

MICHALINA DUDA-HYZ¹

Pojęcie hazardu w prawie hazardowym wybranych państw europejskich. Część II. Pojęcie hazardu w świetle definicji legalnych terminu *gaming*²

Wpłynął: 20.04.2021. Akceptacja: 13.01.2022

Streszczenie

Artykuł stanowi drugie z cyklu opracowań, których celem jest przedstawienie i analiza znaczenia, jakie przypisuje się pojęciom „hazard” i „gry hazardowe” w przepisach prawa hazardowego wybranych państw europejskich, a także skonfrontowanie normatywnego znaczenia tego pojęcia z cechami hazardu w ujęciu nauk społecznych. Analizie poddano unormowania tych państw anglojęzycznych, w treści których na określenie zbiorczej kategorii przedsięwzięć o charakterze hazardowym używa się terminu *gaming*, tj. Malty i Irlandii. W opracowaniu wykorzystano przede wszystkim metody komparatystyki prawniczej. W zakresie, w jakim przedstawiono cechy hazardu w ujęciu nauk społecznych, oparto się na dorobku przedstawicieli tych nauk. Przeprowadzone badania uzasadniają sformułowanie tezy, iż zakresy nazwy *gaming* w przepisach prawa hazardowego Malty i Irlandii zasadniczo się różnią. Taka sytuacja wynika z jednej strony z odmiennych tradycji w zakresie reglamentacji działalności hazardowej, z drugiej – odzwierciedla aktualny stosunek władz publicznych zarówno do przedsięwzięć o cechach gier hazardowych, jak i do takich gier, w których o wyniku przesądzają umiejętności gracza, lecz które mogą stwarzać zagrożenia analogiczne do związanych z grami hazardowymi. Zarówno na Malcie, jak i w Irlandii normatywne znaczenie nazwy *gaming* istotnie wykracza poza znaczenie, jakie pojęciu hazardu przypisuje się w naukach społecznych.

Słowa kluczowe: hazard, gaming, gry losowe, prawo hazardowe.

¹ Dr hab. Michalina Duda-Hyz – Uniwersytet Opolski, Wydział Prawa i Administracji (Polska); e-mail: michalina.duda-hyz@uni.opole.pl; ORCID: 0000-0001-7058-3481.

² Badania wykorzystane w artykule nie zostały sfinansowane przez żadną instytucję.

MICHALINA DUDA-HYZ

The Notion of Gambling in the Gambling Law Provisions of Selected European Countries. Part II. The Notion of Gambling in the Provisions Containing the Defined Term ‘Gaming’³

Abstract

The article is the second in a series of papers that seek to present and analyse the meaning ascribed to the notions of ‘gambling’ and ‘gambling games’ in the gambling law provisions of selected European countries as well as to confront the normative meaning of this concept with gambling characteristics from the perspective of social sciences. The analysis covered provisions of those English-speaking countries in which the notion of ‘gaming’ is used to describe the aggregate category of gambling activities, i.e. Malta and Ireland. The article mainly uses methods of comparative law. The presentation of the characteristics of gambling from the perspective of social science draws on the scientific output of researchers in the field. The studies carried out justified the thesis that the scopes of the notion of ‘gaming’ in the gambling law provisions of Malta and Ireland are substantially different. On the one hand, the situation results from different traditions in the regulation of gambling activities. On the other, it reflects the attitude public authorities currently adopt both to the activities bearing the features of gambling and to such games in which the outcome is determined by the player’s skill but which might pose a threat similar to those related to gambling. In both Malta and Ireland, the normative meaning of ‘gaming’ extends beyond the meaning that is ascribed to the notion of ‘gambling’ in social science.

Keywords: gambling, gaming, games of chance, gambling law.

³ The research has not been supported financially by any institution.

Uwagi wprowadzające

W ustawodawstwie niektórych państw anglojęzycznych na określenie zbiorczej kategorii przedsięwzięć o charakterze hazardowym nie używa się terminu *gambling* lecz nazw *games* lub *gaming*. We współczesnym języku angielskim słowo *gambling* oznacza aktywność polegającą na graniu w gry losowe dla pieniędzy oraz stawianie zakładów, a zatem odpowiada znaczeniu, jakie w polskim języku powszechnym przypisuje się terminowi „hazard”⁴. Z kolei pod pojęciem *gaming* rozumie się aktywność polegającą na grze w gry komputerowe. Niemniej jednak w języku prawnym termin ten jest również stosowany w odniesieniu do gier hazardowych, w związku z czym w niektórych opracowaniach nazwy te są używane zamiennie⁵. Terminom *gambling* i *gaming* zupełnie odmienne znaczenie nadaje się natomiast w publikacjach z zakresu nauk społecznych. Nazwę *gambling* utożsamia się z grą o charakterze losowym, w wyniku której następuje realokacja dóbr polegająca na tym, że gracze poddają ryzyku określoną kwotę pieniężną lub inne dobra o wymiernej wartości oraz uzyskują szansę na uzyskanie wygranej, najczęściej o większej wartości⁶. Z kolei określenia *gaming* używa się przede wszystkim w odniesieniu do gier, które znamionują takie cechy jak interaktywność, przeważający wpływ umiejętności gracza na wynik gry oraz kontekstowe wskaźniki rozwoju i sukcesu⁷. Termin ten jest zatem utożsamiany głównie z grami komputerowymi⁸. Co istotne, pojęcie *gaming* jest

⁴ <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gambling?q=gambling> (dostęp: 18.02.2020).

⁵ Zob. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gaming?q=gaming> (dostęp: 18.02.2020), *British National Corpus*, <https://www.english-corpora.org/bnc/> (dostęp: 18.02.2020).

⁶ Szerzej zob. D.L. King, S.M. Gainsury, P.H. Delfabbro et al., *Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research*, „Journal of Behavioral Addictions” 2015, 4(4), s. 215–216; M.D. Owens Jr., *Is I-Gaming Leaving Gambling Behind? New Social Media Vary the Formats and Business Models*, „Gaming Law Review and Economics” 2010, 14(10), s. 737; M. Griffiths, *Adolescent Gambling*, London–New York 1995, s. 1–2.

⁷ Zob. D.L. King, S.M. Gainsury, P.H. Delfabbro et al., op. cit., s. 215–216.

⁸ Ang. *video games*. Zob. np.: J.D.A. Parker, R.N. Taylor, J.M. Eastbrook, at. al., *Problem gambling in adolescence: Relationship with Internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence*, „Personality and Individual Differences” 2008, 45, s. 174–180; M.D. Griffiths, *The Use of Online Methodologies in Data Collection for Gambling and Gaming Addictions*, „International Journal of Mental Health and Addiction” 2010, 8, s. 8–20; C. Calado, J. Alexandre, M.D. Griffiths, *Mom, Dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviours among adolescents and young adults: an exploratory study*, „International Journal of Mental Health and Addiction” 2014, 12(6), s. 772–794; A. Håkansson, G. Kentta, C. Åkesdotter, *Problem gambling and gaming in the elite athletes*, „Addictive Behaviour Reports” 2018, 8, s. 79–84; E. Cashmore, *Gaming and Gambling*, [w:] E. Cashmore, J. Cleland, K. Dixon, *Screen Society*, e-book 2018, s. 151.

również stosowane na określenie takich gier, których wynik zależy od przypadku, a reguły odpowiadają typowym grom hazardowym, jednak udział w grze ma charakter nieodpłatny. W konsekwencji gracz nie ponosi ryzyka utraty określonej kwoty pieniężnej i najczęściej nie ma również szansy na uzyskanie wygranej o wymiernej wartości ekonomicznej (tzw. niefinansowe formy hazardu)⁹.

