

MIKROTRANSAKCIJE KOT OBLIKA (NE)ZAKONITIH IGER NA SREČO

KRISTJAN ZAHRASTNIK IN DENIS BAGHRIZABEHI

Univerza v Mariboru, Pravna fakulteta, Maribor, Slovenija.

E-pošta: kristjan.zahrastnik@um.si, denis.baghrizabehi@um.si

Povzetek Članek obravnava pojav mikrotransakcij v aplikacijah in videoigrah, ki pod določenimi pogoji ustrezajo pravni kvalifikaciji iger na srečo. Avtorja poskušata z analizo temeljnih značilnosti mikrotransakcij in primerjalnopravno metodo ugotoviti, katere oblike mikrotransakcij se v skladu s tujo in slovensko zakonodajo lahko štejejo za igre na srečo. Pri tem se osredotočata na »loot box-e« kot posebej kontroverzno in razširjeno obliko mikrotransakcij. Avtorja zaključita, da določene oblike »loot box-ov«, ki igralcem zagotavljajo virtualno blago, zamenljivo za realno valuto, v večini primerov ustrezajo pravni opredelitvi iger na srečo.

Ključne besede:

igre na srečo, mikrotransakcije, loot box, denarni vložek, freemium, videoigre, virtualno blago, virtualni dobitek, zbirateljske sličice.

MICROTRANSACTION AS A FORM OF (IL)LEGAL GAMBLING

KRISTJAN ZAHRASTNIK & DENIS BAGHRIZABEHI

University of Maribor, Faculty of Law, Maribor, Slovenia.
E-mail: kristjan.zahrastnik@um.si, denis.baghrizabehi@um.si

Keywords: gambling, microtransaction, loot box, monetary consideration, freemium, video games, virtual goods, virtual prize, trading cards.

Abstract The article deals with microtransactions in mobile applications and videogames, which, under certain circumstances, seem to bear the legal characteristics of gambling. By analysing the fundamental features of microtransactions and employing a comparative legal assessment, the authors attempt to identify which forms of microtransactions may be considered as gambling. Emphasis is provided to a very controversial subset and broadly used form of microtransactions, i.e. “loot boxes”. The authors reach the conclusion that those loot boxes, which guarantee a prize of virtual goods that can be traded for real currency, in most cases conform to the legal notion of gambling.

1 Uvod

Cilj različnih videoiger leži v zbiranju orodja, orožja oz. raznoraznega plena. Tradicionalno so igralci takšen plen pridobivali skozi igro, tj. v tekmovanju proti računalniku ali drugim igralcem. Ponudniki videoiger so zadnjih letih pričeli ponujati bližnjice do plena oz. uspeha v videoigrah. To omogočajo skozi t. i. mikrotransakcije (Moshirnia, 2018: 79–80). Beseda je skovanka med »mikro« in »transakcije« ter pomenljivo označuje (spletni) prenos premoženja v majhnih količinah (primerjaj Makuch, 2018). Mikrotransakcije se manifestirajo v različnih pojavnih oblikah. Igralec lahko (če igra to omogoča) neposredno kupi plen, ki ga zanima (denimo konkretno orodje ali orožje), lahko pa se odloči za nakup t. i. »loot box-ov«, kjer sicer ni vnaprej seznanjen z vsebino nakupa, zaveda pa se, da lahko pridobi neprimerno boljši plen glede na vplačan znesek kot pa v primeru neposrednega nakupa. Ker lahko pri nakupu »loot box-a« zaradi elementa naključja dobi tudi neprimerno manj vreden plen napram opravljenemu plačilu, je mogoče hitro prepoznati vzporednice med »loot box-i« in igrami na srečo. Zaradi virtualne, tj. netelesne narave plena, s katerim je mogoče trgovati, lahko plen označimo tudi kot virtualno blago. Glede na velikost globalnega trga z videoigrami in zaskrbljenosti igralcev širom sveta, je več držav pričelo naslavljati to problematiko.

Mikrotransakcije so se najprej pojavile v mobilnih videoigrah, kjer prevladuje *freemium* financiranje, danes pa so vseprisotne, torej na vseh igralnih platformah in tudi v *premium* videoigrah. V tem prispevku podajava krajši pregled problematike in stališča deležnikov po svetu ter v končni fazi poskušava odgovoriti na vprašanje, ali mikrotransakcije oz. njihova specifična pojavnost oblika »loot box« nemara predstavljajo igre na srečo tudi po slovenskem pravu.

2 Splošno o mikrotransakcijah

V *freemium* videoigrah, ki zaradi brezplačne namestitve slovijo kot zastojkarske igre, se kot najpogostejši strategiji financiranja pojavljata nakup znotraj aplikacije, kamor umeščamo mikrotransakcije, in oglaševanje (TapResearch, 2016). Oglaševanje velja za obliko poslovnega modela, ki temelji na neposredni povezanosti z uporabnikovim časom na napravi, ne ozirajoč se na naravo naprave, ki se največkrat kaže v obliki časopisa, televizije, mobilne aplikacije ali spletne strani (Langvardt, 2019: 135). Po drugi strani pa mikrotransakcije z neposrednim vplačilom realne valute nastopijo kot nadomestilo za nekatere časovno trajajoče procese igre, med katere umeščamo

omejeno število poizkusov igranja igre v določenem časovnem obdobju, oglaševanje, potrebo po priigranju virtualnega blaga ipd.

V zadnjih letih se je v *freemium* igrah začel pojavljati še hibrid obeh poslovnih modelov, tj. nakupa znotraj aplikacije in oglaševanja, ki je zaradi svoje narave poimenovan »nagrajevalno financiranje« (ang. rewarded monetization). Ta sistem uporabniku na različne načine omogoča, da si prisluži virtualno valuto igre, za katero bi moral drugače odšteti denar. Najpogostejši načini prislužitve so ogled video posnetka, namestitev aplikacije, uporaba aplikacije in sodelovanje pri izvedbi ankete. (TapResearch, 2016).

3 Mikrotransakcije v videoigrah

Mikrotransakcije so se prvotno pojavile v *freemium* videoigrah (in drugih aplikacijah) kot alternativa enkratni nakupni ceni, ki je značilna za *premium* videoigre. Ker je večina *freemium* vsebin dostopna na mobilnih platformah, ne preseneča, da je leta 2019 med 150-imi najdobičkonosnejšimi videoigrama za iPhone kar 149 *freemium* videoiger - takšnih torej, ki se prvenstveno financirajo z mikrotransakcijami (Moshirnia, 2018: 83). Nič drugače ni z videoigrama na Googlovi spletni trgovini za naprave z operacijskim sistemom Android.¹

Prihodki iz prodaje mobilnih videoiger in mikrotransakcij so se v letu 2018 ocenjevali na kar 34,8 milijarde USD (Moshirnia, 2018: 83). Očitna dobičkonosnost mikrotransakcij je spodbudila ponudnike na trgu računalniških videoiger in igralnih konzol k posvajanju tega modela (Castillo, 2019: 167–169). Tako se mikrotransakcije pospešeno pojavljajo tudi v tradicionalno *premium* videoigrah, kjer uporabnik vsebino videoigre načeloma pridobi že z enkratnim plačilom. Ponudniki *premium* videoiger vpeljavajo mikrotransakcij utemeljujejo z naraščajočimi stroški razvoja videoiger v preteklih letih (Quora, 2016) kot alternativo k višanju nakupne cene (Kain, 2015) ter ne nazadnje z opcijsko naravo mikrotransakcij. Igralci namreč v večini primerov niso prisiljeni opravljati mikrotransakcij, če želijo igrati posamezno videoigro, res pa je, da zatekanje k mikrotransakcijam v nekaterih primerih zagotavlja tekmovalno prednost ali odpira nove načine igranja.

¹ Po dostopnih podatkih na <https://www.appannie.com/en/> so bile (v času pisanja tega prispevka) vse izmed prvih 50 najdobičkonosnejših videoiger v Združenih državah Amerike (v nadaljevanju ZDA), Rusiji, Združenem kraljestvu in Nemčiji *freemium* videoigre z mikrotransakcijami.

