

GRZEGORZ SKOWRONEK¹

HAZARD ON-LINE JAKO ZJAWISKO ŚWIATA WIRTUALNEGO

Procesy globalizacji gospodarki światowej, jak i rozwijające się technologie internetowe sprawiły, że z hazardem, który przez stulecia uprawiany był przez wąski krąg osób, do tego zamkniętych w ścianach pomieszczeń, może teraz zetknąć się każdy. Ponieważ podstawowym sposobem zaspakajania naszych potrzeb jest posiadanie odpowiedniego majątku zapewniającego oczekiwany poziom życia, hazard dający nadzieję na ogromne zyski stał się dobrem poszukiwanym, występującym zarówno w świecie rzeczywistym, jak i wirtualnym. Funkcjonujące w cyberprzestrzeni gry i zakłady wzajemne określa się jako hazard *on-line*, czy też e-hazard. Zjawisko e-hazardu to zatem następstwo rozwoju Internetu, jedno ze zdarzeń, do jakich dochodzi w świecie wirtualnym, obok takich działań, jak przesyłanie informacji, czy kupowanie towarów². Jest to w zasadzie zjawisko naturalne, bo skoro Internet daje możliwości wymiany handlowej, to znaczy, że istnieje w nim e-rynek, który wraz z rządzącymi w nim zasadami podaży i popytu, jest miejscem, gdzie dokonuje się produkcja, sprzedaż, konsumpcja oraz wymiana dóbr i usług. W efekcie tego musi dochodzić do zawierania umów o świadczenie usług hazardowych w Internecie i nie mogą to być zdarzenia nieliczne, ponieważ, jak pokazuje nawet historia, duży popyt na uprawianie gier hazardowych istnieje od dawna³. Przy czym ogromne zyski, jakie związane są z dziedzina gier przyczyniają się do tego, że hazard funkcjonujący także w formie *on-line*, jest obszarem poddanym różnym niezgodnym z prawem działaniom, w tym, wszedł w obszar zainteresowania zorganizowanych grup przestępczych⁴. Wobec tego obserwujemy w Internecie, obok

¹ Grzegorz Skowronek — doktor habilitowany nauk prawnych, profesor nadzwyczajny Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie. Stałym tematem badań autora jest przestępczość celna, podatkowa i hazardowa. Zainteresowania badawcze związane są także z zagadnieniami postępowania karnego i procesowymi instytucjami prawa karnego skarbowego. Autor kilkudziesięciu prac z zakresu wymienionych dziedzin prawa oraz czterech książek, z których trzy zostały wydane przez wydawnictwo C.H. Beck, a czwarta przez wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

Adres do korespondencji: <gskowronek@wsiz.rzeszow.pl>.

² G. Skowronek, *Prawne aspekty hazardu*, Wrocław 2012, s. 32–33.

³ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998, s. 104.

⁴ Eksperti Grupy Specjalnej ds. Przeciwdziałania Praniu Pieniędzy (dalej jako FATF) już w raporcie z czerwca 2000 r. poświęconemu hazardowi internetowemu potwierdzili, że istnieją dowody na to, że internetowe gry hazardowe

działalności legalnej, zjawisko przestępczego wykorzystania hazardu *on-line*, które może polegać na oferowaniu gier całkowicie zabronionych przez prawo, reglamentowanych, jak i oferowanych po niższej cenie niż oficjalna (legalna) w zależności od tego, jakie jest podejście danego kraju do e-hazardu, tj. czy jest dozwolony, czy zakazany. Jeżeli e-hazard jest zakazany przez prawo, to w tym obszarze mamy do czynienia z nielegalnym rynkiem (e-rynkem)⁵, na którym oferowane są usługi zabronione lub w jakimś stopniu reglamentowane przez prawa poszczególnych państw.