Wskazując na znaczenie terminów *gambling* i *gaming*, warto jeszcze zwrócić uwagę na następujące kwestie. Po pierwsze, w środowisku gier internetowych pojawia się coraz więcej przedsięwzięć łączących cechy gier komputerowych i typowych gier hazardowych, które trudno jednoznacznie zakwalifikować jako *gambling* lub *gaming* w znaczeniu, jakie nadaje się tym terminom na gruncie nauk społecznych¹⁰. Po drugie, w odniesieniu do gier noszących cechy klasycznego hazardu niejednokrotnie celowo, w celach promocyjnych, stosowany jest bardziej neutralny termin *gaming*¹¹. Po trzecie, w opracowaniach z zakresu nauk o hazardzie nazwy *gaming* używa się również do tych form gier hazardowych, które zostały zalegalizowane, w związku z czym są postrzegane jako zasługujący na akceptację społeczną rodzaj rozrywki osób dorosłych¹². Po czwarte, zarówno w języku prawnym niektórych państw anglojęzycznych, jak i w publikacjach dotyczących hazardu, nazwa *gaming* jest stosowana w odniesieniu do jednej z głównych kategorii gier hazardowych, tj. gier kasynowych¹³.

Niniejszy artykuł stanowi drugie z cyklu opracowań mających na celu przedstawienie i analizę znaczenia, jakie przypisuje się pojęciom „hazard” i „gry hazardowe” w przepisach prawa hazardowego wybranych państw europejskich, a także

⁹ Zob. M.D. Owens Jr., *Is I-Gaming Leaving...*, s. 739. W odniesieniu do gier o charakterze nieodpłatnym, które są dostępne za pośrednictwem mediów społecznościowych lub aplikacji na telefon najczęściej używa się określenia *social gaming*. Zob. np. S. Schneider, *Social Gaming and Online Gambling*, „Gaming Law Review and Economics” 2012, 16(12), s. 711–712; S.M. Gainsbury, D.L. King, B. Abarbanel et al., *Convergence of gambling and gaming in digital media*, www.insidegambling.com.au (dostęp: 4.02.2018).

¹⁰ Zob. np. M.D. Griffiths, R. King, *Are mini-games within RuneScape gambling or gaming?*, „Gaming Law Review and Economics” 2015, 19(9), s. 640–643; M.D. Griffiths, *Convergence of gambling and gaming: implications*, „World Online Gambling Law Report” 2008, 2, s. 12–13; J. Macey, J. Hamari, *Investigating relationship between video gaming, spectating esports, and gambling*, „Computers in Human Behavior” 2018, 80, s. 344–353; M.D. Griffiths, *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*, „Gaming Law Review” 2018, 22(1), s. 52–54.

¹¹ D.L. King, S.M. Gainsbury, P.H. Delfabbro et al., op. cit., s. 215. Zob. także D. Yoong, T. Hooi Koon, N. Choung Min, *‘This is not gambling but gaming’: Methods of promoting lottery gaming company in Malaysian daily*, „Discourse & Society” 2013, 24(2), s. 229.

¹² M.D. Owens Jr., *Is I-Gaming Leaving...*, s. 737; idem, *It’s All in the Game: Gamification, Games and Gambling*, „Gaming Law Review and Economics” 2012, 3, s. 114; N. Rose, *Gaming Law in a Nutshell*, Eagan, MN 2012, s. 1; S. Schneider, *The Ongoing Evolution of European Thinking About Online Gaming*, „Gaming Law Review and Economics” 2020, 14(10), s. 735.

¹³ Zob. np. R. Munting, *An economic and social history of gambling in Britain and the USA*, Manchester–New York 1996, s. 7 i n.; R. Chi Sen Siu, *The economics of Asian casino gaming and gambling*, [w:] L.V. Williams, D.S. Siegel (red.), *The Oxford Handbook of the Economics of Gambling*, Oxford 2013, s. 55–82.

skonfrontowanie owego normatywnego znaczenia z cechami hazardu w ujęciu nauk społecznych. Z uwagi na to, że przyjmowane w tej sferze rozwiązania są bardzo zróżnicowane, zakresem badań objęto jedynie te przepisy prawa hazardowego państw europejskich, w których na określenie zjawiska hazardu używa się terminów *games* lub *gaming*. W pierwszej części artykułu analizie poddano przepisy obowiązujące na Malcie. W drugiej, przedstawiono regulacje prawa hazardowego Irlandii. Przyjęty cel opracowania zdeterminował dobór metod naukowych, którymi są przede wszystkim metody komparatystyki prawniczej.

Gaming w świetle prawa hazardowego Malty

W myśl przepisów maltańskiej ustawy hazardowej z 2018 r.¹⁴ reglamentacji podlega świadczenie usług w zakresie gier. Przez „usługę w zakresie gier” (*gaming service*) należy rozumieć udostępnianie gry uczestnikom, bezpośrednio lub pośrednio, indywidualnie lub z innymi podmiotami, w ramach działalności gospodarczej. Z kolei termin *gaming* został zdefiniowany jako aktywność obejmująca jedną z trzech rodzajów czynności. Po pierwsze, uczestnictwo w grze. Po drugie, oferowanie usługi w zakresie gier. Po trzecie, dostarczanie, bezpośrednio lub pośrednio, towaru lub usługi związanej z usługami w zakresie gier¹⁵. Na tle powołanych regulacji uwagę zwraca fakt, iż w przeciwieństwie do unormowań obowiązujących w większości państw europejskich, na Malcie do działalności hazardowej zalicza się również świadczenie usług na rzecz przedsiębiorców prowadzących działalność polegającą na urządzaniu gier hazardowych. Powyższy model regulacji odzwierciedla założenia w zakresie polityki hazardowej Malty, która od blisko dwóch dekad stanowi światowej klasy centrum zdalnego hazardu¹⁶. Warto również zauważyć, że zakres nazwy *gaming* koresponduje z przyjętym na etapie projektowania obowiązujących regulacji założeniem dotyczącym tzw. horyzontalnego systemu licencji. Jedną z zasadniczych zmian, jakie wdrożono w połowie 2018 r., było bowiem zastąpienie przepisów statuujących obowiązek uzyskiwania odrębnych licencji na prowadzenie działalności w zakresie poszczególnych form aktywności

¹⁴ Gaming Act (Chapter 583 of the Laws of Malta), <http://www.justiceservices.gov.mt/DownloadDocument.aspx?app=lom&itemid=12832&l=1> (dostęp: 21.02.2021) dalej jako: Gaming Act.

¹⁵ Art. 378 Gaming Act.