Gospodarski pomen mikrotransakcij najlažje orišemo s statističnimi podatki. Širom sveta je igralcev videoiger že poltretja milijarda. Skupni prihodki videoiger se v letu 2019 ocenjuje v višini 152,1 milijarde USD, kar predstavlja 9.6-odstotno rast napram letu 2018. Primeroma lahko na trgu mobilnih videoiger izpostavimo videoigro *Candy Crush Saga*, ki je v letu 2018 samo z mikrotransakcijami ustvarila prihodek v višini 1,5 milijarde USD. Tudi na trgu (*premium*) videoiger na računalnikih in igralnih konzolah je pomen mikrotransakcij mogoče hitro odčitati. Tako je na primer založniško podjetje Activision Blizzard, znano po naslovih kot sta *World of Warcraft* in *Call of Duty*, v letu 2018 ustvarilo polovico svojih prihodkov (4 milijarde USD) z mikrotransakcijami. Založniško podjetje Electronic Arts je skozi priljubljeno videoigro *FIFA* in igralnim načinom *Ultimate team* v enem letu ustvarilo 800 milijonov USD prihodkov (GREF, 2019).

Na podlagi kratkega pregleda lahko zaključimo, da mikrotransakcije predstavljajo zelo pomemben vir financiranja na trgu z videoigrama. Omenjeni trg je v nekaterih državah že krepko prehitel film in glasbo kot danes najdonosnejša zvrst zabavne industrije.²

4 »Loot box« kot (problematična) oblika mikrotransakcij

4.1 Opredelilni znaki »loot box-ov«

Skovanko »loot box«, slovensko »skrinja s plenom«, sestavljata »loot«, ki označuje plen, in »box«, ki pomeni škatlo oz. skrinjo, v kateri se plen nahaja. Poleg izraza »loot box« se pojavljata še »loot crates« in »loot packs«. Vsi ti izrazi predstavljajo podzvrst mikrotransakcije, katero opredeljuje vplačilo v realni ali virtualni valuti, negotovost in naključnost izida dobitka ter dobiček v obliki virtualnega blaga.

Nakup »loot box-ov« je mogoče izvesti neposredno z realno valuto ali posredno preko notranje virtualne valute videoigre. Kadar se uporabnik odloči za posredni nakup, ima na voljo več različnih možnosti, in sicer ima največkrat izbiro med notranjo valuto, katero je mogoče nabaviti z realno valuto, in med notranjo valuto, ki je omejena zgolj na virtualno okolje videoigre in je ni mogoče nabaviti z realno valuto. Za nadaljnjo razpravo je potrebno ločevati med zamenljivimi in nezamenljivimi »loot box-i«.

² Glej na primer Združeno kraljestvo (BBC: 2019a).

4.2 (Ne)zameljivost »loot box-ov«

Igralec v zameno za vložek preko virtualne valute prejme »loot box«, ki pa šele po opravljenem vložku naključno razkrije svojo vsebino – virtualno blago. Prejeto virtualno blago se ne razlikuje zgolj po svoji uporabnosti (denimo virtualno blago v obliki barve orožja služi zgolj olepševanju stvari in ne doprinese k boljšim možnostim uspeha v igri, kot to nudi virtualno blago v obliki orožja, ki ima neprimerno boljše lastnosti kot ostala orožja v igri), temveč tudi po zmožnosti menjave prejetega virtualnega blaga. Trgovanje z virtualnim blagom, ki ga igralec prejme pri opravljenem vložku v »loot box-e«, je v virtualnem okolju omogočeno, kadar gre za zamenljive (ang. »tradeable«) »loot box-e«. V primeru nezamenljivosti »loot box-ov« (ang. »standard loot box«) trgovanje z dobljenim virtualnim blagom ni izvedljivo. Trgovanje z zamenljiv virtualnim blagom poteka na različne načine, bodisi preko platforme, ki jo nudi videoigra sama bodisi zunaj virtualnega okolja preko organiziranih in sekundarnih trgov.

4.3 Ilustracija problema na konkretnem primeru

Za lažjo predstavo o mikrotransakcijah in »loot box-ih« v videoigrah naj služi ponazoritev na videoigri FIFA.³ V videoigri FIFA sta prisotni dve virtualni valuti, in sicer »FIFA žetoni« in »FIFA točke«. »FIFA žetone« si igralec prisluži igralec sam tekom igranja igre in jih ni mogoče kupiti z realno valuto. Drugače velja za »FIFA točke«, ki so igralcu na voljo zgolj v zameno za plačilo z realno valuto. Na ta način igralec zaobide časovno trajajoče premagovanje izzivov v igri, za katere je nagrajen, in mu je olajšana pot do oblikovanja čim močnejše zasedbe nogometašev. Najmanjši nakup »FIFA točk« je v višini 100 točk v zameno za 0,99 EUR. Največ »FIFA točk«, ki jih lahko igralec naenkrat kupi, je 12.000, za kar igralec odšteje 99,99 EUR. Nakazilo denarja v zameno za »FIFA točke« opredelimo kot mikrotransakcijo. Ko igralec poseduje virtualno valuto se lahko posluži nakupa FIFA paketov (»loot box-ov«). Posamični FIFA paketi stanejo od 50 do 2.500 »FIFA točk«. Vsebina vsakega FIFA paketa je randomizirana⁴ in se igralcu razkrije šele zatem, ko izvede nakup. Algoritmi igre najpogosteje niso naklonjeni uporabniku. Največkrat igralec prejme nogometaše ali virtualne predmete (npr. posamezen grb, dres ali stadion

³ FIFA je videoigra, ki omogoča igranje virtualnega nogometa.

⁴ Kupcu je vnaprej sicer znano število igralcev, ki jih bo prejel, ni pa mu znano katere igralce bo prejel. Slednje bo izvedel šele po opravljenem nakupu.

nogometnega kluba ipd.), ki mu v splošnem ne predstavljajo tekmovalne vrednosti. Za izjemo velja opredeliti začetek igre, kjer si uporabnik šele oblikuje možnost.

Trgovanje s prejetim virtualnim blagom - če so zamenljivega značaja - ne poteka zgolj znotraj virtualnega okolja igre, temveč tudi zunaj tega okolja, kjer lahko uporabnik unovči denarno vrednost virtualnega blaga na naslednje načine (Yin-Poole, 2017; primerjaj Xiao, 2019: 18):

- prodaja igralca se sicer izvede v notranjem trgu igre, kjer v zameno za igralca prodajalec prejme notranjo virtualno valuto, katero nato proda na spletnih platformah v zameno za realno valuto;
- prepustitev uporabniškega računa osebi, ki sama neposredno zagotovi povečanje enot notranje virtualne valute v videoigri;
- prodaja oz. nakup uporabniškega računa v celoti.

Prisotnost elementa naključnosti dobitka, vprašljivost povračljivosti vložka ter možnost trgovanja in menjave virtualnega blaga vodi k zaključku, da je ta podvrst mikrotransakcije še posebej problematična. Z zamenljivimi »loot box-i«, ki omogočajo trgovanje in menjavo virtualnega blaga zunaj virtualnega okolja, pridobi virtualno blago premoženjsko vrednost. Primeroma izpostavimo, da na platformah, ki omogočajo prodajo virtualnega blaga, najvišji prodajni zneski dosegajo višino tudi čez 2.000 USD.⁵ Skupek vseh teh lastnosti ustvarja slutnjo, da gre lahko v primeru »loot box-ov« za igre na srečo.

5 Igre na srečo kot predmet pravnega urejanja

5.1 Pravne značilnosti iger na srečo

Igre na srečo so zaradi negativnih učinkov na posameznika in družbo predmet pravnega urejanja. Država si praviloma prizadeva omejiti (če že ne prepovedati) dejavnost iger na srečo, kar dosega z različnimi (pravnimi) vzvodi. Prirejanja iger na srečo je pogosto monopolizirano s strani države, pri čemer se s koncesijskim sistemom izjemoma dovoljuje tretjim osebam opravljanje dejavnosti. Značilna je tudi inkriminacija nezakonitega prirejanja iger na srečo ter strog upravni nadzor nad poslovanjem koncesionarjev (Hörnle, 2010: 1).

