



**Wojciech Sosnowski**

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

<https://orcid.org/0000-0001-6797-5505>

## **PEGI 18 za hazard? Krytyczna analiza zasad klasyfikacji kontrowersyjnych mechanik w europejskim systemie oceny gier wideo PEGI na podstawie oceny gry Balatro**

**PEGI 18 for Gambling? A Critical Analysis of the Classification of Controversial Mechanics in the European Video Game Rating System (PEGI) Based on the Rating of Balatro**

### **Summary**

The article examines PEGI's status and practice in relation to controversial video-game mechanics—above all, randomised monetisation (loot boxes/gacha) and gambling-styled aesthetics. The author frames PEGI as soft law: a contractually operated industry standard. The Balatro case study (rating shift 3 → 18 → 12) exposes inconsistencies between form (casino motifs) and function (no wagering and no microtransactions). The text reviews research linking loot boxes to problem gambling, the Polish Ministry of Finance's position, the European Parliament's 18 Jan 2023 resolution, and the Commission's DSA guidance. Conclusion: PEGI's current role is primarily informational and does not ensure consistent protection of minors. Proposed reform: link the intensity of randomised monetisation to age-rating thresholds.

### **Keywords**

PEGI; soft law; lootboxes (gacha); randomised monetisation; protection of minors.

### **Abstrakt**

Artykuł analizuje status i praktykę systemu PEGI wobec kontrowersyjnych mechanik w grach wideo – przede wszystkim monetyzacji opartej na losowości (lootboxy/gacha) oraz „estetyki hazardowej”. Autor przedstawia PEGI jako soft law: standard branżowy działający kontraktowo. Studium przypadku „Balatro” (zmiana ratingu 3 → 18 → 12) ujawnia niespójność kryteriów między formą (motywy kasynowe) a funkcją (brak stawek i mikropłatności). Tekst omawia badania wskazujące na związki lootboxów z problemowym hazardem, stanowisko MF, rezolucję PE z 18.01.2023 r. oraz wytyczne KE do DSA. Konkluzja: obecna rola PEGI ma znaczenie informacyjne, ale nie zapewnia spójnej ochrony małoletnich. Proponowane reformy: powiązanie intensywności monetyzacji losowej z progiem wieku.

### **Słowa kluczowe**

PEGI; soft law; lootboxy (gacha); monetyzacja losowa; ochrona małoletnich

## Wstęp i wprowadzenie teoretyczne

**W**spółczesne gry wideo są złożonymi dobrami kultury i produktami rynkowymi zarazem. Ich projektowanie coraz częściej korzysta z narzędzi ekonomii behawioralnej (nagradzanie zmiennointerwałowe<sup>1</sup>, efekt „prawie wygranej”<sup>2</sup>), psychologii motywacji (pętla zaangażowania<sup>3</sup>), a także estetyk i mechanik zapożyczonych z gier losowych. Z punktu widzenia tworzenia prawa oraz ochrony konsumentów rodzi to pytanie: w jaki sposób klasyfikować takie treści, jak informować konsumentów i kiedy stosować środki ochronne (w szczególności gdy chodzi o małoletnich) analogiczne do tych, które istnieją w obszarze hazardu?

PEGI (ang. Pan European Game Information) to europejski system klasyfikacji wiekowej i opisowej treści gier wideo. Powstał w 2003 r. z inicjatywy ISFE (ang. Interactive Software Federation of Europe) czyli organizacji złożonej z przedstawicieli branży twórców i wydawców gier wideo. Chętny do uzyskania kwalifikacji wydawca sam zgłasza grę, wypełnia szczegółowy kwestionariusz, a następnie organ systemu zatwierdza klasyfikację. PEGI funkcjonuje w niemalże wszystkich krajach UE oraz kilku sąsiadujących ale niezrzeszonych (np. Szwajcaria, Islandia, Wielka Brytania), a jego komunikaty (wiek + piktogramy treści) mają przede wszystkim charakter informacyjny i prewencyjny.

Klasyfikacja PEGI nie jest prawem powszechnie obowiązującym w państwach UE i ościennych; ma charakter soft law (miękkiego prawa). W literaturze stosunków międzynarodowych i polityk regulacyjnych soft law opisuje normy o mniejszym poziomie „twardości”, rozumianej jako kombinacja (I) stopnia wiążącego charakteru, (II) precyzji i (III) delegacji uprawnień do interpretacji i egzekwowania (Abbott & Snidal, 2000). Miękkie prawo obejmuje zatem kodeksy postępowania, standardy branżowe, wytyczne czy rekomendacje, które nie tworzą wprost sankcji publicznoprawnych, ale kształtują zachowania aktorów i mogą być „utwardzane” przez odwołanie się do nich w przepisach lub umowach.