¹⁶ Szacuje się, że w 2018 r. wartość dodana brutto wytworzona przez sektor gier hazardowych przekroczyła 1,4 mld EUR. Działalność w sferze hazardu prowadziły 283 spółki. Zob. Malta Gaming Authority, *Annual Report 2018*, <https://www.mga.org.mt/consultations-publications/#remotegamingpublications> (dostęp: 21.02.2020). Szerzej zob. także International Monetary Fund, *IMF Country Reports 18/20. Malta: Selected Issues*, <https://www.imf.org/en/Publications/CR/Issues/2018/01/29/Malta-Selected-Issues-45591> (dostęp: 21.02.2021), s. 24–32.

hazardowej systemem, w którym funkcjonują jedynie licencje na prowadzenie działalności na rzecz konsumentów oraz licencje na prowadzenie działalności na rzecz przedsiębiorców¹⁷.

Termin *gaming* został zdefiniowany przez odniesienie do pojęcia gry (*game*), którą w myśl przepisów ustawy może być gra losowa (*game of chance*) lub gra umiejętności (*skill game*)¹⁸. W treści ustawy hazardowej sformułowano także klasyczne definicje legalne wskazanych wyżej rodzajów gier. I tak, pod pojęciem gry losowej należy rozumieć formę aktywności, której wynik zależy całkowicie lub w przeważającej mierze od przypadku. Zakres rzeczowej nazwy obejmuje również takie przedsięwzięcia, których wynik jest uzależniony od zaistnienia lub rezultatu jednego lub większej liczby przyszłych zdarzeń. Z kolei grą umiejętności jest forma aktywności, której wynik jest całkowicie lub w przeważającej mierze uzależniony od umiejętności graczy, przy czym co do zasady do kategorii tej nie zaliczają się zdarzenia sportowe¹⁹. W kontekście przesłanki losowości uwagę zwraca to, że termin *gaming* odnosi się zarówno do gier o charakterze losowym, jak i do gier, których wynik zależy od umiejętności graczy. Kompetencje w zakresie oceny charakteru danej gry przysługują Maltańskiemu Urzędowi ds. Gier²⁰. Niemniej jednak, wydając rozstrzygnięcie w powyższym zakresie, Urząd jest zobowiązany uwzględnić okoliczności wskazane w treści załącznika do rozporządzenia dotyczącego upoważnień w sferze działalności hazardowej²¹. Analizując treść powyższych definicji legalnych z perspektywy znaczenia, jakie nadaje się terminowi „hazard” w naukach społecznych, wypada również zauważyć, że brakuje jakiegokolwiek

¹⁷ Ang. *Business-to-Consumer licence, Business-to-Business licence*. Zob. Malta Gaming Authority, *A White Paper to Future Proof Malta's Gaming Legal Framework*, July 2017, www.mga.org.mt (dostęp: 20.02.2020). Szerzej na temat zmian w prawie hazardowym Malty zob. także: A.J. Zammit, G. Kimberley, A. Vella, Y. Aquilina, *Malta*, [w:] C. Rohsler (red.), *The Gambling Law Review. Edition 4*, e-book 2019; R. Portanier, T. Cessar, *Malta: Gambling 2020*, [w:] J. Chess (red.), *Gambling Law and Regulations 2020*, e-book 2019; C. Preziosi, *Gaming in Malta. Trends and developments*, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=adc2213e-ee37-41da-b8a8-b5fb40a78adb> (dostęp: 2.03.2020).

¹⁸ W myśl obowiązującej do połowy 2018 r. ustawy o loteriach i innych grach pod pojęciem gier (*games*) należało rozumieć gry losowe, a także gry zawierające elementy losowości i umiejętności, z wyjątkiem gier sportowych oraz gier na automatach, w których wygrana polega wyłącznie na możliwości ponownej gry. Art. 2 *Lotteries and Other Games Act*, <http://www.justiceservices.gov.mt/DownloadDocument.aspx?app=lom&itemid=8904&l=1> (dostęp: 4.10.2017).

¹⁹ Art. 2 of *Gaming Act*.

²⁰ Malta Gaming Authority.

²¹ Sixth Schedule of *Gaming Authorisations Regulations*, 2018, L.N. 243 of 2018, <https://www.mga.org.mt/legislations-regulations/> (dostęp: 26.02.2020), dalej jako: *Gaming Authorisations Regulations*. Urząd winien zbadać m.in.: (1) występowanie losowań i ich wpływ na wynik gry, (2) czy zręczny gracz jest w stanie wygrać więcej niż gracz nieposiadający takich umiejętności, (3) czy doświadczenie w grze może istotnie zwiększyć szansę na wygraną, (4) czy umiejętności w grze mogą być nabyte w drodze treningu, doświadczenia czy lektury literatury przedmiotu lub materiałów edukacyjnych, (4) czy format lub reguły gry niweczą efekt jakiegokolwiek elementu przypadku, (4) złożoność gry, w tym liczbę dokonywanych przez gracza wyborów oraz ich potencjalny wpływ na wynik, a także stosowane strategie.

odniesienia do pozostałych znamion tego zjawiska, tj. zaangażowania majątkowego gracza oraz wygranej o wymiernej wartości ekonomicznej.

Określenie cech przedsięwzięć, których urządzenie wymaga uzyskania stosownych licencji, wymaga uwzględnienia treści aktów podustawowych. I tak, w myśl przepisów rozporządzenia dotyczącego upoważnień w sferze działalności hazardowej licencja na oferowanie lub świadczenie usług w zakresie gier dotyczy czterech rodzajów przedsięwzięć²². Pierwsze to gry losowe rozgrywane przeciwko ośrodkowi gier, których wynik stanowi rezultat działania generatora liczb losowych. Do kategorii tej zaliczają się gry kasynowe, w tym: ruleta, black jack, baccarat, poker rozgrywany przeciwko kasynu, loterie, tzw. loterie poboczne²³ oraz gry dotyczące wirtualnych sportów. Druga grupa przedsięwzięć to gry losowe rozgrywane przeciwko ośrodkowi gier, których wynik nie jest generowany losowo, lecz determinowany przez wynik zdarzenia lub rywalizacji zewnętrznych wobec gry, oraz w których operator ponosi ryzyko związane z ustalaniem oferowanych graczom kursów. Wskazaną kategorię przedsięwzięć tworzą zatem zakłady rozgrywane w systemie bukmacherstwa. Warto również podkreślić, że w świetle powołanego przepisu zakłady zaliczane są do gier losowych, co niewątpliwie odpowiada charakterowi tego rodzaju przedsięwzięć. Na trzeci typ aktywności wymagających zezwolenia na świadczenie usług w zakresie gier składają się gry losowe, które nie są rozgrywane przeciwko ośrodkowi gier oraz w których operator nie ponosi ryzyka związanego z grą, lecz uzyskuje dochód, pobierając prowizję bądź inną opłatę ustaloną w relacji do stawek lub wygranych. Zgodnie z treścią rozporządzenia do kategorii tej zaliczają się gry, w których uczestnicy grają przeciwko sobie, takie jak: poker, bingo, giełdy zakładów oraz inne gry, w których pobierana jest prowizja. Czwartą grupę gier podlegających reglamentacji tworzą tzw. kontrolowane gry umiejętności²⁴, tj. takie gry umiejętności, w których konieczne jest wniesienie stawki oraz istnieje szansa na uzyskanie nagrody pieniężnej lub mającej wartość pieniężną²⁵. Z treści powołanych regulacji wynika zatem, że reglamentacji nie podlegają gry umiejętności o charakterze nieodpłatnym. Rozstrzygnięcie w sprawie uznania danego przedsięwzięcia za kontrolowaną grę umiejętności podejmuje Maltański Urząd ds. Gier, przy czym również i w tym wypadku organ ten jest zobowiązany ocenić, czy zachodzą okoliczności wskazane w rozporządzeniu

²² Ang. *Gaming Service licence, Critical Gaming Supply licence*. Zob. First Schedule of Gaming Authorisations Regulations.

