

# GAMBLIFIKACJA GIER KOMPUTEROWYCH, SPOŁECZNOŚCIOWYCH – PERSPEKTYWA PRAWNIKA

ALEKSANDRA AULEYTNER,  
JAKUB KUBALSKI,  
PRAWNICY Z KANCELARII  
DOMAŃSKI ZAKRZEWSKI PALINKA

Model biznesowy free-to-play, w którym użytkownicy nie uiszczają wstępnej opłaty za możliwość grania w grę, jest coraz częściej stosowany w grach komputerowych. Niewątpliwą zaletą takiego modelu jest możliwość zaangażowania wielkiej liczby graczy, z racji braku, przynajmniej

początkowo, jakiejkolwiek wejściowej bariery finansowej. Producenci i wydawcy wykorzystujący ten model biznesowy zakładają, iż ich inwestycja w produkcję i wydanie gry zwróci się pod postacią przychodów z wyświetlanych reklam, sprzedaży przedmiotów, poziomów, lub wirtualnej waluty.

W celu maksymalizacji tych inwestycji, producenci gier wprowadzają lub też opierają swoje gry free-to-play o element losowy. Pojęcie gamblifikacji<sup>1</sup> powstało dla potrzeby opisanego zjawiska – wzmożonego przedstawiania, promowania i wdrażania elementów losowych w mechanikę gier komputerowych oraz społecznościowych.

Większość tych gier, jak np. poker na portalu społecznościowym Facebook.com, zakłada, iż nawet jeżeli zdobędzie się w toku gry o charakterze losowym<sup>2</sup> określoną ilość wirtualnej waluty, to nie ma możliwości ich wypłacenia w postaci waluty „rzeczywistej”.

Decyzja o wprowadzeniu elementu losowego do produkowanej gry



<sup>1</sup> *Gamblification! The Hottest Trend in Social Games*; <http://www.jdsupra.com/legalnews/gamblification-the-hottest-trend-in-soc-67439/>

<sup>2</sup> Naczelny Sąd Administracyjny w dniu 10 września 2013r. wydał wyrok sygn. akt II GSK 1880/11, w którym uchylił wyrok WSA w Warszawie z dnia 18 kwietnia 2011r. sygn. akt VI SA/Wa 2025/10 oraz decyzję Ministra Finansów I i II instancji w przedmiocie rozstrzygnięcia charakteru gry w karty poker odmiana „Texas Hold'em” i przekazał sprawę do ponownego rozpatrzenia w drodze decyzji, czy gra ta jest grą losową w rozumieniu przepisów ustawy o grach hazardowych. Jest to istotny wyrok ze względu na fakt, iż w świetle przepisów art. 2 ust. 1 pkt 5 ustawy o grach hazardowych gra w karty poker jest grą losową. Na dzień pisania niniejszego artykułu nie było dostępnego uzasadnienia wyroku. Więcej: [http://pl.pokerstrategy.com/news/world-of-poker/To-w-Polsce-NSA-uchyla-decyzja-C4%99-Ministra-Finans%C3%B3w-dotycz%C4%85c%C4%85-pokera!\\_76444/](http://pl.pokerstrategy.com/news/world-of-poker/To-w-Polsce-NSA-uchyla-decyzja-C4%99-Ministra-Finans%C3%B3w-dotycz%C4%85c%C4%85-pokera!_76444/).

komputerowej musi jednak być czyniona z rozwagą, przede wszystkim ze względu na ewentualne ryzyka związane z naruszeniem ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. Nr 201, poz. 1540, z późn. zm.). Ustawa bowiem stanowi, iż, cyt.:

*Art. 2 ust.1. Grami losowymi są gry o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku, a warunki gry określa regulamin*

W związku z takim brzmieniem przepisu istnieje ryzyko interpretacji,

---

**Należy dobrze przemyśleć wprowadzenie elementu losowego do produkowanej gry komputerowej w związku z ryzykiem naruszenia ustawy o grach losowych z dnia 19 listopada 2009 r.**

---

choć nie ma możliwości wymiany, sprzedaży ani wypłacenia wirtualnej waluty wygranej w ramach gry, że może ona być potraktowana jako wygrana rzeczowa. Nagroda rzeczowa oznacza prawo do otrzymania

świadczenia wyrażonego w sposób inny niż w pieniądzu, o wartości materialnej. Choć gra może nie posiadać oficjalnego mechanizmu wypłaty wirtualnej waluty, to można jej przypisać wartość pieniężną, zwłaszcza jeśli taka waluta będzie przedmiotem transakcji pomiędzy użytkownikami, poza grą (np. na forach, portalach aukcyjnych, co ma miejsce w przypadku World of Warcraft).

W związku z powyższym, wnikliwej analizy prawnej będzie wymagał każdy przypadek wprowadzenia lub oparcia gry na elemencie lub elementach losowych. ■

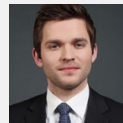


**ALEKSANDRA AULEYTNER**

Partner, radca prawny, Szef Praktyki IP&TMT

Specjalizuje się w prawie autorskim, prawie własności przemysłowej, a także prawie nowych technologii oraz e-commerce. Doradza spółkom z branży technologicznej, w szczególności w zakresie umów typowych dla sektora IT, mediów elektronicznych, stacjom i producentom telewizyjnym i spółkom prowadzącym sklepy internetowe.

Redaktor naczelna IP Law Blog <http://blog.dzp.pl/ip/>



**JAKUB KUBALSKI**

Associate

Specjalizuje się w prawie własności intelektualnej na bieżąco badając prawne aspekty Internetu oraz innych mediów elektronicznych. Doradza przy transakcjach sprzedaży lub licencjonowania praw własności intelektualnej, jak również sporządzania opinii prawnych w tym przedmiocie.

---

**Kontakt:**

T: (+48) 22 557 76 85

E: [aleksandra.auleytner@dzp.pl](mailto:aleksandra.auleytner@dzp.pl)

E: [jakub.kubalski@dzp.pl](mailto:jakub.kubalski@dzp.pl)

---

**Praktyka IP&TMT kancelarii Domański Zakrzewski Palinka**

To zespół doświadczonych specjalistów z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych, w tym programów komputerowych, gier on-line, utworów filmowych i muzycznych oraz utworów architektonicznych.

Eksperti Praktyki wspierają klientów także w zakresie ochrony praw na dobrach niematerialnych uwzględniających rynek Unii Europejskiej, pośrednicząc m.in. w rejestracji wspólnotowych znaków towarowych i wzorów przemysłowych, ochrony danych osobowych, czy prawnych aspektów działalności on-line.

<http://www.dzp.pl/praktyki/iptmt>