<sup>1</sup> Nagradzanie zmiennointerwałowe (VI) – wzmocnienie staje się dostępne po losowych odstępach czasu; pierwsza poprawna reakcja po upływie interwału je uruchamia. Generuje stabilne, umiarkowane tempo zachowań (Ferster & Skinner, 1957; Staddon & Cerutti, 2003).

Nagradzanie zmiennoproporcjonalne (VR) – wzmocnienie następuje po losowej liczbie reakcji (np. „pulli”/kliknięć). Wytwarza bardzo wysoką, odporną na wygaszanie częstotliwość reakcji; klasyczny mechanizm loterii i automatów – oraz wielu systemów dropów/gacha (Ferster & Skinner, 1957; Staddon & Cerutti, 2003).

<sup>2</sup> Efekt „prawie wygranej” (nearmiss) – obiektywna przegrana, która wygląda „jak o włos od wygranej”. Nearmissy zwiększają pobudzenie i wytrwałość, rekrutując obwody nagrody podobnie do wygranych (Clark et al., 2009; Kassinove & Schare, 2001; Dixon et al., 2010).

<sup>3</sup> Pętla zaangażowania (core/engagement loops) – powtarzalny cykl bodziec → działanie → nagroda → inwestycja → kolejny bodziec; łączą krótkoterminową gratyfikację z progresją, często z komponentem zmiennego wzmocnienia (Schell, 2019; Werbach & Hunter, 2012; Eyal, 2014).

W sferze mediów i platform cyfrowych soft law bywa wpisane w modele samo-regulacji, w których branża przyjmuje i nadzoruje własne standardy, oraz współ-regulacji, w których organy publiczne uznają taki schemat i sprzęgają go z określonymi celami ochronnymi. Przykładowo motyw 28 preambuły dyrektywy AVMSD (2018/1808) wyraźnie zachęca państwa członkowskie do wykorzystywania kodeksów i mechanizmów współregulacyjnych w celu ochrony małoletnich oraz kształtowania przekazów komercyjnych. PEGI stanowi właśnie taki standard branżowy: opiera się na wewnętrznym kodeksie postępowania, procedurze klasyfikacyjnej oraz zobowiązaniach umownych wobec wydawców, nie tworząc jednak samodzielnie powszechnie obowiązujących sankcji publicznoprawnych. Jego znaczenie normatywne polega raczej na tym, że porządkuje praktykę rynku, wpływa na sposób informowania konsumentów i może zostać „utwardzone” przez odwołanie do niego w prawie krajowym, praktykach platform dystrybucyjnych lub dokumentach instytucji publicznych.

W kontekście gier wideo dwie grupy zjawisk budzą szczególne emocje. Pierwsza to monetyzacja treści zawartych w grze wideo, a oparta na losowości – m.in. loot-boxy i gacha, gdzie wynik zakupu jest niepewny. Druga grupa, to gry stylizujące się na hazard (np. poker, automaty) bez realnych transakcji pieniężnych ani wypłat nagród, ale wykorzystujące estetykę i dynamikę ryzyka

Balatro (Playstack, 2024) to niezależna gra karciana typu roguelike odwołująca się do gry w pokera. Balatro nie jest grą hazardową w znaczeniu funkcjonalnym, choć świadomie korzysta z estetyki i języka pokera. Rdzeń rozgrywki polega na budowaniu synergii między talią, jokerami, modyfikatorami punktacji i decyzjami strategicznymi podejmowanymi w kolejnych rundach. Układy pokerowe pełnią tu rolę systemu punktowania i porządkowania kart, a nie mechanizmu zakładu, wypłaty czy rywalizacji o stawkę. Gracz nie obstawia środków, nie uzyskuje realnej wygranej, nie konkuruje z kasynem ani innym graczem i nie korzysta z płatnej losowości jako modelu monetyzacji. Gra eksploatuje skojarzenia kulturowe związane z kasynem, ryzykiem i „wysoką stawką”, jednak czyni to na poziomie stylistycznym i semantycznym, a nie ekonomicznym, m.in. poprzez odwołania do krzykliwej estetyki Las Vegas. Z tej perspektywy przypadek Balatro dobrze ujawnia centralny problem klasyfikacyjny: czy dla PEGI decydujące znaczenie powinna mieć sama ikonografia hazardowa, czy raczej funkcjonalna obecność mechanizmu losowej płatności, stawki i nagrody. W latach 2024–2025 r. doszło do sekwencji decyzji klasyfikacyjnych: gra była początkowo oceniona jako spełniająca standardy PEGI 3, następnie ocena ta została podwyższona do PEGI 18 z uwagi na „odniesienia do gier hazardowych”, po czym – po odwołaniu wydawcy i analizie mechanik – obniżona do PEGI 12 (PEGI, 2025).