⁵ Ena izmed takšnih platform je dostopna na: https://steamcommunity.com/market/search?q=#p1_price_desc.

S pravnega vidika je za raziskovalni problem pomembno predvsem troje (Castillo, 2019: 183). Prvič, ali določena mikrotransakcija z elementi igre (predmet opazovanja) ustreza pravni opredelitvi igre na srečo. Znotraj tega vprašanja se pri mikrotransakcijah izpostavlja kot posebej problematična predvsem (ne)premoženjska narava dobitka. Drugič, kako se obstoječi pravni režim prirejanja iger na srečo uporablja za posamezne oblike takšnih mikrotransakcij. Tretjič, ali je sploh primerno, da mikrotransakcije normativno urejamo enako kot (preostale) igre na srečo. V tem delu bomo poskušali odgovoriti predvsem na prvo zastavljeno vprašanje raziskovalnega problema.

Kvalifikatorni znaki iger na srečo, skupni večini jurisdikcij, praviloma zajemajo (Griffiths, 2018: 52–53):

- vložek premoženja, ki ga igralec ob negativnem izidu izgubi;
- bodoč, negotov izid, ki bo odločen naključno;
- nadejan dobiček premoženja, ki presega vrednost vložka in pripade igralcu ob pozitivnem izidu.

V nadaljevanju je pozornost posvečena predvsem (ne)premoženjski naravi dobitka, saj je dobiček iz mikrotransakcij v veliko videoigrah povsem virtualen in omejen na igralno okolje.

5.2 Vložek

Predstavniki zabavne industrije se v okviru utemeljevanja nesporne narave »loot box-ov«⁶ večinoma sklicujejo na dva elementa »loot box-ov«, in sicer na (delno) povračljivost ter na prostovoljnost nakupa, ki naj bi utemeljevala, zakaj »loot box-i« niso igre na srečo (Bailey, 2018).

Glede povračljivosti vložka, četudi delne, velja poudariti, da (delna) povračljivost vložka ne izključuje možnosti obstoja igre na srečo. Igre na srečo, vsaj v smislu Zakona o igrah na srečo⁶ (ZIS), niso pogojene z vselejšnjo popolno izgubo vložka. Tudi v ZDA velja smiselno enako. Kalifornijsko sodišče je pri objasnitvi značaja vložka že leta 1952 obrazložilo, da za vložek ni nujno, da je namenjen izključno za možnost pridobitve nagrade, temveč zadostuje, da se vložek plača za nekaj drugega,

⁶ Uradni list RS, št. 14/11 – UPB, 108/12, 11/14 – popr. in 40/14 – ZIN-B.

možnost pridobitve nagrade pa je akcesorna.⁷ Vložek v obliki nakupa »loot box-a« deluje prav po takšnem konceptu, kajti z nakupom se zagotovi prejem virtualnega blaga z možnostjo prejema glavnega virtualnega blaga kot nagrade (Hong, 2019: 68). Tudi prepričljivost drugega argumenta, tj. prostovoljnost sodelovanja pri nakupov »loot box-ov«, je zgolj površinska, saj so vse igre na srečo neprisilnega značaja, pa so navkljub temu predmet regulacije (Cruz, 2019: 222).

Vložek v »loot box-e« praviloma ni izražen neposredno v realni valuti. Podobno kakor igralci v igralnicah, ki za pristop k igri opravijo menjavo notranje valute za žetone, se tudi v videoigrah igralci z uporabo plačilnih kartic preko notranje virtualne valute, ki je običajno izražena v obliki virtualnih žetonov, poslužujejo nakupa »loot box-ov« (Hong, 2019: 67–68). Sodelovanje pri igrah na srečo preko posredne valute, tj. z uporabo žetonov in virtualnih valut, psihološko učinkuje na način, da »prikrije« njihovo pravo vrednost, kar daje povod za lahkomišelnejšo porabo denarja napram igranju z vložkom, izraženem neposredno v realni valuti (McCormack, Griffiths, 2012).

Kot zanimivost izpostavimo, da je glede (ne)premoženjske narave vložka Vrhovno sodišče Republike Slovenije v Sodbi I Up 1119/2002, z dne 7. 7. 2005, presojalo vlogo vstopninskih žetonov, ki niso bili pridobljeni z vložkom premoženja, a se je lahko z njimi navkljub temu prisostvovalo pri igri na srečo v igralnici. Poimenovanje žetonov izhaja iz narave njihove pridobitve, obiskovalci igralnice so jih namreč neodplačno prejeli ob plačilu vstopnine. S temi žetoni so lahko v igralnici sodelovali pri izbrani igri na srečo, vendar žetonov niso mogli neposredno zamenjati za denar ali vrednostne žetone. Ker se pa je lahko z vstopninskimi žetoni enakopravno sodelovalo v igri, vključno z možnostjo dobitka v vrednostnih žetoni, je sodišče opredelilo, da imajo enak učinek kot vrednostni žetoni, zaradi česar se jih v smislu 2. člena ZIS obravnava kot plačilo določenega zneska za igro pri igralni mizi. Na takšno opredelitev tudi nima vpliv neodplačna narava pridobitve. V kolikor v omenjene okoliščine postavimo »loot box-e«, ugotovimo, da bi se jih lahko navkljub njihovi neodplačni naravi pridobitve dojemalo kot vložek v igro na srečo, vendar zgolj pod pogojem, da je pridobljeno virtualno blago mogoče opredeliti kot dobiček.

⁷ Zadeva Holmes proti Saunders, z dne 26. 11. 1952.

5.3 Naključje

Sledeč gramatikalni razlag, ki izhaja iz SSKJ, lahko naključje opredelimo kot tisto, kar povezuje, povzroča sovpad nepričakovanih, med seboj vzročno nepovezanih dejanj oz. dejstev. Zdi se, da samo razumevanje elementa naključnosti ne povzroča toliko težav, kot ga povzroča vrednotenje vloge, ki jo naključje odigra pri odločanju izida. Med posameznimi jurisdikcijami namreč obstojijo razlike pri odmeri te vloge. Tako je izid igre lahko izključno ali (zgolj) pretežno odvisen od naključja, pri čemer se nadalje zastavlja vprašanje pravilnega razumevanja in ugotavljanja tega, kar naj bi bilo »pretežno«. Ta naloga je še posebej težavna pri tistih videoigrah, kjer dobitki iz mikrotransakcij predstavljajo tekmovalno prednost znotraj igralnega okolja.

V tej zvezi lahko izpostavimo primer iz ameriške sodne prakse. V zadevi *Mason v. Machine Zone, Inc.*⁸ se je ameriško zvezno sodišče soočilo z videoigro, v kateri je izid odločen tako na podlagi veččin igralcev kot tudi naključja. Pod vprašajem se je znašel igralni mehanizem v igri *Game of War* (GoW). Smisel igre je v snovanju virtualnega imperija, ki je v nalogi končnega cilja igre, tj. svetovne prevlade. Pri snovanju imperija se igralec poslužuje gradnje stavb, oblikovanja vojske, pridobivanja sredstev (hrana, zlato ipd.), ki jih rabi za potrebe igre. Dodatno lahko v igri Igralci v zameno za virtualno valuto, ki se jo lahko kupi z realno valuto, sodelujejo v virtualnem igralništvu, ki poteka znotraj igralnega okolja igre. Dobitek v virtualni igralnici je določen naključno preko kolesa sreče, na katerega igralci polagajo vložke. Pojavna oblika dobitka je npr. virtualna hrana ali virtualno zlato, ki igralcu omogoča lažje nadzorovanje poteka igre. Ker bistvo igre, tj. snovanje imperija, temelji na veččini igralcev, je po mnenju sodišča virtualno igralništvo, zaradi svoje sekundarne narave, postranskega pomena. V kolikor bi naključje imelo vsaj v pretežni meri vpliv na razplet glavne igre, bi lahko odločitev sodišča bila drugačna.