²³ Ang. *secondary lotteries*.

²⁴ Ang. *controlled skill games*.

²⁵ Sec. 2 Gaming Definition Regulations, 2018, L.N. 242 of 2018, <https://www.mga.org.mt/legislations-regulations/> (dostęp: 26.02.2020), dalej jako: Gaming Definition Regulations.

dotyczącym upoważnień w sferze działalności hazardowej²⁶. W szczególności pod rozważenie należy poddać kwestię ewentualnych negatywnych skutków społecznych danej gry²⁷. Gry umiejętności, które w ocenie Urzędu ds. Gier mogą stwarzać ryzyko dla konsumentów podlegają kwalifikacji jako gry kontrolowane. Warto również zaznaczyć, że w obowiązującym stanie prawnym jedynymi grami umiejętności, które zostały uznane za gry kontrolowane, są sporty *fantasy*²⁸.

Jak już wspomniano, zakres nazwy *gaming* odnosi się również do takich form aktywności, które nie są hazardem w ujęciu nauk społecznych. Powyższe nie oznacza jednak, że prowadzenie działalności w zakresie każdego przedsięwzięcia stanowiącego grę w rozumieniu ustawy wymaga uzyskania zezwolenia. W świetle przepisów prawa maltańskiego zezwolenie nie jest konieczne, jeżeli przedmiotem tzw. usług w zakresie gier są gry zwolnione²⁹. Cechy gier, którym przysługuje status gier zwolnionych, zostały określone w treści załącznika do rozporządzenia dotyczącego upoważnień w sferze działalności hazardowej³⁰. W tym zakresie można wyróżnić pięć kategorii gier. Pierwszą tworzą takie gry umiejętności, w których udział nie wiąże się z koniecznością wniesienia stawki i w których nie ma możliwości uzyskania wygranej. Do drugiej zaliczają się gry umiejętności, w których udział wymaga wniesienia stawki i są oferowane nagrody, chyba że Urząd ds. Gier rozstrzygnie, iż dana gra jest kontrolowaną grą umiejętności. Trzecia kategoria zwolnionych gier to gry losowe, w których udział nie jest uzależniony od wniesienia stawki i nie ma możliwości uzyskania wygranej, chyba że Urząd ds. Gier wyda w tym zakresie akt stanowiący inaczej. Na czwartą kategorię składają się tzw. gry *de minimis*³¹. Piątą kategorię tworzą gry podlegające licencjonowaniu³², w sytuacji gdy są one urządzane na pokładzie jakiegokolwiek statku pływającego pod ban-

²⁶ Organ winien ocenić m.in. czy udział w grze wymaga ze strony gracza jakiegokolwiek zaangażowania pieniężnego lub majątkowego, jak również to czy dana gra może wywoływać negatywne skutki społeczne.

²⁷ Organ winien uwzględnić także inne okoliczności, m.in. to, czy udział w grze wymaga ze strony gracza jakiegokolwiek zaangażowania pieniężnego lub majątkowego. Zob. Sixth Schedule of Gaming Authorisations Regulations.

²⁸ Ang. *fantasy sports*. Sporty *fantasy* zostały zdefiniowane jako oferowane zdalnie konkursy o następujących cechach. Po pierwsze, są to konkursy w których gracze wnoszą opłatę o wartości pieniężnej czy to w postaci stawki lub subskrypcji, czy zakupu produktów w ramach gry (ang. *in-game items*) przynoszących graczom korzyści w grze. Po drugie, w konkursach tych gracze współzawodniczą o nagrody pieniężne lub mające wartość pieniężną. Szerzej zob. Controlled Skill Games Ruling. Fantasy Sports. Ruling issues in terms of regulation 8 of the Gaming Authorisation Regulations, 1st August 2018, SG/001, <https://www.mga.org.mt/skill-games/> (dostęp: 27.02.2020).

²⁹ Ang. *exempt games*.

³⁰ Second Schedule of Gaming Authorisations Regulations.

³¹ Ang. *de minimis games*.

³² Ang. *licensable games*.

derą Malty lub zarejestrowanego na Malcie, jeżeli statek ten żegluje poza wodami terytorialnymi Malty.

Z treści powołanego załącznika wynika, że jedną z kategorii zwolnionych gier są tzw. gry *de minimis*. Rozporządzenie dotyczące upoważnień w sferze działalności hazardowej nie zawiera definicji legalnej tego rodzaju przedsięwzięć, poprzestając na stwierdzeniu, że cechy tych form aktywności określa Maltański Urząd ds. Gier. W myśl obowiązującej w powyższym zakresie dyrektywy przez grę *de minimis* należy rozumieć grę, w odniesieniu do której spełnione są łącznie następujące warunki. Po pierwsze, gra tego rodzaju musi być formą gry loteryjnej³³. Po drugie, wartość stawki wnoszonej w grze nie może przekraczać 1 euro. Po trzecie, wartość wygranej nie może przekraczać 100 euro. Po czwarte, rozstrzygnięcie wyniku gry nie może być uzależnione od rezultatu innej gry³⁴. Wypada również odnotować, że w treści dyrektywy dotyczącej gier *de minimis* zawarto unormowania wprowadzające ograniczenia w zakresie częstotliwości ich urządzania³⁵.

Zmierzając do określenia takich przedsięwzięć podlegających kwalifikacji jako *gaming*, których urządzenie podlega reglamentacji, należy także uwzględnić zakres znaczeniowy, jaki przypisuje się pojęciu „nagrody/wygranej” oraz pojęciu „stawki”³⁶. I tak, w myśl przepisów ustawy hazardowej nagrodą/wygraną jest nagroda w postaci pieniędzy lub mająca wartość pieniężną, oferowana jednemu lub większej liczbie uczestników gry, zgodnie z regułami danej gry. Z kolei przez stawkę należy rozumieć pieniądze lub dobra mające wartość pieniężną, które muszą być wniesione w celu uczestnictwa w grze, niezależnie od tego czy są one bezpośrednio poddawane ryzyku w wyniku gry³⁷. Warto zwrócić uwagę, iż w treści przytoczonych definicji legalnych posłużono się sformułowaniem „pieniądze lub (dobra) mające wartość pieniężną”³⁸. Zgodnie z treścią ustawy określenie to oznacza, bez ograniczeń, walutę będącą prawnym środkiem płatniczym w danej jurysdykcji lub jurysdykcjach, wirtualne waluty, żetony, jednostki wartości, towary i usługi, jak również inne formy składników majątkowych, które mogą podlegać sprzedaży, zamianie lub w inny sposób być wymienione na pieniądze, towary lub usługi³⁹. Na tle powyższych definicji nasuwa się zatem refleksja, że choć w świetle prawa

³³ Ang. *lottery or raffle-type game*. W przypadku wątpliwości co do kwalifikacji danej gry decyzję podejmuje Maltański Urząd ds. Gier.