## Metoda badawcza

W artykule zastosowano metodę analizy treści dokumentów regulacyjnych i quasi-regulacyjnych, uzupełnioną o elementy analizy prawnoporównawczej oraz studium przypadku. Przedmiotem badania były w szczególności publiczne dokumenty i komunikaty systemu PEGI, w tym opisy piktogramów, uzasadnienia klasyfikacji oraz komunikaty organu odwoławczego, a także wybrane dokumenty instytucji unijnych, materiały rządowe i literatura naukowa dotycząca lootboxów, hazardu oraz ochrony konsumentów.

Część empiryczno-ilustracyjną badania stanowią dwa przypadki: gra *Balatro* oraz *EA SPORTS FC 25*. Zestawienie tych tytułów pozwala skonfrontować dwa odmienne modele ryzyka. W pierwszym przypadku chodzi o grę posługującą się estetyką i semantyką hazardu, lecz pozbawioną płatnej monetyzacji losowej i realnej wygranej. W drugim przypadku chodzi o grę zawierającą mechanizmy płatnych, losowych pakietów, a więc rozwiązania bliższe ekonomicznie i behawioralnie współczesnym formom quasi-hazardu.

Pytania badawcze obejmują zatem: (P1) czy obecne narzędzia PEGI pozwalają adekwatnie klasyfikować zarówno gry stylizowane na hazard, jak i gry wykorzystujące płatną losowość; (P2) czy komunikaty PEGI pozostają spójne z celem ochrony konsumenta, w szczególności małoletniego odbiorcy; oraz (P3) czy PEGI, jako forma soft law, zachowuje wystarczającą przejrzystość i spójność aksjologiczną, czy też wymaga dalszego „utwardzania” przez instrumenty prawa publicznego i prawa ochrony konsumentów.

Analiza została przeprowadzona według trzech kryteriów: przejrzystości, rozumianej jako jawność reguł i uzasadnień klasyfikacyjnych; spójności, rozumianej jako jednakowe traktowanie podobnych przypadków; oraz adekwatności ochronnej, rozumianej jako zdolność systemu do ograniczania ekspozycji małoletnich na mechaniki mogące sprzyjać zachowaniom nałogowym lub niepożądanym decyzjom konsumentom.

## Wyniki badania oraz wnioski częściowe

Literatura powołująca się na badania empiryczne wskazuje na związek lootboxów z problemowym hazardem i potencjalny efekt inicjacyjny (ang. gateway), zwłaszcza przy wczesnej ekspozycji: silne powiązanie zakupów lootboxów z problemowym hazardem (Wardle & Zendle, 2021). Wyniki badań sugerują poważne ryzyko: w grupie 3 549 osób w wieku od 16–24 z Wielkiej Brytanii zakup lootboxów był silnie związany z problemowym hazardem. Związek ten bywa interpretowany dwojako: jako efekt „przyciągania” problemowych hazardzistów do lootboxów lub efekt „kultywacji”, w którym praktyka lootboxów sprzyja problemowemu hazardowi (Wardle & Zendle, 2021).

W badaniu 1102 osób kupujących lootboxy i uprawiających hazard odsetek samodzielnie raportowanych „efektów bramy” (lootboxy → hazard) lub „odwróconej bramy” (hazard → lootboxy) wyniósł 19,87%; obie podgrupy charakteryzowały się wyższymi wskaźnikami problemowego hazardu i problemowego grania, wyższym ryzykiem „ryzykownego” używania lootboxów oraz większymi wydatkami na lootboxy i hazard (Spicer i in., 2022). Co znamienne, większość osób raportujących efekty bramy pierwszy zakup lootboxa deklarowała przed ukończeniem 18 lat (Spicer i in., 2022). Autorzy podkreślają ograniczenia przekrojowości, ale wnioskuje o zasadność środków minimalizacji szkód. Równocześnie należy zauważyć przegląd krytyczny literatury wskazuje na potrzebę badań podłużnych i lepszych narzędzi pomiaru (McCaffrey, 2023).