5.4 Dobitek

Dobitek pri mikrotransakcijah je virtualen. V laičnem in strokovnem pisanju se pogosto označuje kot »virtualno blago« (*virtual goods*). Dobitki lahko služijo zgolj estetski funkciji (npr. olepšanju orodja, ki ga igralec uporablja v videoigri), lahko pa igralcu doprinesejo tekmovalno prednost, ki jo uporabi proti drugim igralcem ali

⁸ Zadeva *Mason proti Machine Zone, Inc.*, z dne 20. 10. 2015.

računalniku (npr. zmogljivejše orožje ali dober »nogometas«, ki ga igralec vključi v virtualno ekipo). Dobitki, ki zagotavljajo tekmovalno prednost, veljajo v igralni skupnosti za kontroverzne, če pretežno vplivajo na glavno igro. Videoigre, ki spodbujajo uporabo mikrotransakcij na ta način, so zasnovane na t. i. *pay-to-win* strukturi. Namesto, da bi se igralci zanašali na lastne veščine in pridobili zanje pomembno virtualno blago regularno tekom rednega igralnega procesa, jih igra posredno sili k izrabi mikrotransakcij kot lažjemu in/ali hitrejšemu načinu pridobivanja tega blaga. V teh igrah se zato nakup virtualnega blaga pomenljivo šteje kot odločilen za zmago (Mistry, 2018: 542–545).

Kot tangentno (a ne brez pomensko) se zastavlja vprašanje pravne narave teh dobitkov oz. virtualnega blaga. Zakonska ureditev iger na srečo lahko namreč pojem dobitka v pravnem smislu omejuje na taksativno določene pravice, stvari ali druge pravne konstrukte. V strokovnem in znanstvenem diskurzu se kot kvalifikatorni znaki virtualnega blaga pogosto navajajo sledeči znaki: (1) izključujoča narava, ki omogoča imetniku, da drugim uporabnikom onemogoči uporabo njegovega virtualnega blaga, (2) trajnost, kar pomeni, da virtualno blago obstaja v virtualnem svetu, ne glede na to, ali igralec zapusti igro in (3) virtualno blago je predmet družbene interakcije oz. je lahko predmet razpolaganja med igralci (Fairfield, 2005: 1052–1054). Nekateri prištevajo k tem znakom še: (4) vrednost virtualnega blaga, ki jo blagu pripisujejo imetniki, ter (5) obstoj sekundarnih trgov za razpolaganje z virtualnim blagom (Blazer, 2006: 142–149).

Na podlagi zgoraj naštetega lahko že na prvi pogled (ali vsaj skozi oči laika) prepoznamo vzporednice, ki značilnosti virtualnega blaga in imetniških interesov približajo stvarnopravnemu koncipiranju »stvari«. Podobnosti niso relevantne le za pravno ureditev iger na srečo, temveč tudi za kazensko pravo in druga pravna področja. Tako je nizozemsko sodišče v nekem primeru moralo odločiti ali so izpolnjeni zakonski znaki kaznivega dejanja rop, ko je obdolženec prisilil mladoletnega oškodovanca k izročitvi virtualnega blaga znotraj virtualnega igralnega okolja videoigre, čeprav rop načeloma zadeva odtujitev »stvari«. Sodišče je obdolženca obsodilo za storitev očitane mu kaznivega dejanja.⁹ Kljub temu je mogoče v splošnem zavrniti pojmovanje virtualnega blaga kot stvari, saj mu manjka značilnost »telesnosti«. V skrajni fazi je sicer mogoče zatrjevati, da izpolnjuje pogoj telesnosti programska koda, ki predstavlja binarni fizični zapis konkretnega

⁹ Zadeva ECLI:NL:HR:2012:BQ9251, z dne 31. 1. 2012.

virtualnega blaga na strežniku, vendar kode ne gre enačiti z blagom samim, saj le-to v igralnem okolju predstavlja nekaj povsem drugega in ne ustreza zgoraj naštetim kvalifikatornim znakom virtualnega blaga.

Zaradi enostavne reprodukcije ob praktično ničelni stroškovni stopnji, se virtualno blago praviloma pojmuje kot intelektualna stvaritev in je zaščiten z avtorskim pravom (Shen, 2010: 7–13). Takšen zaključek je mogoče podpreti z vpogledom v medsebojno ureditev razmerij med založniškimi podjetji in končnimi uporabniki. Slednji ob namestitvi videoigre praviloma podajo soglasje k pogojem, ki jih določajo »EULA« (*end-user-license agreement*) posamezne videoigre. Gre torej za pogodbeno ureditev razmerja z elementi licenčne pogodbe, kjer založniško podjetje (z napotilom na splošne pogoje pogodbe) celovito opredeli uporabnikove pravice iz razmerja. Če kot primer vzamemo splošne pogoje pogodbe založniškega podjetja Blizzard, lahko razberemo, da si Blizzard pridružuje izključno imetništvo nad virtualnim blagom znotraj igralnega okolja.¹⁰ Ker pridobi uporabnik torej zgolj pravico »uporabe« virtualnega blaga, je mogoče (ali bolj primerno) govoriti tudi o virtualnih storitvah (Frieling, 2013: 3101). Razprava v smeri servitizacije videoiger bo v prihodnje verjetno podžgana z dejstvom, da videoigre postajajo pretočna vsebina z naročniškim modelom financiranja, kjer, razen igralnega ploščka, igralci ne razpolagajo niti s strojno opremo, niti s fizičnimi izvodi videoigre.¹¹

Velikega pomena je (ne)premoženjska narava dobitka. Primerjalnopravni pogled pokaže, da se dobitek ne šteje nujno kot pravno relevanten, če mu manjka premoženjska vrednost. Dobitek ima premoženjsko vrednost, če igralno okolje omogoča odplačno trgovanje z dobitkom v realni valuti. Nadalje lahko pripišemo dobitku premoženjsko vrednost tam, kjer je z dobitkom mogoče trgovati na sekundarnih trgih. Pomemben je torej potencial (ne)zamenljivosti virtualnega blaga. Potencial (ne)zamenljivosti za denar namreč določa (ne)premoženjsko naravo dobitka. Videoigre načeloma ne omogočajo denarnega izplačila protivrečnosti pridobljenega virtualnega blaga. Res je sicer, da nemalo število videoiger omogoča trgovanje na lastni platformi, vendar se znotraj tega okolja vrednost blaga opredeljuje le z virtualno valuto igre, ki pa ni unovčljiva. V kolikor igra to tehnično omogoča, je mogoče z dobitki trgovati na spletnih tržiščih, ki jih organizirajo tretje osebe. Tam

¹⁰ Glej določbo »D.2.A.« v splošnih pogojih pogodbe dostopno na: <https://www.blizzard.com/en-gb/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>.

¹¹ Tako je npr. Google lansiral svojo storitev Stadia v novembru 2019: <https://edition.cnn.com/2019/11/19/tech/google-stadia-launch/index.html>.

se trguje z realno valuto. Ker ima virtualno blago pripisljivo denarno vrednost, transakcija učinkuje na premoženjski položaj kupca in prodajalca. Tudi, če založniško podjetje s splošnimi pogoji pogodbe prepove trgovanje z virtualnim blagom, lahko igralci to prepoved zaobidejo (npr: kupec in prodajalec se na eBayu dogovorita za prodajo nekega virtualnega blaga ter ga nato s svojima virtualnima avatarjema izmenjata v igralnem okolju) (Schwiddessen, Karius, 2018: 23–25). V tej zvezi velja izpostaviti, da je ameriško zvezno sodišče v zadevi *Mason v. Mach. Zone, Inc*¹² pojasnilo, da premoženjska vrednost, ki jo dobitnik pridobi na sekundarnem trgu, ni upoštevna, če trgovanje nasprotuje splošni pogojem pogodbe med igralcem in založniškim podjetjem.

Sklenemo lahko torej, da so dobitki iz mikrotransakcij raznovrstni. Glede na pravno naravo lahko virtualno blago opredelimo kot premoženjske pravice ali kot storitve. Če pravni red izenačuje digitalno blago s telesnim blagom, potem je seveda virtualno blago tudi »blago«, kakor ga pač opredeljuje pravo. Če je virtualno blago mogoče (na spletni platformi igre na sekundarnem trgu) zamenjati za denar, bo pogoj premoženjske narave dobitka praviloma izpolnjen.