³⁴ Directive 3 of 2019 – De Minimis Games Directive, <https://www.mga.org.mt/legislations-regulations/#newregulatoryframework> (dostęp: 27.02.2020).

³⁵ Zaden z podmiotów nie może organizować więcej niż dziesięciu gier *de minimis* w roku ani więcej niż dwóch gier w miesiącu.

³⁶ Ang. *prize*.

³⁷ Sec. 2 Gaming Act.

³⁸ Ang. *money or money's worth*.

³⁹ Art. 2 Gaming Act.

maltańskiego zezwoleń wymaga przede wszystkim urządzenie gier o charakterze odpłatnym, w których można uzyskać wygraną, same pojęcia wygranej oraz stawki są rozumiane szeroko. Obejmują bowiem także wirtualne waluty oraz inne dobra zbywalne, w tym finansowe aktywa wirtualne oraz wirtualne żetony⁴⁰.

Zamykając uwagi na temat pojęcia *gaming* w przepisach prawa hazardowego Malty, wypada jeszcze zwrócić uwagę na szczególną kategorię gier, tj. gry niskiego ryzyka⁴¹. Urządzanie gier niskiego ryzyka nie wymaga bowiem uzyskania licencji, a jedynie zezwolenia, które dotyczy konkretnego przedsięwzięcia⁴². Kwalifikacji jako gry niskiego ryzyka podlegają gry na cele pożytku publicznego oraz gry promocyjne, w których wartość wnoszonych stawek oraz oferowanych wygranych nie przekracza określonych w treści rozporządzenia kwot⁴³. W przypadku gier w celach pożytku publicznego wartość stawki nie może przekraczać 5 euro⁴⁴. Z kolei w odniesieniu do gier promocyjnych w treści rozporządzenia ustanowiono dwie grupy limitów. Pierwsza odnosi się do takich gier, które są urządzone wyłącznie w celach promocyjnych i w których wnoszone przez graczy opłaty obejmują jedynie cenę nabywanych towarów lub usług⁴⁵. Wskazane wyżej gry promocyjne mogą być uznane za gry niskiego ryzyka pod warunkiem, że wartość oferowanych w nich nagród nie przekracza łącznie 100 000 euro w miesiącu kalendarzowym, 500 000 euro rocznie oraz 50 000 euro w odniesieniu do jednego przedsięwzięcia. Druga grupa limitów dotyczy gier, które również są organizowane w celu promocji określonych towarów lub usług, jednak udział w nich ma charakter odpłatny. W przypadku tego rodzaju przedsięwzięć status gier niskiego ryzyka przysługuje wyłącznie w sytuacji, gdy wartość stawki wnoszonej przez jednego gracza nie przekracza 2 euro, zaś wartość nagrody 250 euro. Również i w tym wypadku ustanowiono miesięczny i roczny limit łącznej wartości nagród oferowanych przez dany podmiot. Wynoszą one odpowiednio 5000 i 50 000 euro.

⁴⁰ Szerzej zob. Malta Gaming Authority, *Guidance on the use of Innovative Technology Arrangements and the acceptance of Virtual Financial Assets and Virtual Tokens through the implementation of a Sandbox Environment*, October 2018, <https://www.mga.org.mt/?s=virtual+financial+assets> (dostęp: 2.03.2020).

⁴¹ *Ang. law risk games.*

⁴² Sec. 29 Gaming Authorisations Regulations.

⁴³ Fifth Schedule of Gaming Authorisations Regulations.

⁴⁴ Grą w celach pożytku publicznego (*ang. non-profit games*) jest gra, w której ponad 90% zysków netto podlega przekazaniu na rzecz podmiotu prowadzącego działalność dobroczynną, sportową, religijną, filantropijną, edukacyjną, społeczną lub obywatelską (sec. 2 Gaming Definition Regulations).

⁴⁵ *Ang. commercial communication games.*

„Gaming” w świetle prawa hazardowego Irlandii

Irlandia należy do państw o bogatych tradycjach w zakresie hazardu w postaci zakładów na wyścigach konnych oraz loterii charytatywnych⁴⁶. Nie jest to natomiast państwo, w którym kulturowo zakorzenione są gry kasynowe. Należy również podkreślić, że pomimo tego, iż od kilku lat prowadzone są prace nad dostosowaniem przepisów prawa hazardowego do wymogów współczesnego rynku e-hazardu, zmiany wprowadzone w powyższym zakresie mają jedynie charakter fragmentaryczny⁴⁷. Urządzanie gier hazardowych online co do zasady jest bowiem zabronione, a wyjątek dotyczy jedynie zakładów i giełd zakładów.

W obowiązującym stanie prawnym zasady urządzania gier hazardowych normują cztery kategorie aktów prawnych, tj.: ustawa o totalizatorze⁴⁸, ustawa o zakładach⁴⁹, ustawy o grach i loteriach⁵⁰ oraz ustawa o Loterii Narodowej⁵¹. Przyjęty model regulacji wynika ze szczególnej, uwarunkowanej historycznie i kulturowo pozycji zakładów, które są postrzegane jako odrębny od loterii i pozostałych gier rodzaj aktywności hazardowej. W konsekwencji w płaszczyźnie normatywnej nie występuje żadna nazwa, której zakres znaczeniowy obejmowałby wszystkie zasadnicze kategorie przedsięwzięć o cechach hazardu, zaś termin *gaming* odnosi się wyłącznie do tych form aktywności hazardowej, do których mają zastosowanie przepisy ustaw o grach i loteriach.

W myśl definicji legalnej zawartej w ustawie z 1956 r. o grach i loteriach pod pojęciem *gaming* należy rozumieć udział w grze (niezależnie od tego, czy jest to gra

⁴⁶ Szerzej zob. L. O’Callaghan, *Bookmakers, betting offices and the business of gambling in independent Ireland, 1926–31*, „Irish Historical Studies” 2016, 40(158), s. 208–229; G. Rice, A. Healey, G. Ridgway, *Chapter on Sports Betting in Ireland*, [w:] P.M. Anderson, J.S. Blackshaw, R.C.R. Siekmann, J. Soek (red.), *Sports Betting Law and Policy*, The Hague 2012, s. 473–475.

⁴⁷ Zob. Raporty zamieszczone na stronie rządowej Department of Justice, Equity and Law Reform: *Review of the Gaming and Lotteries Act. Report of the Interdepartmental Group*, 2000; *Regulating Gaming in Ireland. Report of the Casino Committee*, 2008; *Options for Regulating Gaming*, 2010; *Report to Government. Inter-Departmental Working Group on Future Licensing and Regulation of Gambling*, 2019, <http://www.justice.ie/en/JELR/Pages/WP15000254> (dostęp: 18.03.2021).

⁴⁸ Act No. 22/1929 – Totalisator Act 1929, ze zm. http://www.irishstatutebook.ie/eli/ResultsTitleAct.html?q=Totalisator+Act+&search_type=acts (dostęp: 4.03.2020), dalej: Totalisator Act.