Parlament Europejski w rezolucji „W sprawie ochrony konsumentów w grach wideo online: podejście z perspektywy jednolitego rynku europejskiego” z 18 stycznia 2023 r. wezwał Komisję i państwa członkowskie do podjęcia zmian na rynku gier wideo. Parlament Europejski m.in. wezwał do zwiększenia transparentności mechanik losowych (ujawnianie prawdopodobieństw, jasne oznaczenia, unikanie dark patterns) (Parlament Europejski, 2023, pkt. 22), wzmocnienia ochrony małoletnich (domyślne limity wydatków, skuteczniejsza weryfikacja wieku) (Parlament Europejski, 2023, pkt. 11). Istotne jest również to, że Parlament Europejski z zadowoleniem przyjął inicjatywę przedstawicieli branży gier wideo jaką jest PEGI i jednocześnie wzywa Komisję do zbadania możliwości włączenia systemu PEGI do powszechnie obowiązującego prawa Unii Europejskiej (Parlament Europejski, 2023, pkt. 41). Możliwy kierunek działań Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej wzmacnia oczekiwanie, by systemy klasyfikacyjne (w tym PEGI) lepiej odzwierciedlały ryzyko behawioralne wynikające z monetyzacji losowej i stylizacji hazardowej, a nie tylko tradycyjne kategorie treści.

Z kolei punkt widzenia Komisji Europejskiej na lootboxy i hazard wynika zarówno z dokumentu „Zawiadomienie Komisji – Wytyczne dotyczące wykładni i stosowania dyrektywy 2005/29/WE...”, jak i z późniejszych „Wytycznych dotyczących środków zapewniających wysoki poziom prywatności, bezpieczeństwa i ochrony małoletnich online”, wydanych na podstawie art. 28 ust. 4 DSA. Wytyczne, jak wskazuje Komisja (2025, pkt. 2, ust. 69, lit. a), znajdują również oparcie w Dyrektywie o nieuczciwych praktykach handlowych. Komisja (2025, pkt. 6.6, ust. 10) zaleca, by platformy nie wykorzystywały niskiej „piśmienności konsumenckiej” dzieci i nie narażały ich na praktyki komercyjne, które mogą być manipulacyjne, prowadzić do niechcianych wydatków lub zachowań nałogowych – wprost wskazuje tu niektóre waluty wirtualne oraz lootboxy. Wytyczne (Komisja, 2025, pkt. 6.3.1 – 6.7) proponują też „higienę projektową”: domyślne wyłączanie funkcji sprzyjających nadmiernemu używaniu (np. streaks, autoplay, nachalne notyfikacje), usuwanie wzorców perswazyjnych nastawionych wyłącznie na zaangażowanie oraz dodatkowe zabezpieczenia przy

chatbotach AI. W wymiarze dostępu do treści „18+” Komisja (2025, pkt. 8.4) rekomenduje skuteczne, rzetelne i nieinwazyjne potwierdzanie wieku; wprost wskazuje na potrzebę weryfikacji wieku dla pornografii i usług hazardowych (a także tam, gdzie prawo krajowe ustala minimalny wiek), przy czym jako kierunek wdrożeniowy podaje portfel tożsamości UE i opublikowany blueprint do weryfikacji wieku. Całość osadzono w podejściu opartym na ryzyku, z naciskiem na safety- i privacy-by-design, a adresatami są wszystkie platformy dostępne dla małoletnich (z wyłączeniem mikro i małych przedsiębiorstw). Choć zastosowanie Wytycznych jest dowolne<sup>4</sup>, Komisja (2025, pkt. 2 ust. 12) zapowiada, że będą one punktem odniesienia przy ocenie zgodności działania platform z art. 28 ust. 1 Rozporządzenia DSA oraz pomocą dla krajowych organów w egzekwowaniu, co w praktyce nadaje im znaczącą wagę regulacyjną wobec mechanik pokrewnych hazardowi i monetyzacji losowej w środowisku gier i platform.