Niniejsze opracowanie poświęcone problematyce hazardu *on-line* ma uzupełnić wciąż niedostateczny dorobek literatury w tym zakresie. Przy czym celem niniejszych rozważań jest zdefiniowanie pojęcia hazardu *on-line*, wyodrębnienie usług hazardowych oferowanych w Internecie oraz zaprezentowanie zagrożeń, jakie niesie rozwój nielegalnego e-hazardu. Ponieważ przedmiotem prowadzonych badań jest e-hazard jako zjawisko świata wirtualnego za niezbędne należy uznać odniesienie się do kwestii specyfiki Internetu, którego nie możemy opisać jako rzeczy materialnej, nie możemy też ująć w ramach istniejącej przestrzeni w określonych granicach. Specyfika Internetu, brak jasno określonych granic, łatwość i szybkość nawiązywania kontaktu bez potrzeby przemieszczania się, ułatwia aktywność nie tylko uczciwych konsumentów usług, ale też zorganizowanych grup przestępczych, zainteresowanych generowaniem zysków powiązanych m.in. z nielegalną działalnością hazardową. Zarazem nie od dziś wiadomo, że cechy Internetu rodzą szereg problemów w kwestii regulacji prawnej działań zachodzących w wirtualnej cyberprzestrzeni⁶.

Ponieważ specyfika e-hazardu wynika z zasad, na jakich funkcjonuje Internet, warto przedmiotowe rozważania zacząć od sformułowania

są wykorzystywane do popełniania przestępstw i do prania pieniędzy generowanych przez zorganizowane grupy przestępcze (*Report on Money Laundering, annual report 1999–2000*, <<http://www.oecd.fatf-gafi.org>> 9 kwietnia 2016 r.

⁵ Rynek jako pojęcie może mieć znaczenie węższe i ograniczać się do wymiany informacji, np. w formie plików komputerowych i sytuacji, gdy zapłata za taki przedmiot obrotu lub usługę następuje poprzez elektroniczne przelewy pieniężne w Internecie. W takim przypadku, jeżeli mówimy o rynku nielegalnym, to całość zachowań przestępczych odbywa się w rzeczywistości wirtualnej. Traktując hazard *on-line* jako działalność przestępczą możemy przyjąć, iż tu zarówno produkcja (np. utworzenie kasyn *on-line*), jak i sprzedaż i konsumpcja tej usługi (ogólnie rzecz biorąc działalność hazardowa) odbywa się w sieci internetowej (M. Prengel, *Techniczno-finansowe aspekty przestępczego wykorzystania tzw. nowych technologii płatniczych w dobie globalizacji na przykładzie prania pieniędzy*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2002, nr 2, s. 193–204). Natomiast istnieje jeszcze pojęcie rynku w ujęciu szerszym, które sprowadza Internet tylko do środka komunikacji pomiędzy stronami transakcji. Wówczas dobra lub usługi są realizowane w świecie rzeczywistym, a zapłata następuje albo w sposób elektroniczny albo w formie gotówkowej (W. Filipkowski, *Internet — przestępcza gałąź gospodarki*, „Prokurator” 2007, nr 1, s. 55).

⁶ M. Kenig-Witkowska, *Niektóre zagadnienia prawnomiedzynarodowej regulacji Internetu*, „Państwo i Prawo” 2001, nr 9, s. 56–66; M. Lewandowicz, *E-hazard. Studium z komparystyki prawniczej*, Warszawa 2013, s. 1–10.

definicji Internetu w kategoriach technicznych. Z punktu widzenia techniki, czy inaczej definiując to medium, opierając się na wymaganiach technologicznych, Internet możemy określić jako globalny system informacyjny (sieć sieci) połączony przez globalną przestrzeń adresową opartą na protokole transmisji (*Internet Protocol* — IP) lub jego rozszerzeniach i zapewniających komunikację przy użyciu TCP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*⁷) oraz innych protokołach zgodnych z *Internet Protocol*⁸.

Według dokumentu RFC 1462⁹ Internet może być rozumiany jako globalna sieć komputerowa łącząca w jedną całość sieci lokalne z całego świata. Sieć ta oparta jest na protokole TCP/IP.