6 Obstoje podobnosti med »loot box-i« in zbirateljskimi sličicami

Pogostokrat se pri omembi »loot box-ov« in potrebi po njihovi regulaciji poudarja podobnost z zbirateljskimi sličicami in igralnimi kartami, kot so denimo *Pokémon, Yu-Gi-Oh!* ali *Magic: The Gathering*.¹³ Zbirateljske sličice in igralne karte si z »loot box-i« delijo naslednje značilnosti, in sicer denarni vložek, negotovost izida, ki je določen naključno, delna povračljivost vložka in možnost pridobitve »glavnega« dobitka.

Denarni vložek, v kombinaciji z naključnostjo ter negotovostjo izida in možnostjo dobitka, tvori elemente, ki so skladni s tistimi, ki opredeljujejo igre na srečo. O dobitku praviloma govorimo takrat, kadar presega vrednost vložka, kar nastopi predvsem v primerih prejetja »glavnega dobitka«, zaradi katerega se je igralec sploh poslužil nakupa »loot box-a« ali zbirateljskih sličic oz. igralnih kart. To je lahko pri nogometno obarvanih videoigrah nogometaš, čigar spretnosti so mnogo boljše od ostalih, ali pa pri igralnih kartah karta z lastnostmi, ki so boljše napram ostalim kartam. Želja po »glavnem« dobitku predstavlja osrednji motiv nakupa tovrstnih

¹² Zadeva *Mason* proti *Machine Zone, Inc.*, z dne 20. 10. 2015.

¹³ Pri teh kartah ni namen v popolnitvi albuma, temveč v oblikovanju čim močnejšega nabora kart, s katerimi igralec tekmuje proti ostalim igralcem.

paketov. Zagato predstavlja položaj, kjer igralec tega »glavnega dobitka« ne prejme. S tem je pod vprašaj postavljena povračljivost vložka oz. nastop t. i. negativnega izida. Zbirateljske sličice in igralne karte ob vsakem nakupu zagotavljajo prejem določenega števila kart, ki jih bo lahko igralec lahko uporabil. Drugače je v primeru »loot boxov«, katerih prejeti predmeti spričo svoje neuporabnosti (zgolj estetska narava dobitka), navkljub delni povračljivosti, pomenijo nastop negativnega izida. Igralci se za nakup »loot box-a« poslužijo izključno z namenom pridobitve virtualnega blaga, ki bi izboljšal njihov položaj v igri.

Z namenom, da bi zbirateljske sličice in igralne karte podvrgli pravni regulaciji iger na srečo, velja izpostaviti sodno prakso ZDA. V več postopkih so tožniki zatrjevali, da zbirateljske sličice predstavljajo igre na srečo, vendar so bili vsakič neuspešni, četudi so se sklicevali na sličice, katerih nakup ni odražal zgolj prejetje določenega števila sličic, temveč še možnost prejetja bolj redke in posebne sličice oz. karte.¹⁴

Tržna vrednost sličic, ki veljajo za »glavni« dobitki, je lahko neprimerljivo višja napram vložku. Vrednost trenutno najdražje zbirateljske sličice¹⁵ se giblje celo nad 7.5 milijonov USD, je pa sicer ta sličica dosegla na dražbi vrednost 3,12 milijonov USD (Grant, 2019). Navkljub temu igralec z nakupom ni deležen prikrajšanja, saj namreč prejme vnaprej znano število kart, ki odražajo vrednost nakupa. Na pozitivno ali negativno oznako izida tudi ne vpliva možnost, da se v prihodnosti vrednost sličice oz. karte zmanjša ali poveča.¹⁶

Skupni imenovalci mikrotransakcij in zbirateljskih sličic oz. igralnih kart se kaže še v ciljni skupini, ki je oblikujejo tudi mladoletne osebe. Zaščita mladoletnih v igrah na srečo je eden izmed dejavnikov, ki botruje regulaciji področja iger na srečo. Raziskave o uporabi iger družabne igralnice (ang. Social casino games),¹⁷ izvedene v Združenem kraljestvu, služijo kot kazatelj, da je že kar 13 % od 11 do 16-letnikov dostopalo do iger, ki vsebujejo elemente iger na srečo (Gambling Commission, 2019: 5). Ker je stav Združenega kraljestva, da »loot box-i« niso del iger na srečo, jih ta statistika ne obsega, vendar če bi jih umestili, bi se odstotek udeleženih nedvomno zvišal. Razlog za nastop tveganja je v primeru mladoletnikov še višji kot pri ostalih

¹⁴ Zadeva Chaset proti Fleer/Skybox International, LP, z dne 20. 8. 2002, str. 1086.

¹⁵ Sličica je bila s portretom igralca Baseball-a Honus-a Wagner-ja.

¹⁶ Zadeva Major League Baseball Properties, Inc. proti Price, z dne 12. 9. 2008, str. 51.

¹⁷ Social casino games je zvrst iger, katere tematika temelji na igranju v igralnici, ki so navkljub možnosti denarnega vložka dovoljene, kajti dobitki ni merljiv v premoženjski vrednosti.

ogroženih osebah, kajti so še toliko bolj ranljivi glede nevarnosti, pretečih s strani iger na srečo (Netherland Gaming Authority, 2018: 2).

7 Rešitve v primerjalno-pravnih ureditvah

7.1 Splošno

Problematika »loot box-ov« kot iger na srečo je sprožila številne, a neenotne odzive deležnikov po svetu. Na tem mestu pojasnimo, da igre na srečo, zaradi specifik javnega interesa, verskih in moralnih pomislekov, praviloma niso predmet nadsocijalnega pravnega urejanja, kar velja tudi za EU. Poenostavljeno lahko povzamemo, da se igre na srečo po pravu EU smatrajo za »storitve« v smislu člena 57 Pogodbe o delovanju EU¹⁸ (PDEU) in zanje v omejenem obsegu veljajo nekatera pravila notranjega trga, a se to področje v skladu z načelom subsidiarnosti normativno vendarle ne ureja na ravni EU (Hojnik, 2018: 72). Države članice zatoj same določajo, katere dejavnosti se v skladu z nacionalnim pravom štejejo za igre na srečo (Schwertmann, 2015: 3). Opisano stanje pa ne izključuje skupnih naporov pri soočanju s problematiko »loot box-ov«. V letu 2018 se je 15 državnih regulatorjev, povezanih v Forum evropskih regulatorjev igralništva (GREF), zavezalo družno preučiti problematiko. V javno objavljenih izsledkih raziskave (GREF, 2019) je delovna skupina izpostavila številne kritične elemente, v katerih se zrcalijo podobnosti med »loot box-i« in igrami na srečo, vendar zaradi raznolikosti med pravnimi redi sodelujočih držav, nadsocijalna zakonodajna intervencija ni bila predlagana.

V nadaljevanju je podan krajši pregled izbranih primerjalnopravnih ureditev, pri čemer sva se zaradi podobnosti ureditve osredotočila predvsem na evropske države. Izmed teh se velja omejiti na Belgijo, Nizozemsko in Združeno Kraljestvo, kjer je interes splošne javnosti spodbudil pristojne regulatorje k samostojni pravni analizi področja. Pregled ukrepov, ki so jih sprejeli (ali predlagali v sprejetje) pristojni regulatorji ali zakonodajalci, pokaže, da se države s problematiko spopadajo na različne načine. Ukrepe lahko razvrstimo v sledeče kategorije (Liu, 2019: 763; primerjaj Hafer, 2018):

- popolna prepoved »loot box-ov«;

¹⁸ UL C 326, 26. 10. 2012, str. 47-390.

- regulacija »loot box-ov«;
- proučitev položaja »loot box-ov«;
- nesprejetje ukrepov, ki bi zadevali »loot box-e«, zaradi ugotovitve, da »loot box-i« ne spadajo pod igre na srečo.