Część państw UE ochronę przed quasihazardowymi mechanizmami realizuje przez ustawy hazardowe (np. zakazy/ograniczenia lootboxów) oraz interpretację istniejących regulacji niż przez włączenie systemu PEGI do ustawodawstwa. Przykładowo Belgia jest w jednym z krajów UE, w którym nie toczy się obecnie spór na temat lootboxów i innych form quasi-hazardu z uwagi na całkowity zakaz dystrybuowania gier zawierających takie mechaniki, przy czym do nałożenia takiego zakazu doszło na podstawie interpretacji istniejących już przepisów, bez konieczności interwencji ustawodawcy (Pour, 2024)<sup>5</sup>.

Na moment spisania niniejszego opracowania, polskie organy administracji prezentują jednoznaczne stanowisko: w świetle obowiązującego prawa lootboxy nie są uznawane za gry hazardowe. Ministerstwo Finansów w odpowiedzi na pytanie dziennikarzy z 21.02.2025 r. stwierdziło, że skrzynki z wirtualnymi przedmiotami nie mieszczą się w katalogu gier hazardowych przewidzianym ustawą, która posługuje się zamkniętym katalogiem (gry losowe, zakłady wzajemne, gry w karty, gry na automatach); ocena ewentualnej kwalifikacji jest możliwa wyłącznie po ustaleniu,

<sup>4</sup> Należy zauważyć, że Komisja nie pierwszy raz sięga po rozwiązania z zakresu soft lawy by doprecyzować i wyjaśnić *a priori* sposób interpretacji istniejących przepisów. Podobne wytyczne powstały do wspomnianej już Dyrektywy o nieuczciwych praktykach handlowych (Komisja, 2021), w której również znajdują się wskazówki interpretacyjne dotyczące lootboxów oraz wykładni przepisów ww. Dyrektywy.

<sup>5</sup> W tym miejscu należy zwrócić uwagę na podobne próby przeprowadzone w Holandii. Ostatecznie, jak podaje S. Pour (2024), holenderska Rada Stanu sformułowała cztery kryteria, które mogą być pomocne w rozgraniczeniu pomiędzy lootboxami a grami hazardowymi. Po pierwsze, mechanika lootboxów ma stanowić część szerszej gry, po drugie owa szersza gra ma charakter gry umiejętności (game of skill), po trzecie lootboxy są zdobywane i otwierane w samej grze, a nie na odrębnej platformie i po czwarte lootboxy w grze są w większości pozyskiwane poprzez organiczną rozgrywkę (bez koniecznego użycia realnej waluty).

że dana aktywność spełnia wszystkie ustawowe przesłanki danej gry hazardowej (Ministerstwo Finansów, 2025). Stanowisko to jest spójne z wcześniejszymi materiałami rządowymi (np. Ministerstwo Cyfryzacji, 2023), w których wskazywano, że choć lootboxy nie są hazardem w rozumieniu prawa, mogą wywoływać podobne skutki behawioralne i prowadzić do uzależnienia.

Piktogram PEGI przedstawiający rękę trzymającą kartę płatniczą i podpis „Zakupy w grze” informuje konsumentów, że dana gra umożliwia dokonywanie płatności za pomocą prawdziwej waluty w celu nabywania cyfrowych dóbr lub usług. Mogą to być zarówno elementy dodatkowe (stroje, poziomy, muzyka, aktualizacje), jak i subskrypcje, wirtualne monety czy inne formy waluty w ramach gry. W przypadku, gdy system zakupów obejmuje element losowy – np. skrzynki z łupem, paczki kart czy inne lootboxy – piktogramowi towarzyszy dopisek „zawiera elementy losowe”. Oznacza to, że gracz nabywa los, którego zawartość jest niepewna i nieznaną w momencie zakupu. Takie losy mogą być kupowane za pieniądze lub wymieniane na walutę wirtualną zdobywaną w grze. Piktogram pełni funkcję ostrzegawczą i informacyjną: sygnalizuje obecność mikrotransakcji i potencjalnie ryzykownych elementów losowych, umożliwiając rodzicom i opiekunom świadome decyzje. W praktyce oznaczenie to nie podnosi automatycznie kategorii wiekowej gry, ale dostarcza dodatkowej informacji obok standardowych oznaczeń PEGI (np. 3, 7, 12, 16, 18) i piktogramów treści (przemoc, wulgaryzmy, hazard).