Jednak powyższa definicja wskazuje jedynie na sposób funkcjonowania Internetu. Należy ją rozszerzyć, uwzględniając fakt, iż Internet to także zbiór zasobów znajdujących się w sieci. Można tu zastosować pojęcie wprowadzone przez Johna Quartermana (*The Matrix: Computer Networks and Conferencing Systems Worldwide*, Burlington 1990) — „sieci jako matrycy”. Matryca rozumiana jako ogólnosiwiatowa metasieć połączonych ze sobą wzajemnie sieci komputerowych oraz systemów telekonferencyjnych, udostępniająca rodzaj usług podobnych i różnych jednocześnie do usług świadczonych przez pocztę, telefonię, biblioteki.

Natomiast fizyczną podstawą Internetu jest w przeważającej większości niewidoczna sieć połączeń telekomunikacyjnych obejmujących cały glob. Co istotne przez lata sieć ta była wykorzystywana do realizowania połączeń opartych o zasadę „jeden do jednego”. Była to zwykła sieć telekomunikacyjna. Nowa jakość pojawiła się, gdy do sieci przyłączono komputery. Internet zatem to struktura złożona z połączonych ze sobą komputerów i zapisanych w ich pamięci informacji. Komputery połączone ze sobą to tzw. hosty — gospodarze¹⁰.

⁷ TCP/IP ang. *Transfer Control Protocol/Internet Protocol*. Od 1998 r. istnieje korporacja internetowa dla nadawanych domen — nazw i adresów internetowych (*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*), instytucja odpowiedzialna za system DNS (*Domain Names System* — system domen), który jest systemem identyfikacji w cyberprzestrzeni. Domeny to w rzeczywistości nazwy własne. Odpowiadają im indywidualne numery *Internet Protocol* dla każdego komputera mającego dostęp do Internetu. System domen oraz indywidualne numery umożliwiają komunikowanie się przy pomocy Internetu. System nazw własnych (system domen) podzielony jest na *top-level domains*, tj. domeny generyczne (gTLDs) i *second level domains* — domeny drugiego poziomu (ccTLDs). Domeny generyczne przyznaje się dla szczególnych rodzajów działalności, np. edu. dla instytucji naukowych, gov. dla instytucji rządowych. Z punktu widzenia funkcjonalnego nie ma różnicy pomiędzy gTLDs i ccTLDs, gdyż w obu przypadkach istnieje możliwość takich samych połączeń w sieci internetowej, <<http://searchnetworking.techtarget.com/definition/TCP-IP>>, 9 kwietnia 2016 r.

⁸ Definicja Internetu przyjęta przez *The Federal Networking Council* — Federalną Radę do Spraw Sieci USA.

⁹ RFC 1462 — *Request for Comments 1462* — dokument został przygotowany przez E. Krol (University of Illinois) i E. Hoffman (Hubbard) w 1993 r. w ramach jednego z zespołów roboczych *Internet Engineering Task Force*, organizacji zajmującej się opracowywaniem standardów działania Internetu, <<http://tools.ietf.org/html/rfc1462>>, 9 kwietnia 2016 r.

¹⁰ B. Krzymowski, *Internet po polsku*, Michałowice 2001, s. 9.

Z uwagi na wyżej wskazane cechy, Internet pozwala na różnego rodzaju działania w wykreowanej w jego obrębie wirtualnej cyberprzestrzeni, np. przesyłanie informacji, kupowanie towarów, tworzenie wirtualnych kasyn i uprawianie e-hazardu. Jest to swoisty drugi świat, świat wirtualny, który rządzi się swoimi regułami i zasadami¹¹.