7.2 Belgija

Zaradi široko zastavljene zakonske definicije je mogoče po belgijskem pravu veliko »loot box-ov« opredeliti kot igre na srečo. Tako se za vložek po lahko šteje tisto, kar igralcu prinaša uporabno vrednost. Vplačila v virtualni valuti igralnega okolja sovpadajo tej razlagi, če jih je mogoče predhodno kupiti z realno valuto. Nadalje je zanimivo vrednotenje elementa sreča pri odločanju izida. Sreča mora igrati vlogo pri oblikovanju izida, a se odpravlja zahteva, da bi bil vpliv sreče pretežen (z nadpolovično numerično postavko (50+1)). Zadošča tudi sekundarna vloga sreče. Sreča tako pomeni vsak nedeterminiran dogodek, položaj ali rezultat, kjer možnost nastopa tega dogodka, položaja ali rezultata ni enaka »1«. Kritičnega pomena je nepremoženjska narava dobitka. Po belgijskem pravu zadošča, da dobitek predstavlja tekmovalno prednost znotraj igralnega okolja (Gaming Commission, 2018: 9–12). Zato zamenljivost »loot box-ov« za realno valuto ni pomembna.

Belgija je v letih 2018 in 2019 izdala prepovedi za določene oblike »loot box-ov« v prominentnih videoigrah (na primer *FIFA*). Več ponudnikov je zaradi omenjenih prepovedi umaknilo sporne videoigre z belgijskega trga. Igralci so v splošnem pozdravili odločitev pristojnih organov kot dobrodošlo (BBC, 2019b).

7.3 Nizozemska

Študija pristojnega Urada za igre na srečo na Nizozemskem (ang. Netherland Gaming Authority) je kot nezakonite označila »loot box-e«, pri katerih je negotovost izida pogojena z elementom naključnosti in pri katerih je mogoče z osvojenim virtualnim blagom trgovati zunaj virtualnega okolja igre, kar daje nagradi tržno vrednost. Nizozemsko pravo prepoveduje tovrstno ponujanje igre na srečo brez ustreznega dovoljenja (Netherland Gaming Authority, 2018: 2). Premoženjska narava virtualnih dobitkov je v tem primeru ločnica med videoigrami in igrami na srečo.

Študija je za reprezentativen vzorec vzela deset različnih loot box-ov, izmed katerih se je izkazalo, da štirje nasprotujejo pravnim predpisom, vseh deset pa vsebuje tveganje zasvojenosti. Kvalifikacija »loot box-ov« kot iger na srečo, v primeru vrednotenja izida v premoženjski vrednosti, je v nalogi: preprečevanja nastanka težavnih okoliščin kot posledice udejstvovanja ogroženih skupin, predvsem adolescentnih, pri igrah na srečo; pravočasnega opozorila nevarnega igralnega vedenja; mitigacije igralnega vedenja, kadar igralec nima svojega obnašanja pod nadzorom, in napotitve na primerno oskrbo, če je to potrebno (Netherland Gaming Authority, 2018: 2–14).

7.4 Združeno kraljestvo

Kadar je lahko virtualno blago podvrženo trgovanju ali menjavi za realno valuto ali denarno vrednost zunaj virtualnega okolja videoigre, pridobi premoženjsko vrednost, kar ga opredeli kot realno valuto oz. mu določi premoženjsko vrednost. Takšen stav izhaja iz dokumenta o stališču Komisije za igro na srečo (ang. Gambling Commison) Združenega kraljestva, ki pa navkljub zavzetemu stališču, segajočem v mesec marec leta 2017, in zavedanju, da se dobitki na razne načine lahko udejanjijo v denarju ali premoženjski vrednosti zunaj virtualnega okolja igre, ni privedlo do kakšnega nadzornega ukrepa zoper »loot box-e« (Gambling Commission, 2017: 5–6; Xiao, 2019: 18–19).

Tako opisan pasiven odziv pojasnjuje izjava izvršnega direktorja Gambling Commison, ki vsakršno zakonitost »loot box-ov« v Združenem kraljestvu utemeljuje z nezmožnostjo menjave virtualnih dobrih zunaj igralnega okolja igre, navkljub temu, da obstoje platforme, ki to omogočajo (Hong, 2019: 72; Miller, 2017).

7.5 Strog odnos nekaterih azijskih držav

Na Kitajskem in v Južni Koreji imajo razvijalci videoiger, ki nudijo »loot box-e«, dolžnost razkriti statistične možnosti razpleta posameznega »loot box-a« (Hafer, 2018). V Južni Koreji so sankcionirali ponudnike videoiger, ki so z nepravilnim prikazom možnosti pridobitve posameznega virtualnega blaga kot dobitka »loot box-a« zavajali uporabnike (Chansky, Okerberg, 2019: 2).

8 Slovenska pravna ureditev iger na srečo

ZIS opredeljuje igre na srečo kot igre, kjer imajo udeleženci za plačilo določenega zneska enake možnosti zadeti dobitke, izid igre pa je izključno ali pretežno odvisen od naključja ali kakšnega negotovega dogodka.¹⁹ Predpostavke, da je igra označena za igro na srečo, so naslednje:

- plačilo zneska;
- izključna ali pretežna prisotnost naključja oz. negotovega dogodka in
- dobitek igre na srečo, ki je lahko izražen v denarju, blagu, storitvah ali pravicah.²⁰

Menimo, da se dobitki »loot box-ov« v pojavnih oblikah virtualnega blaga zaradi svoje raznovrstne pojavnosti lahko štejejo za blago,²¹ storitev ali premoženjsko pravico. Z opredelitvijo dobitka, ki je lahko med drugim v obliki blaga ali storitev, ZIS daje podlago za razumevanje virtualnih dobrih kot dobitka iger na srečo. Zastavlja pa se vprašanje, ali to pomeni, da je vsako prejeto virtualno blago dobitek po določbah ZIS? Odgovor je odvisen glede na zahteve ZIS po premoženjski naravi dobitka oz. zmožnost opredelitve dobitka v denarni oz. premoženjski vrednosti. Iz določbe 50. člena ZIS izhaja, da mora skupna vrednost dobitkov pri klasičnih igrah na srečo znašati vsaj 40 % od vrednosti izdanih srečk ali vrednosti prodanih srečk. Nadalje, 81. člen ZIS določa, da se pri posebnih igrah na srečo vplačila in dobitki določajo v domačem denarju ali v tujem denarju. Podobno velja tudi pri prirejanju iger na srečo preko interneta oz. drugih telekomunikacijskih sredstev, kjer je z 10. členom Pravilnika o prirejanju iger na srečo preko interneta oz. drugih telekomunikacijskih sredstev²² določeno, da mora spletni igralni sistem med drugim zagotavljati, da je statistično znan delež vračanja vložene oz. skupne vrednosti dobitkov. S tem je implicitno vzpostavljena zahteva po premoženjski naravi dobitka. Zaključimo lahko, da so z vidika ZIS vprašljivi zgolj tisti »loot box-i«, ki so zamenljivi in katerih virtualno blago je izrazljivo v premoženjski vrednosti. Nezamenljive »loot box-e« pa ni mogoče podvreči pravilom, ki veljajo za igre na srečo.

¹⁹ Določba 2. člena ZIS.

²⁰ Določba 4. člena ZIS.

²¹ Po 1. členu Zakona o varstvu potrošnikov (ZVPot – Uradni list RS, št. 98/04 – UPB, 114/06 – ZUE, 126/07, 86/09, 78/11, 38/14, 19/15, 55/17 – ZKofT in 31/18) se za blago štejejo tudi »digitalne vsebine«.

²² Uradni list RS, št. 42/08, 103/08 in 109/12.

Prehodnost virtualnih dobrih izven meja virtualnega okolja, ki se odraža z njihovo zamenjavo in trgovanjem na različnih platformah, jim daje premoženjsko opredeljivost. Ali je to z vidika ZIS že dovolj, da se mehanizme »loot box-ov« tretira kot igre na srečo, ne moremo z gotovostjo odgovoriti. Gotovo je le eno, in to je njihova podobnost z igrami na srečo.