Sprawa Balatro unaoczniała brak stabilnych kryteriów dla treści odwołujących się do estetyki hazardu oraz niespójność praktyk wobec gier z rzeczywistą monetyzacją losową. PEGI już w 2020 r. zmieniło swoje spojrzenie na motywy hazardu obecne w grach na dużo bardziej rygorystyczne. Zgodnie z ówczesnymi wytycznymi każda gra zawierająca symulację hazardu albo po prostu będąca grą hazardową miała zawsze otrzymywać ocenę 18 (Xiao, 2023, s. 68). Tymczasem twórca Balatro, choć sięga po motywy kasynowe, to czyni to by wzmacniać atrakcyjność ryzyka, nawet przy braku realnych stawek pieniężnych. Ostatecznie PEGI 12 stanowi kompromis pomiędzy uznaniem „ryzykownej tematyki” a niską szkodliwością mechaniczną. Organizacja przyznaje, że wedle wewnętrznych kryteriów gry wideo symulujące typowy dla kasyn i domów gry hazard zawsze będą otrzymywały kategorię 18 (PEGI, 2025). Kontrastuje to z utrzymywaniem niskich ocen dla tytułów wykorzystujących płatne losowe paczki jako rdzeń ekonomii rozgrywki, co osłabia spójność aksjologiczną systemu.

Odmienny problem ujawnia przypadek EA SPORTS FC 25. Gra ta nie posługuje się hazardową estetyką w takim stopniu jak Balatro, lecz zawiera mechanizmy płatnych pakietów o losowej zawartości, które z perspektywy ekonomicznej i behawioralnej

są bliższe współczesnym formom quasi-hazardu. Gracz „kupuje”<sup>6</sup> bowiem pakiet, nie mając pewności co do jego zawartości, a wartość otrzymanego rezultatu zależy od prawdopodobieństwa oraz pożądania określonych kart lub zawodników przez społeczność graczy. W takim modelu ryzyko nie ma już charakteru wyłącznie symbolicznego czy stylistycznego, lecz zostaje wpisane w samą strukturę wydatku konsumenckiego. Jeżeli zatem Balatro testuje granice klasyfikacji estetyki hazardowej, to *EA SPORTS FC 25* testuje granice klasyfikacji mechanik losowej monetyzacji. Zestawienie obu przypadków ujawnia, że PEGI surowiej reaguje na nawiązania ikonograficzne do hazardu niż na rozwiązania, które silniej oddziałują na zachowania zakupowe użytkownika. Podobne zastrzeżenia można formułować wobec dużej liczby gier, przykładowo: *Genshin Impact* (HoYoverse, 2020) otrzymało ocenę 12, *Apex Legends* (Electronic Arts, 2020) otrzymało ocenę 16, choć przecież obie gry zawierają elementy losowe.

### Dyskusja i podsumowanie

Przeprowadzona analiza wskazuje, że największym problemem systemu PEGI nie jest sam brak reakcji na treści kontrowersyjne, lecz brak dostatecznego zniuansowania i przejrzystości pomiędzy estetyką hazardową a funkcjonalnym odpowiednikiem hazardu w modelu monetyzacyjnym gry. Przypadek Balatro pokazuje, że PEGI długo traktowało motyw pokerowe i kasynowe jako sygnał wystarczający do bardzo wysokiej klasyfikacji wiekowej, mimo iż gra nie zawiera realnej stawki, wypłaty ani płatnych, losowych mechanizmów. Z kolei przypadek *EA SPORTS FC 25* wskazuje, że mechaniki ekonomiczne i behawioralne bliższe quasi-hazardowi mogą pozostawać obciążone jedynie piktogramem informacyjnym, bez odpowiednio zdecydowanej reakcji na poziomie kategorii wiekowej.

Taki rezultat prowadzi do napięcia aksjologicznego. Jeżeli celem systemu klasyfikacyjnego ma być ochrona małoletnich oraz dostarczanie rodzicom i opiekunom informacji relewantnej z perspektywy ryzyka konsumenckiego, to większe znaczenie powinny mieć nie tyle same skojarzenia kulturowe z hazardem, ile obecność płatnej losowości, powtarzalnych bodźców zakupowych, nieprzejrzystego prawdopodobieństwa uzyskania pożądanego rezultatu oraz sprzężenia między wydatkiem a mechaniką progresji. W tym sensie obecna praktyka PEGI może być postrzegana

<sup>6</sup> Oczywiście należy zaznaczyć, że posługiwanie się terminem „kupno” bądź „sprzedaż” jest błędne. Terminy te zastrzeżone są dla umów przenoszących własność rzeczy w rozumieniu przepisu art. 45 Kodeksu cywilnego. Stosowanie, także w tym opracowaniu, tych terminów w kontekście dóbr niematerialnych jest wygodnym skrótem myślowym, pod którym w rzeczywistości kryć mogą się, w zależności od konfiguracji, np. umowy licencyjne, umowy cesji, umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną (Wyczik, 2022).

jako niespójna: surowiej ocenia to, co przypomina hazard na poziomie formy, niż to, co częściowo realizuje jego funkcję na poziomie ekonomii gry.