W tym zatem miejscu należy zwrócić uwagę na kwestię regulacji prawnej tych zdarzeń, które mają miejsce w wirtualnej cyberprzestrzeni. Z tego punktu widzenia należy brać pod uwagę, takie cechy Internetu, jak wielofunkcyjność (przekaz internetowy może dotyczyć niemal wszystkich form aktywności ludzkiej w tym pisanych, dźwiękowych, obrazowych, może za wyjątkiem zapachowych) i multijurysdykcyjność, gdyż działania w wirtualnej cyberprzestrzeni mogą podlegać jurysdykcji wielu państw. Zważywszy należy, że przekaz internetowy realizowany jest w bardzo krótkim czasie, mając jednocześnie globalny zasięg i przechodząc przez różne państwowe systemy prawa. Za tym przekazem stoją określone podmioty, które w taki sposób realizują swoje działania. Można przyjąć, że w aspekcie prawnym wirtualna cyberprzestrzeń jest przestrzenią właściwą w tradycyjnym świecie, dla obszaru prawa międzynarodowego. Takie traktowanie cyberprzestrzeni jest istotne, gdy dochodzi do konfliktów pomiędzy podmiotami działającymi w niej, kiedy należy odpowiedzieć na pytanie o właściwy system prawny, jakiemu podlega dane działanie. Jednak formułowanie rozwiązań prawnych dla działań zachodzących w Internecie jest rzeczą bardzo trudną, tym bardziej, że z punktu widzenia organizacyjnego, Internet nie podlega żadnej regulacji prawnej o charakterze międzynarodowym¹². Być może dobrym początkiem regulacji działań w wirtualnej cyberprzestrzeni byłoby opracowanie międzynarodowej konwencji, stanowiącej rodzaj konstytucji dla innych państw, które wzorując się na podstawowych założeniach opracowałyby własne regulacje w tym zakresie. Taki pogląd wyrazili już wiele lat temu przedstawiciele Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej podczas konferencji zorganizowanej przez Katolicki Uniwersytet Lubelski¹³. Przykładem dokumentu ustanawiającego szereg regulacji prawnych o zasięgu globalnym, mających też odniesienie do Internetu jest umowa handlowa dotycząca zwalczania obrotu towarami podrzobionymi (*Anti-Counterfeiting Trade Agreement* — ACTA). Przy czym umowa ACTA rodzi ogromne kontrowersje z uwagi na zawarte w niej zapisy. W szczególności środowisko internautów wskazuje, że mogą one łą-

¹¹ O pojęciu, znaczeniu i dynamice rozwoju Internetu szereg informacji znajduje się w *Report of the WIPO Internet Domain Name Process*, Geneva, 30 kwietnia 1999 r., <<http://wipo2.wipo.int>>, 9 kwietnia 2016 r.) WIPO to skrót: Światowa Organizacja Własności Intelektualnej. Z raportu m.in. wynika, że przyjmowane definicje Internetu nie są w stanie oddać intensywności, z jaką Internet zmienia nasze życie zarówno w zakresie komunikowania się, wymiany doświadczeń, doznań, jak i zakupów oraz sprzedaży czy edukacji.

¹² Maria M. Kenig-Witkowska, *Niektóre zagadnienia...*, wyd. cyt., s. 56–57.

¹³ T. Hofmokl, M. Ziółkowska, *Prawne i techniczne aspekty rejestrowania domen* [w:] R. Skubisz (red.), *Internet — problemy prawne*, Lublin 1998, s. 112 i nast.

mać prawo do prywatności poprzez kontrolę czy monitorowanie prywatnej komunikacji w Internecie¹⁴. Niezależnie od różnego typu zastrzeżeń wydaje się, że zasady funkcjonowania w Internecie zarówno na poziomie międzynarodowym, jak i krajowym, winny być bardzo ogólne i elastyczne, gdyż inaczej nie nadażą za rozwojem globalnej, ogólnosiwiatowej sieci powiązań. Powinny uwzględniać nie tylko powszechne reguły prawne, ale i zwyczaje wypracowane przez użytkowników Internetu. W żadnym wypadku nie powinny mieć charakteru regionalnego, gdyż wówczas naruszyłyby pewien nieskrepowany charakter korzystania z Internetu, i mogłyby w ogóle nie być skuteczne.