⁴⁹ Act No. 27/1931 – Betting Act 1931, ze zm., http://www.irishstatutebook.ie/eli/1931/act/27/enacted/en/html?q=betting+act&search_type=acts (dostęp: 4.03.2020), dalej: Betting Act.

⁵⁰ Act No. 2/1956 – Gaming and Lotteries Act 1956; Act No. 6/1979 – Gaming and Lotteries Act 1970; Act No. 6/1976 – Gaming and Lotteries Act 1976; Act No. 44/2019 – Gaming and Lotteries (Amendment) Act 2019, wszystkie akty dostępne na stronie electronic Irish Statute Book (eISB), http://www.irishstatutebook.ie/eli/ResultsTitleAct.html?q=Gaming+and+Lotteries+Act&search_type=acts (dostęp: 4.03.2020). Przepisy powyższych ustaw powoływane dalej jako: Gaming and Lotteries Acts 1956 to 2019.

⁵¹ Act No. 13/2013 – National Lottery Act 2013, http://www.irishstatutebook.ie/eli/2013/act/13/enacted/en/html?q=National+Lottery+Act&search_type=acts (dostęp: 4.03.2020), dalej: Gaming and Lotteries Act 1956.

umiejętności, gra losowa, czy też gra zawierająca elementy umiejętności i losowości) za stawki, które są poddawane ryzyku przez graczy⁵². W przeciwieństwie do znaczenia, jakie nadaje się temu terminowi w przepisach prawa maltańskiego, w prawie hazardowym Irlandii określenie *gaming* zostało zatem ujęte jedynie z perspektywy uczestnika gry. Należy również zauważyć, że w treści ustawy o grach i loteriach nie zawarto definicji legalnej terminu gra (*game*). Podobieństwo do regulacji obowiązujących na Malcie dostrzegalne jest natomiast w sposobie określenia przesłanki losowości. Również i w tym wypadku nazwa *gaming* odnosi się bowiem nie tylko do gier losowych ale także do gier, w których o wyniku przesądzają umiejętności graczy. Analizując treść powołanej definicji legalnej w kontekście cech, jakie przypisuje się zjawisku hazardu w naukach społecznych wypada nadto zwrócić uwagę na aspekt zaangażowania finansowego gracza. Ustawa stanowi, iż termin *gaming* odnosi się jedynie do takich gier, które toczą się za stawki poddawane ryzyku przez graczy. Jednocześnie w treści tego aktu zawarto definicję legalną stawki (*stake*) stanowiąc, iż jest nią każda wpłata za prawo do udziału w grze, a także wszelkie inne formy zapłaty stanowiące warunek udziału w grze, z wyjątkiem opłat dokonywanych wyłącznie za same urządzenia i infrastrukturę służące do gry⁵³. W świetle powyższej definicji zakres pojęcia *gaming* nie obejmuje zatem gier o charakterze nieodpłatnym. Warto także zwrócić uwagę, że choć przepisy prawa irlandzkiego nie odnoszą się wprost do kwestii wpłacania stawek w formie wirtualnych walut lub innych wirtualnych dóbr, w piśmiennictwie wskazuje się, że w sytuacji, w której dobra te są nabywane za walutę stanowiącą prawny środek płatniczy, gra może podlegać kwalifikacji jako *gaming*⁵⁴. W treści analizowanej definicji nie wskazano natomiast na przesłankę wygranej, w związku z czym należy uznać, że nie jest to cecha prawnie relewantna.

Z powyższych uwag wynika jednoznacznie, że znaczenie, jakie przypisuje się w płaszczyźnie normatywnej terminowi *gaming*, istotnie wykracza poza znaczenie, jakie nadaje się pojęciu hazard w naukach społecznych. Zakres rzeczony nazwy obejmuje bowiem także takie gry, w których o wyniku przesądzają umiejętności gracza, jak również gry, w których nie są oferowane wygrane o wymiernej wartości ekonomicznej. Wobec tak szeroko ukształtowanej definicji legalnej w literaturze przedmiotu zwraca się uwagę, że kluczową cechą form aktywności podlegających kwalifikacji jako *gaming* jest wykorzystywanie do gier określonych przedmiotów, takich jak stoły do gry, kości, karty czy automaty do gry⁵⁵. Niemniej z dokumentów

⁵² Art. 2 Gaming and Lotteries Act 1956.

⁵³ Art. 2 Gaming and Lotteries Acts 1956, ze zm.

⁵⁴ Zob. R. Corbet, Ch. Bollard, *Ireland*, [w:] J. Harris, H. Hagan (red.), *Gaming Law. Jurisdictional Comparisons*, London 2014, s. 227.

⁵⁵ Zob. *Review of the Gaming and Lotteries Act 1956–86. Report of the Interdepartmental Group*, 2000, s. 25.

rządowych wynika, że do kategorii *gaming* zaliczane są również takie przedsięwzięcia jak turnieje bilarda i snookera czy gra w rzutki⁵⁶. Należy nadto podkreślić, że w świetle ustawy o grach i loteriach nie każda gra podlegająca kwalifikacji jako *gaming* może być urządzana wyłącznie na podstawie zezwolenia lub licencji. Na tle obowiązujących regulacji można bowiem wyróżnić kategorię gier nielegalnych (*unlawful gaming*). Termin ten oznacza gry, na które nie są udzielane zezwolenia lub licencje⁵⁷. I tak, zezwolenia nie mogą być udzielane na trzy formy aktywności. Po pierwsze gry, z których istoty wynika, że szanse wszystkich uczestników, w tym osoby trzymającej bank, nie są równe. Po drugie gry w celach dobroczynnych, które są urządzone tego samego dnia lub w tym samym miejscu co gry urządzone w innych celach. Po trzecie, gry urządzone na automatach do gier⁵⁸. Z kolei licencje nie są udzielane na gry, w których wysokość stawki przewyższa kwotę pięciu euro lub wysokość wygranej w jednej grze przewyższa kwotę 500 euro⁵⁹. Na tle ustawy można również wyróżnić takie przedsięwzięcia, na które nie są udzielane zezwolenia lub licencje, lecz jednocześnie nie są to gry nielegalne. Do tej kategorii zaliczają się gry, w których gracz nie wnosi stawki, a jego zaangażowanie finansowe ogranicza się do opłaty za udział w grze, przy czym opłata ta może być pobierana tylko raz na dzień, w takiej samej wysokości od wszystkich graczy. Warunkiem jest również to, że osoba promująca grę nie może czerpać z tego tytułu korzyści⁶⁰.