Wnioski te pozostają zbieżne z kierunkiem debaty unijnej i części literatury, która wskazuje, że mechaniki losowej monetyzacji powinny być analizowane nie tylko przez pryzmat prawa hazardowego, lecz także przez pryzmat ochrony konsumenta, transparentności informacji i przeciwdziałania projektowaniu eksploatującemu podatność małoletnich. Jednocześnie nie oznacza to, że każda gra odwołująca się do kasynowej estetyki powinna zostać uznana za ekwiwalent hazardu. Przypadek Balatro pokazuje raczej potrzebę precyzyjniejszego różnicowania zjawisk, a nie prostego rozszerzania najbardziej restrykcyjnej klasyfikacji.

Z jednej strony, taka praktyka pozostaje w kontrze do najnowszych badań, które jak już wskazano wraz z krytycznym komentarzem, mogą sugerować, że lootboxy pełnią rolę aktywności-bramy do podejmowania typowych zachowań hazardowych w przyszłości, co w szczególności kłóci się z misją ochrony małoletnich przez PEGI. Z drugiej strony, taka praktyka, zdaje się odzwierciedlać zniuansowanie stanowisko państw członkowskich UE, które w większości nie traktują lootboxów jako form hazardu. Odzwierciedla również stanowisko organów unijnych, które, choć formułują zastrzeżenia, to nie pracują nad całkowitym zakazem wprowadzania takich mechanik do gier.

PEGI obecnie pracuje nad zróżnicowaniem swojego stanowiska wobec hazardu, przy jednoczesnym utrzymaniu pewnych warunków brzegowych (PEGI, 2025). Proponują by zmiany obejmowały stworzenie skali intensywności monetyzacji losowej i wskazanie progów intensywności (rzadka/częsta/rdzeń gry) oraz powiązanie z domyślnym podniesieniem wieku przy najwyższym progu. Ponadto, nowe kryteria oceny powinny jasno rozgraniczać estetykę hazardową od funkcji hazardu (obstawianie, płatne losowe paczki) i kontekstu.

PEGI spełnia ważną funkcję informacyjną, lecz nie wystarcza, by samodzielnie rozwiązać problemy generowane przez współczesne modele monetyzacji i estetyki gier. Przypadek Balatro ujawnił chwiejność kryteriów stosowanych wobec „stylizacji hazardowej”, natomiast praktyka wobec lootboxów – niedostateczną ochronę najbardziej wrażliwych odbiorców. Dalsza profesjonalizacja i transparentność klasyfikacji, w powiązaniu z instrumentami ochrony konsumenta i – tam gdzie zasadne – prawem hazardowym, wydają się niezbędne.

### **Wykorzystanie AI**

W przygotowaniu tekstu wykorzystano narzędzie ChatGPT 5.4 Thinking (OpenAI, wersja dostępna w planie Plus) wyłącznie pomocniczo: do porządkowania materiału, propozycji redakcyjnych i korekty językowej. Ostateczna koncepcja, dobór źródeł, analiza oraz wnioski mają charakter autorski. Żaden fragment analizy źródeł prawnych nie został bezkrytycznie przejęty z wygenerowanej treści.