Przechodząc aktualnie do zasadniczego nurtu rozważań, należy wyjaśnić, że termin „hazard” pochodzi z języka arabskiego (az-zahr), w którym oznacza kostkę do gry lub grę w kości. W języku francuskim słowo hazard oznacza przypadek, traf, ryzyko. Obecnie powszechnie przyjmuje się, że hazard oznacza uzyskiwanie pieniędzy, czy innych nagród, w grach z niepewnym wynikiem, opartych na przypadku losowym¹⁵. Słowo „hazard” nierozzerwalnie wiąże się z ryzykiem, przedsięwzięciem, którego wynik zależy wyłącznie od przypadku. Najczęściej odnosi się do gry o pieniądze (zwykle o dużą stawkę). Pojęcie to może również oznaczać ryzyko w grze, narażanie się na niebezpieczeństwo, ryzykowanie¹⁶. Jeżeli to ryzyko prowadzone jest według pewnych zasad, reguł, możemy mówić o „grze hazardowej”. Według słownika języka polskiego gra to zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad, niekiedy połączona z hazardem. W sporcie to rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny, metoda, sposób zagrania¹⁷. Okoliczność, że w grze hazardowej ryzyko prowadzone jest według pewnych zasad ma jednak swoje znaczenie, co należy podkreślić w tym miejscu z uwagi na kompletność rozważań. Jeżeli bowiem są reguły gry, to każdy gracz będzie doszukiwał się pewnych metod zwiększających szanse na wygraną. Oczywiście mowa tu o metodach a nie zwykłych oszustwach, które oczywiście także prowadzą do celu, ale w sposób nieuczciwy. Metoda to pewien sposób postępowania dla osiągnięcia określonego celu¹⁸. W hazardzie metody gry są oczywiście bardzo różne, zależnie od gry, jakiej dotyczą.

Określenie „gra hazardowa” obejmuje swoim zakresem wszystkie gry, jeżeli wygrana lub przegrana uzależniona jest nie od umiejętności

¹⁴ Zaznaczyć należy, że umowa ACTA dotyczy nie hazardu a zwalczania naruszeń praw własności intelektualnej. Ponieważ jednak celem tej umowy jest harmonizacja przepisów określających, w jaki sposób posiadacze praw własności intelektualnej mają reagować wobec sprawców naruszeń i na tym gruncie określa też pewne obowiązki dostawców Internetu, warto o niej w tym miejscu wspomnieć.

¹⁵ I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, *Hazard*, Lublin 2005, s. 11.

¹⁶ M. Szymczak (red. nauk.), *Słownik języka polskiego*, Tom I, Warszawa 1982, s. 729.

¹⁷ Tamże, s. 688.

¹⁸ S. Skorupka, H. Auderska, Z. Łempicka (red.), *Mały Słownik Języka Polskiego*, Warszawa 1993, s. 383.

grających, lecz wyłącznie od losu. Cechą charakterystyczną, odróżniającą grę hazardową od niehazardowej, jest uzależnienie w grze hazardowej wygranej od tzw. „wypadku losowego”, który jest niezależny od uczestników gry. Natomiast wpłynięcie w jakikolwiek sposób na zmianę „wypadku losowego” przekreśla istotę hazardu¹⁹.

Pierwszym elementem hazardu jest zatem losowość, tzn., że główna rola przypada w grze przypadkowi (losowi), a nie umiejętnością gracza²⁰. Wynik podjętych działań w ramach gry hazardowej musi zależeć całkowicie lub częściowo od przypadku, a nie tylko od umiejętności, jak w grze w szachy. Wynik podjętych działań w ramach gry hazardowej zależy częściowo od przypadku, gdy podjęte działanie poprzedza proces myślowy bazujący na dotychczasowej wiedzy i doświadczeniu. Podkreślić bowiem należy, iż do uprawiania hazardu potrzebna jest pewna aktywność, z którą niekiedy może wiązać się umiejętność, np. wiedza o koniach i dżokejach teoretycznie zwiększa szanse na wytypowanie właściwego zwycięzcy w wyścigu konnym, która redukuje losowość wyniku. Pozostaje jednak w dalszym ciągu niepewność, a to przesądza, o braku możliwości przewidzenia wyniku²¹.

