuje priorytety - limity wiekowe, ochrona nieletnich; apel do Komisji o ujęcie w DFA
II kw. 2026	Końcowa ocena skutków i podsumowania konsultacji
IV kw. 2026	Komisja przedstawia formalny projekt Digital Fairness Act
2026-2027	Prace legislacyjne; możliwe przyjęcie aktu pod koniec 2027 r.



Polska – próba regulacji



Dziękuję za uwagę