## Bibliografia

- Abbott, K. W., & Snidal, D. (2000). Hard and soft law in international governance. *International Organization*, 54(3), 421–456. <https://doi.org/10.1162/002081800551280>
- Clark, L., Lawrence, A. J., Astley Jones, F., & Gray, N. (2009). Gambling near misses enhance motivation to gamble and recruit win related brain circuitry. *Neuron*, 61(3), 481–490. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>
- Dixon, M. J., Harrigan, K. A., Sandhu, R., Collins, K., & Fugelsang, J. A. (2010). Losses disguised as wins in modern multi line video slot machines. *Addiction*, 105(10), 1819–1824. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03050.x>
- EA Vancouver & EA Romania. (2024) *EA Sports FC 25* [gra wideo]. EA Sports
- European Commission. (2025). *Communication to the Commission – Approval of guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online* (under the Digital Services Act). <https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/118226>
- Eyal, N. (2014). *Hooked: How to build habit forming products*. Portfolio.
- Ferster, C. B., & Skinner, B. F. (1957). *Schedules of reinforcement*. Appleton Century Crofts.
- Kassinove, J. I., & Schare, M. L. (2001). Effects of the near miss and the big win on persistence at slot machine gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 15(2), 155–158. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.15.2.155>
- Komisja Europejska. (2021). *Zawiadomienie Komisji – Wytyczne dotyczące wykładni i stosowania dyrektywy 2005/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady dotyczącej nieuczciwych praktyk handlowych stosowanych przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów na rynku wewnętrznym* (2021/C 526/01). [https://publications.europa.eu/resource/cellar/bfca99b6-6879-11ec-9136-01aa75ed71a1.0017.03/DOC\\_1](https://publications.europa.eu/resource/cellar/bfca99b6-6879-11ec-9136-01aa75ed71a1.0017.03/DOC_1)
- LocalThunk. (2024). *Balatro* [gra wideo]. Playstack.
- McCaffrey, M. (2023). Loot boxes, problem gambling, and problem gaming: A critical review of the emerging literature. *Communications of the Association for Information Systems*, 52(2), Article 2. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.05206>
- MiHoYo. (2020). *Genshin Impact*. HoYoverse.
- Ministerstwo Cyfryzacji. (2023). *Jeszcze raz... i na pewno wygram! Młodzi gracze i mechanizmy hazardowe w grach*. <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/jeszcze-raz-i-na-pewno-wygram-mlodzi-gracze-i-mechanizmy-hazardowe-w-grach>
- Ministerstwo Finansów. (2025). *Czy skrzynki z wirtualnymi przedmiotami do gier komputerowych (lootboxy) uznawane są za hazard?* Eureka – Ministerstwo Finansów. <https://eureka.mf.gov.pl/informacje/podglad/627285>
- Parlament Europejski i Rada. (2005). *Dyrektywa 2005/29/WE z dnia 11 maja 2005 r. dotycząca nieuczciwych praktyk handlowych przedsiębiorstw wobec konsumentów na rynku wewnętrznym* (Dz.U. UE L 149, 11.06.2005, s. 22–39).
- Parlament Europejski. (2023). *Rezolucja Parlamentu Europejskiego w sprawie ochrony konsumentów w grach wideo online: podejście z perspektywy jednolitego rynku europejskiego* (2022/2014(INI), P9\_TA(2023)0008; A9-0300/2022). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52023IP0008>
- PEGI. (2025). *Complaints Board amends classifications of “Balatro” and “Luck be a Landlord”* (PEGI 12). <https://pegi.info/news/pegi0-complaints-board-amends-classifications-balatro-and-luck-be-landlord-pegi-12>
- Pour, S. (2024). Experience of legal regulation of lootboxes in different countries: A comparative analysis. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(2), 345–371. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>
- Respawn Entertainment. (2019). *Apex Legends*. Electronic Arts.
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.

- Spicer, S. G., Fullwood, C., Close, J., Nicklin, L. L., Lloyd, J., & Lloyd, H. (2022). Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis”. *Addictive Behaviors*, 131, 107327. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107327>
- Staddon, J. E. R., & Cerutti, D. T. (2003). Operant conditioning. *Annual Review of Psychology*, 54, 115–144. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.54.101601.145124>
- Unia Europejska. (2022). *Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych* (akt o usługach cyfrowych) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/pl/TXT/?uri=CELEX%3A32022R2065>
- Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. – *Kodeks cywilny. (1964). Dziennik Ustaw, 1964(16), poz. 93 z poz. zmianami.*
- Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: Results from a cross sectional online survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 267–274. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299>
- Wyczik, J. (2022). *Dobra wirtualne z perspektywy użytkowników i dostawców treści: Prawne uwarunkowania obrotu.* Wydawnictwo C.H.Beck.
- Xiao, L. Y. (2023). Loot box state of play 2023: Law, regulation, policy, and enforcement around the world (*Stanford–Vienna TTLF Working Paper No. 110*). Stanford–Vienna Transatlantic Technology Law Forum, Stanford Law School & University of Vienna School of Law. <https://law.stanford.edu/wp-content/uploads/2023/12/TTLF-WP-110-Xiao.pdf>