W świetle przepisów irlandzkiego prawa hazardowego do gier określanych mianem *gaming* nie zalicza się loterii ani zakładów. Loterie zostały zdefiniowane odrębnie, jako wszelkiego rodzaju formy rywalizacji o nagrody pieniężne lub mające wartość pieniężną, w tym polegające na odgadywaniu lub oszacowywaniu przyszłych zdarzeń bądź zdarzeń, które już miały miejsce, ale ich wynik nie został jeszcze ustalony lub nie jest powszechnie znany⁶¹. Pojęcie to jest zatem bardzo szerokie. W orzecznictwie wypracowano jednak stanowisko, zgodnie z którym termin loteria obejmuje procedurę losowej dystrybucji nagród, w której nie mają znaczenia umiejętności gracza i w której udział ma charakter odpłatny⁶². Odrębną definicję legalną loterii zawiera ustawa o Loterii Narodowej. W myśl przepisów tego aktu

⁵⁶ Zob. *Applying for a Gaming Permit Under Section 9A of the Gaming and Lotteries Acts 1956–2019. Information Leaflet for Applicants*, <http://www.justice.ie/en/JELR/Pages/WP15000254> (dostęp: 18.03.2021), s. 2.

⁵⁷ Zob. F.G. McCann, *The Gaming Lotteries (Amendment) Act 2019*, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=b1aa14d3-c78a-4776-8d7e-bd702f60981f> (dostęp: 18.03.2021).

⁵⁸ Art. 4 Gaming and Lotteries (Amendment) Act 2019. Pojęcie gier na automatach należy rozumieć zgodnie ze znaczeniem nadanym w art. 43 Finance Act 1975.

⁵⁹ Art. 5 Gaming and Lotteries (Amendment) Act 2019.

⁶⁰ Art. 4(3) Gaming and Lotteries Act 1956.

⁶¹ Art. 2 Gaming and Lotteries Act 1956.

⁶² Zob. R. Corbet, C. Stafford, *Gaming in Ireland: overview*, [w:] J. Harris, B. Alaeddini (red.), *Gaming Global Guide*, e-book 2020.

gra loteryjna oznacza każdą grę, konkurs lub inną procedurę, w tym również rozgrywaną za pomocą interaktywnych kanałów internetowych, w której nagrody (pieniężne lub inne) są dystrybuowane pomiędzy uczestników w drodze losowania lub w inny przypadkowy sposób⁶³. W obydwu definicjach jako cechy prawnie relewantne wskazuje się zatem losowość oraz możliwość uzyskania wygranych. W płaszczyźnie normatywnej nie jest natomiast wyrażona cecha odpłatności za udział w grze.

Jak już wspomniano, z uwagi na uwarunkowania kulturowe do kategorii *gaming* nie zaliczają się również zakłady. Ustawa o zakładach nie zawiera definicji treściowej samego terminu „zakład”. W treści nowelizacji do tego aktu z 2015 r., na mocy której stworzono podstawy prawne do urządzania zakładów online, zawarto natomiast przepis stanowiący, że bukmacherem (*bookmaker*) jest osoba, która w ramach prowadzonej działalności gospodarczej przyjmuje zakłady, ustanawia kursy oraz zobowiązuje się do zapłaty wygranych zakładów⁶⁴. Treść powyższej regulacji wskazuje zatem wyraźnie na zakłady rozgrywane w systemie bukmacherstwa. W systemie prawa irlandzkiego funkcjonuje również klasyczna definicja legalna totalizatora. W myśl ustawy o totalizatorze pod pojęciem tym należy rozumieć urządzenie lub organizację, za pomocą której każda z nieograniczonej liczby osób może postawić pieniądze na przyszłe zdarzenie na warunkach, w których kwota wygranych jest zależna lub ustalana w relacji do całkowitej kwoty wniesionych stawek za pośrednictwem tego urządzenia lub organizacji, w związku z tym zdarzeniem, lecz niekoniecznie na to samo zdarzenie⁶⁵. Powyższa definicja trafnie oddaje istotę zakładów rozgrywanych w formie totalizatora. Wypada również zaznaczyć, że w przeciwieństwie do ustawy o zakładach ustawa o totalizatorze nie statuuje podstaw prawnych do urządzania zakładów online.

Zamykając uwagi na temat sposobu ujmowania pojęcia hazardu w prawie Irlandii, warto jeszcze zaznaczyć, że w państwie tym od lat trwają prace nad dostosowaniem systemu regulacyjnego do wymogów współczesnego rynku usług hazardowych. W 2013 r. został opublikowany dokument zawierający propozycję nowych, kompleksowych unormowań z zakresu prawa hazardowego⁶⁶. Uwagę zwraca fakt, iż w treści tego dokumentu zawarto nie tylko projekt definicji legalnej terminu *gaming*, lecz podjęto również próbę stworzenia definicji zakresowej pojęcia hazardu. I tak, termin *gambling* obejmuje pięć rodzajów aktywności, tj.: *gaming*, zakłady, udział

⁶³ Art. 2 National Lottery Act 2013.

⁶⁴ Art. 2 lit. c Betting (Amendment) Act 2015, <http://www.irishstatutebook.ie/eli/2015/act/7/enacted/en/print> (dostęp: 23.03.2021).

⁶⁵ Art. 1 Totalisator Act.

⁶⁶ *Gambling Control Bill. General Scheme, July 2013*, <http://www.justice.ie/en/JELR/Pages/WP15000254> (dostęp: 18.03.2021).

w loteriach, udział w bingo, oraz gry na automatach (*amusements*). Pod pojęciem *gaming* należy rozumieć udział w grze losowej za stawki, o wygraną pieniężną lub inną formę nagrody, w tym udział w grach udostępnianych w kasynach. Z kolei gra losowa została zdefiniowana jako gra, którą charakteryzuje jedna lub więcej z następujących cech. Po pierwsze, zawiera zarówno element przypadkowości, jak i umiejętności. Po drugie, zawiera element przypadkowości, który może być wyeliminowany przez znakomite umiejętności i jest prezentowana jako zawierająca element przypadkowości. Po trzecie, jest grą przedstawiającą wirtualne sporty⁶⁷. Z treści powyższych definicji wynika zatem, że termin *gaming* odpowiada pojęciu hazardu w naukach społecznych w zakresie cech zaangażowania finansowego gracza oraz możliwości uzyskania wygranej. Przesłanka losowości jest natomiast rozumiana szeroko i obejmuje również takie sytuacje, w której element przypadkowości może zostać zniwelowany przez doskonałe umiejętności gracza. Warto zaznaczyć, że w projekcie przyszłych regulacji zawarto także propozycje definicji legalnych pozostałych form aktywności hazardowej.

Uwagi końcowe

Przeprowadzona analiza uzasadnia sformułowanie tezy, iż zakresy nazwy *gaming* w przepisach prawa hazardowego Malty i Irlandii zasadniczo się różnią. Taka sytuacja wynika z jednej strony z odmiennych tradycji w zakresie reglamentacji działalności hazardowej. Z drugiej – odzwierciedla aktualny stosunek władz publicznych zarówno do przedsięwzięć o cechach gier hazardowych, jak i do takich gier, w których o wyniku przesądzają umiejętności gracza, lecz które mogą stwarzać zagrożenia analogiczne do związanych z grami hazardowymi. Zarówno na Malcie, jak i w Irlandii zakres nazwy *gaming* istotnie wykracza poza znaczenie, jakie w naukach społecznych przypisuje się pojęciu hazardu. Za trafnością powyższych twierdzeń przemawiają następujące argumenty.