9 Kazenskopravni vidiki nedovoljenih prirejanj iger na srečo

Nedovoljeno prirejanje iger na srečo Kazenski zakonik²³ (KZ-1) obravnava v drugem odstavku 212. člena, ki določa, da »se kaznuje, kdor, zato da bi sebi ali komu drugemu pridobil protipravno premoženjsko korist, priredi, sodeluje ali pomaga pri prirejanju iger na srečo, za katere ni bilo izdano dovoljenje ali koncesija pristojnega organa.« Izraz igre na srečo, uporabljen v okviru KZ-1, velja za blanketni izraz, ki je podrobneje urejen v ZIS. S tem KZ-1 napotuje na uporabo področne zakonodaje (ZIS), ki določa pogoje za organiziranje iger na srečo (Šepec, 2018: 562–563).

Za izvršitev kaznivega dejanja nedovoljenega prirejanja iger na srečo mora biti podana prisotnost protipravne premoženjske koristi. Če tega elementa ni, bodisi zaradi brezplačnega sodelovanja bodisi dobrodelnega značaja vplačila iger na srečo, ne gre za kaznivo dejanje. V ta okvir zapadejo tudi zastojkarski »loot box-ik«. Navkljub temu pa gre lahko za prekršek, saj ZIS v kazenskih določbah označuje kot prekršek naslednja ravnanja (Šepec, 2018: 569–570):

- priredba igre na srečo brez dovoljenja oz. koncesije pristojnega organa (110. člen ZIS);
- priredba spletne igre na srečo, ki ni zajeta s koncesijsko pogodbo (prva točka 112. člena ZIS);
- priredba posebne igre na srečo v večjem obsegu, kot omogoča koncesijska pogodba (sedma točka 112. člena ZIS).

Oseba, ki z vplačanim vložkom sodeluje v posamezni igri na srečo, ne izvrši kaznivega dejanja po drugem odstavku 212. člena KZ-1, kajti ne sodeluje ali pomaga pri priredbi iger na srečo. Torej plačnik vložka v »loot box« ne sodeluje pri izvedbi izvršitve kaznivega dejanja. So pa znaki kaznivega dejanja izpolnjeni pri osebi, ki je kljub temu, da se je zavedala namena pridobivanja premoženjske koristi in je vedela,

²³ Uradni list RS, št. 50/12 – UPB, 6/16 – popr., 54/15, 38/16 in 27/17.

da ni prišlo do izdaje dovoljenja ali koncesije za izvedbo igre na srečo, pridobivala oz. novačila nove udeležence (Šepec, 2018: 573).

Sklicevanje ponudnikov »loot box-ov« na nezavedanje, da gre za nedovoljeno prirejanje iger na srečo, ne izključuje kaznivega dejanja, kajti če se storilec ne zaveda kaznivosti dejanja priredbe igre na srečo brez dovoljenja ali koncesije za izvedbo igre na srečo, ob namenu pridobitve premoženjske koristi, je v izogibni pravni zmoti, ki pa ne izključuje krivde (Šepec, 2018: 575). Storilec kaznivega dejanja prirejanja nedovoljenih iger na srečo je lahko glede na osmi odstavek 25. člena Zakona o odgovornosti pravnih oseb za kazniva dejanja²⁴ (ZOPOKD) tudi pravna oseba in torej s tem ponudniki videoiger.

10 Alternativne rešitve

Če bo odziv državnega regulatorja iger na srečo v smeri regulacije »loot box-ov« negativen, bodo slednje prepuščene samoregulaciji. V nekaterih primerih je pasivnost držav že botrovala k sprejetju pravil, ki na takšne in drugačne načine zaščitijo plačnike vložkov v »loot box-ov«. V tej smeri sta platformi za dostop mobilnih aplikacij »App store« in »Google Play« že postopali, in sicer pravila na »App store« ponudnika Apple vsebujejo določbo, da morajo »loot box-ik« ali drugi mehanizmi, ki v zameno za denar nudijo randomizirano virtualno blago, razkriti možnosti prejetja vsakega posameznega izida preden se uporabnik posluži nakupa »loot box-a«. ²⁵ »Google Play« s svojimi pravili prepoveduje zavajanje uporabnikov glede aplikacij s strani razvijalcev. Prepoved zavajanja zajema tudi uporabo mehanizmov za prejemanje naključnih virtualnih predmetov z nakupom, zaradi česar morajo razvijalci pred nakupov razkriti verjetnost izida. V posebnem sklopu pravila določa, da se sme aplikacije z igrami na srečo nuditi zgolj v Združenem Kraljestvu, Irski in Franciji. ²⁶

Na samoregulacijo lahko v določeni meri vplivajo tudi potrošniki, in sicer s tem, ko zaradi prevelike vpetosti igralnega okolja in mikrotranskacij negativno pospremiyo igro na trg. Za primer velja izpostaviti igro franšize Star Wars z naslovom Battlefront II, katero je trg zaradi prevelike prisotnosti mikrotranskacij negativno sprejel, zaradi

²⁴ Uradni list RS, št. 98/04 – UPB, 65/08 in 57/12.

²⁵ Smernice, ki jih nudi Applova »App store«, so dostopne na: <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>.

²⁶ Pravilnik, ki velja za aplikacije, dosegljive na platformi »Google play«, je dostopen na: <https://play.google.com/about/developer-content-policy-print/>.

česar je proizvajalec spremenil koncept igre še predno je le-ta sploh izšla (Neely, 2019: 18). Vendar takšna samoregulacija trpi posamezne pomanjkljivosti, predvsem velja izpostaviti, da bodo potrošniki kupili marsikatero videoigro ne glede na njihovo prepletenost z mikrotransakcijami.

Pojavljajo se še mnogi ostali samoregulacijski ukrepi, kot je obvezna oznaka, da igra vsebuje mehanizme, podobnim igram na srečo, označba, da je igra primerna zgolj za odrasle osebe,²⁷ označba, da igra omogoča virtualne nakupe z realno valuto,²⁸ onemogočanje prehodnosti »loot box-ov« iz virtualnega okolja igre, omejitve mesečnega zneska, namenjenega za nakup »loot box-ov«, ipd. (Xiao, 2019: 24).

11 Zaključek

Ponudba na trgu videoiger je v strmem vzponu in število igralcev po celem svetu v porastu. Nemogoče je zanikati, da videoigre doživljajo razcvet, kar je posledica vse hitrejših internetnih povezav in prepoznavi mobilnih telefonov kot igralne platforme. V tem okolju so postale mikrotransakcije, še posebej pojavna oblika »loot box«, posebej popularne. Ker se mehanizem delovanja slednjih opira na koncepte, ki jih zasledimo pri nekaterih posebnih igrah na srečo (npr. igralni avtomati), se kot legitimno zastavlja vprašanje, ali so mikrotransakcije v pravnem pomenu igre na srečo. Skozi analizo tipičnih kvalifikatornih znakov iger na srečo sva poskusila predstaviti problematiko na primeru »loot box-ov«. Ob tem sva kot bogat vir predhodnih dognanj obravnavala stališča v primerjalnopravnih ureditvah, kjer je tematika že načeta. Pregled teh ureditev pokaže, da o kvalifikaciji »loot box-ov« kot iger na srečo odločajo nianse. Elementa vložka in sreče sta načeloma (z manjšimi variacijami) izpolnjena v večini primerjanih ureditev, medtem ko težave povzročajo predvsem (ne)premoženjska narava dobitka. Zaradi nezamenljivosti virtualnih dobrih za realno valuto, se »loot box-i« v več primerjanih ureditvah ne štejejo za igre na srečo. Tudi aplikacija zakonskih znakov, ki jih za igre na srečo določa ZIS, pokaže, da se »loot box-i« po slovenski zakonodaji izognejo kvalifikaciji iger na srečo, če niso zamenljivi. Zakon namreč implicitno postavlja pogoj premoženjske narave dobitka za igre na srečo. Kljub temu bi lahko določene oblike »loot box-ov«, predvsem tiste, kjer je njihova zamenljivost za realno valuto mogoča na sekundarnem trgu, lahko

²⁷ Entertainment software rating board ali krajše ESRB ponuja označbo »zgolj za odrasle«, kadar igra omogoča igranje iger na srečo z realno valuto (<https://www.esrb.org/ratings-guide/>).