Po pierwsze, tak na gruncie przepisów prawa maltańskiego, jak irlandzkiego do form aktywności podlegających kwalifikacji jako *gaming* zaliczają się zarówno gry o charakterze losowym, jak i gry, w których o wyniku przesądzają umiejętności gracza. O ile jednak w prawie hazardowym Irlandii określenie *gaming* zostało ujęte jedynie z perspektywy uczestnika gry, o tyle definicja zakresowa zawarta w ustawie maltańskiej uwzględnia także oferowanie gier konsumentom oraz świadczenie usług na rzecz przedsiębiorców prowadzących działalność polegającą na urządzeniu gier hazardowych. Objęcie zakresem reglamentacji działalności podmiotów

⁶⁷ Ibidem, s. 8–9.

świadczących usługi na rzecz operatorów koresponduje z tzw. horyzontalnym systemem licencji i w sposób oczywisty wiąże się z celami polityki hazardowej Malty, która konsekwentnie buduje status światowego centrum e-hazardu.

Po drugie, zakresy znaczeniowe nazwy *gaming* w prawie hazardowym Malty i Irlandii różnią się istotnie z uwagi na odmienne tradycje w sferze reglamentacji zjawiska hazardu oraz odmienny stopień dostosowania przepisów prawa hazardowego do wymogów współczesnego rynku e-hazardu. Na Malcie definicja legalna terminu *gaming* została zawarta w ustawie hazardowej z 2018 r., której zakres przedmiotowy obejmuje wszystkie formy aktywności hazardowej. Taki sposób regulacji niewątpliwie odpowiada wymogom współczesnego rynku e-hazardu, a w szczególności uwzględnia fakt, iż w przypadku gier urządzanych w sieci Internet istnieje o wiele większa swoboda w kreowaniu nowych rodzajów gier. W Irlandii definicję legalną nazwy *gaming* zawiera ustawa z 1956 r. o grach i loteriach, której przepisy nie mają zastosowania do odrębnie unormowanych zakładów i loterii. Powyższa sytuacja stanowi pochodną bogatej tradycji tego państwa w zakresie urządzania zakładów i loterii charytatywnych. Przyjęty model regulacji koresponduje również z zakresem dozwolonego hazardu online.

Po trzecie, konsekwencją nadania terminowi *gaming* znaczenia istotnie wykraczającego poza hazard w rozumieniu nauk społecznych jest wyodrębnienie takich kategorii gier, których urządzanie nie wymaga uzyskania licencji lub zezwolenia. W prawie hazardowym Malty do kategorii tych co do zasady zaliczają się: gry umiejętności, niefinansowe formy gier losowych, a także gry loteryjne, w których wartość wnoszonych stawek oraz oferowanych wygranych nie przekracza określonych kwot. Uwagę zwraca to, że Urząd ds. Gier może podjąć decyzję o konieczności uzyskania zezwolenia na urządzanie niefinansowych form gier losowych oraz takich gier umiejętności, w których udział wymaga wniesienia stawki i są oferowane nagrody, co stanowi wyraz rozpoznania zagrożeń związanych z tego rodzaju rozrywkami. W Irlandii konieczność uzyskania licencji lub zezwolenia nie dotyczy takich gier, które nie mają charakteru komercyjnego i w których zaangażowanie finansowe gracza ogranicza się do dziennej opłaty za udział w grze, pobieranej w takiej samej wysokości od wszystkich graczy.

Bibliografia

- Calado C., Alexandre J., Griffiths M.D., *Mom, Dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviours among adolescents and young adults: an exploratory study*, „International Journal of Mental Health and Addiction” 2014, 12(6).
- Cashmore E., *Gaming and Gambling*, [w:] E. Cashmore, J. Cleland, K. Dixon, *Screen Society*, e-book 2018.
- Chi Sen Siu R., *The economics of Asian casino gaming and gambling*, [w:] L.V. Williams, D.S. Siegel (red.), *The Oxford Handbook of the Economics of Gambling*, Oxford 2013.
- Corbet R., Bollard Ch., *Ireland*, [w:] J. Harris, H. Hagan (red.), *Gaming Law. Jurisdictional Comparisons*, London 2014.
- Corbet R., Stafford C., *Gaming in Ireland: overview*, [w:] J. Harris, B. Alaeddini red., *Gaming Global Guide*, e-book 2020.
- Griffiths M.D., *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?*, „Gaming Law Review” 2018, 22(1).
- Griffiths M.D., *The Use of Online Methodologies in Data Collection for Gambling and Gaming Addictions*, „International Journal of Mental Health and Addiction” 2010, 8.
- Griffiths M.D., *Convergence of gambling and gaming: implications*, „World Online Gambling Law Report” 2008, 2.
- Griffiths M.D., *Adolescent Gambling*, London–New York 1995.
- Griffiths M.D., King R., *Are mini-games within RuneScape gambling or gaming?*, „Gaming Law Review and Economics” 2015, 19(9).
- Håkansson A., Kentta G., Åkesdotter C., *Problem gambling and gaming in the elite athletes*, „Addictive Behaviour Reports” 2018, 8.
- International Monetary Fund, *IMF Country Reports 18/20. Malta: Selected Issues*.
- King D.L., Gainsbury S.M., Delfabbro P.H. et al., *Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research*, „Journal of Behavioral Addictions” 2015, 4(4).
- Macey J., Hamari J., *Investigating relationship between video gaming, spectating esports, and gambling*, „Computers in Human Behavior” 2018, 80.
- Munting R., *An economic and social history of gambling in Britain and the USA*, Manchester–New York 1996.
- O’Callaghan L., *Bookmakers, betting offices and the business of gambling in independent Ireland, 1926–31*, „Irish Historical Studies” 2016, 40(158).
- Owens Jr. M.D., *It’s All in the Game: Gamification, Games and Gambling*, „Gaming Law Review and Economics” 2012, 3.
- Owens Jr. M.D., *Is I-Gaming Leaving Gambling Behind? New Social Media Vary the Formats and Business Models*, „Gaming Law Review and Economics” 2010, 14(10).
- Parker J.D.A., Taylor R.N., Eastabrook J.M. et al., *Problem gambling in adolescence: Relationship with Internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence*, „Personality and Individual Differences” 2008, 45.

- Portanier R., Cessar T., *Malta: Gambling 2020*, [w:] J. Chess (red.), *Gambling Law and Regulations 2020*, e-book 2019.
- Rice G., Healey A., Ridgway G., *Chapter on Sports Betting in Ireland*, [w:] *Sports Betting Law and Policy*, red. P.M. Anderson, J.S. Blackshaw, R.C.R. Siekmann, J. Soek, The Hague 2012.
- Rose N., *Gaming Law in a Nutshell*, Eagan MN 2012.
- Schneider S., *The Ongoing Evolution of European Thinking About Online Gaming*, „Gaming Law Review and Economics” 2020, 14(10).
- Schneider S., *Social Gaming and Online Gambling*, „Gaming Law Review and Economics” 2012, 16(12).
- Yoong D., Hooi Koon T., Choung Min N., *‘This is not gambling but gaming’: Methods of promoting lottery gaming company in Malaysian daily*, „Discourse & Society” 2013, 24(2).
- Zammit A.J., Kimberley G., Vella A., Aquilina Y., *Malta*, [w:] C. Rohsler (red.), *The Gambling Law Review*, ed. 4, e-book 2019.