²⁸ Pan european game information ali krajše PEGI je leta 2018 sprejel označbo, ki opozarja na prisotnost virtualnih nakupov z realno valuto v igri (<https://pegi.info/news/new-in-game-purchases-descriptor>).

šteji kot igre na srečo. Takšna kvalifikacija lahko ima za posledico uporabo kazenskih določb ZIS ali celo kazensko odgovornost ponudnikov.

Literatura

- Bailey, J. M. (2018) A Video Game 'Loot Box' Offers Coveted Rewards, but Is It Gambling?, dostopno na: <https://www.nytimes.com/2018/04/24/business/loot-boxes-video-games.html> (5. 1. 2020).
- BBC (2019a) Gaming worth more than video and music combined, dostopno na: <https://www.bbc.com/news/technology-46746593> (5. 1. 2020).
- BBC (2019b) Gaming loot boxes: What happened when Belgium banned them?, dostopno na: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333> (5. 1. 2020).
- Blazer, C. (2006) The five indicia of virtual property, *Pierce Law Review*, 5(1), strani 137–162.
- Castillo, D. J. (2019) Unpacking the loot box: How gaming's latest monetization system flirts with traditional gambling methods, *Santa Clara Law Review*, 59(1), strani 165–202.
- Chansky, E., Okerberg, L. E. (2019) Loot Box or Pandora's Box? Regulation of Treasure Chests in Video Games, *Cyberspace Lawyer*, 24(8), strani 1–3.
- Cruz, K. E. (2019) The Psychological and Virtual Siege of Loot Boxes, *Journal of Technology Law & Policy*, 23, strani 215–228.
- Fairfield, J. A. (2005) Virtual property, *Boston University Law Review*, 85(4), strani 1047–1102.
- Frieling, J. (2013) Virtual goods in online worlds: basics, characteristics and monetization, strani 3097–3107, dostopno na: <http://subs.emis.de/LNI/Proceedings/Proceedings220/3097.pdf> (5. 1. 2020).
- Gambling Commission (2017) Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper, dostopno na: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf> (5. 1. 2020).
- Gambling Commission (2019) Written Evidence, dostopno na: <http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94963.pdf> (5. 1. 2020).
- Gaming Commission (2018) Research Report on Loot Boxes, dostopno na: https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoekrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf (5. 1. 2020).
- Grant, M. (2019) The Most Expensive Sports Trading Cards Ever Sold, dostopno na: <https://www.grunge.com/159863/the-most-expensive-sports-trading-cards-ever-sold/> (5. 1. 2020).
- GREF (2019) Synthesis of the works carried on by GREF eGambling Working Group with regard to the implementation of the Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming, dostopno na: http://www.gref.net/wp-content/uploads/2019/10/Synthesis_final-draft_v4_clean.pdf (5. 1. 2020).
- Griffiths, M. D. (2018) Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?, *Gaming Law Review: Regulation, Compliance, and Policy*, 22 (1), strani 52–54, doi: 10.1089/plr2.2018.2216.
- Hafer, T. J. (2018) The legal status of loot boxes around the world, and what's next in the debate, dostopno na: <https://www.pcgamer.com/the-legal-status-of-loot-boxes-around-the-world-and-whats-next/> (5. 1. 2020).
- Hojnik, J. (2018) Online Gambling under EU Law: Strolling Between Controlled Expansion and Genuine Diminution of Gambling Opportunities, *Lexonomica*, 10(2), strani 67–102, doi: 10.18690/lexonomica.10.2.67-102.2018.
- Hong, E. (2019) Loot boxes: Gambling for the Next Generation, *Western State Law Review*, 46, strani 61–84.

- Hörnle, J. (2010) Online Gambling in the European Union: a Tug of War without a Winner?, Queen Mary University of London, School of Law Legal Studies Research Paper No. 48/2010, dostopno na: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1593249 (5. 1. 2020).
- Kain, E. (2015) Video Games Should Be More Expensive, dostopno na: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/04/24/video-games-should-be-more-expensive/#30e94a8c6eb9> (5. 1. 2020).
- Langvardt, K. (2019) Regulating habit-forming technology, *Fordham Law Review*, 88, strani 129–185.
- Liu, K. (2019) A global Analysis into Loot Boxes: Is It »Virtually« Gambling, *Washington International Law Journal*, 28, strani 763–799.
- Makuch, E. (2018) Microtransactions, Explained: Here's What You Need To Know, dostopno na: <https://www.gamespot.com/articles/microtransactions-explained-heres-what-you-need-to/1100-6456995/> (5. 1. 2020).
- McCormack, A., Griffiths, M. D. (2012) Motivating and Inhibiting Factors in Online Gambling Behaviour: A Grounded Theory Study, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), strani 39–53, doi: <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9300-7>.
- Miller, T. (2017) Loot boxes within video games, dostopno na: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/loot-boxes-within-video-games> (5. 1. 2020).
- Mistry, K. (2018) P(l)aying to win: Loot boxes, microtransaction monetization, and proposal for self-regulation in the video game industry, *Rutgers University Law Review*, 71(1), strani 537–578.
- Moshirnia, A. V. (2018) Precious and worthless: comparative perspective on loot boxes and gambling, *Minnesota Journal of Law, Science and Technology*, 20(1), strani 77–114.
- Neely, E. L. (2019) Come for the Game, Stay for the Cash Grab: The Ethics of Loot Boxes, Microtransactions, and Freemium Games, *Games and Culture*, 20(10), strani 1–20, doi: <https://doi.org/10.1177/1555412019887658>.
- Netherland Gaming Authority (2018) Study into loot boxes, A treasure or a burden?.
- Quora (2016) Why Have Video Game Budgets Skyrocketed In Recent Years?, dostopno na: <https://www.forbes.com/sites/quora/2016/10/31/why-have-video-game-budgets-skyrocketed-in-recent-years/#614735f93ea5> (5. 1. 2020).
- Schwertmann, M. A. (2015) European Union Law Working Papers: Gambling Licenses in the EU, Stanford – Vienna Transatlantic Technology Law Forum, strani 1–59, dostopno na: https://law.stanford.edu/wp-content/uploads/sites/default/files/publication/901659/doc/slspublic/schwertmann_eulaw_wp14.pdf (5. 1. 2020).
- Schwiddessen, S., Karius, P. (2018) Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective, *Interactive Gaming Law Review*, 1, strani 17–43, doi: 10.4337/ielr.2018.01.02.
- Shen, L. (2010) Who Owns the Virtual Items?, *Duke Law & Technology Review*, 11, strani 1–13.
- Šepec, M. (2018) 212. člen v Korošec, D., Filipič, K., Zdolšek, S. (ur.) Veliki znanstveni komentar posebnega dela Kazenskega zakonika (KZ-1), strani 561–578.
- TapResearch (2016) New Study: The Data Behind Reward-Based Monetization in F2P Games, dostopno na: <https://medium.com/tapresearch/new-study-the-data-behind-reward-based-monetization-in-f2p-games-66bb31d3ac7e> (5. 1. 2020).
- Xiao, L. Y. (2019) A Primer on the Legal Regulation of Loot Boxes: History, Business, Psychology, Law and Regulation, strani 1–32, dostopno na: <https://osf.io/preprints/lawarxiv/4vpd6/> (5. 1. 2020), doi: 10.31228/osf.io/4vpd6.
- Yin-Poole, W. (2017) When it comes to FIFA 18, you can most definitely cash out, dostopno na: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-23-when-it-comes-to-fifa-18-you-can-most-definitely-cash-out> (5. 1. 2020).

O avtorjih

Kristjan Zahrastnik je mladi raziskovalec na Pravni fakulteti Univerze v Mariboru; kristjan.zahrastnik@um.si

Denis Baghrizabehi je asistent na Pravni fakulteti Univerze v Mariboru; denis.baghrizabehi@um.si