Drugim elementem jest fakt, że w grze hazardowej można zyskać lub stracić rzecz, przedmiot, pieniądze. Jest to gra o pieniądze lub o inne dobra rozumiane bardzo szeroko, gdyż obejmujące także ludzkie życie (rosyjska ruletka). Ostatni element charakteryzujący hazard wiąże się ze słowem „gra”, a zatem ukierunkowuje nas na działanie opisane według pewnych reguł i angażujące co najmniej dwóch lub więcej uczestników.

Zbierając dotychczasowe informacje dotyczące definicji hazardu i Internetu, należy zastanowić się nad zdefiniowaniem terminu „gry hazardowe w Internecie”, czy inaczej „e-hazard”, „hazard on-line”. Podkreślić należy, że gry on-line prowadzone poprzez e-kasyna to stosunkowo nowe zjawisko. Według jednych źródeł pierwsze kasyno wirtualne zostało otwarte w Internecie w sierpniu 1995 r. Jego pomysłodawcą był mieszkaniec Quebeku, który znalazł lukę w prawie dotyczącym gier losowych i zakładów. Umieścił on serwer swojego kasyna online w Nassau stolicy Bahamów, gdzie prawo zezwala na tego rodzaju działalność. W grach zainstalowanych na serwerze mogli uczestniczyć ludzie z całego świata²². Inne źródła podają, że Hazard on-line istnieje od 1996 r., kiedy to po raz pierwszy udostępniono taką grę w Finlandii²³. Aktualnie termin „gry hazardowe

¹⁹ M. Bojarski, W. Radecki, *Kodeks wykroczeń. Komentarz*, Warszawa 1998, s. 430; M. Bojarski, *Glosa do uchwały SN z 16 lutego 1994 r., I KZP 39/94, „Woj-skowy Przegląd Prawniczy” 1994, nr 3–4, s. 119.*

²⁰ W związku z tym szachy, których wynik zależy od umiejętności obu graczy nie są grą hazardową.

²¹ National Research Council i in., *Pathological gambling. A critical review*, Washington 1999, s. 16 [za:] I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, *Hazard...*, wyd. cyt., s. 11–12.

²² I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, *Hazard...*, wyd. cyt., s. 47–48.

²³ Uzasadnienia do projektu rezolucji Parlamentu Europejskiego z 10 marca 2009 r. w sprawie uczciwości gier hazardowych online, (2008/2215(INI) (Dz.Urz. UE z 2010 r. C 87E.39), s. 8.

oferowane w Internecie” obejmuje wiele różnych usług hazardowych. Jak zostało to wykazane w *Zielonej Księdze w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego*, są to usługi on-line w zakresie przyjmowania zakładów bukmacherskich (w tym zakładów na wyścigi konne), gry w kasynie, zakłady typu *spread betting*, gry z wykorzystaniem mediów, gry promocyjne, usługi w zakresie gier hazardowych świadczone przez zarejestrowane organizacje charytatywne i na ich korzyść oraz usługi loteryjne. Internet oraz inne interaktywne platformy technologiczne, takie jak handel elektroniczny z wykorzystaniem urządzeń mobilnych (m-handel, ang. *m-commerce*)²⁴ lub IPTV (ang. *Internet Protocol Television*) wykorzystuje się w celu oferowania konsumentom usług w zakresie gier hazardowych, aby umożliwić konsumentom wspólne obstawianie zakładów i prowadzenie gry przeciwko sobie (np. wymiana zakładów lub poker internetowy) lub też jako środek dystrybucji (np. w sprzedaży kuponów loteryjnych bezpośrednio w Internecie)²⁵.

W prawodawstwie wtórnym Unii Europejskiej już od dawna istnieje ogólna definicja gier hazardowych, na której się oparto, redagując zapis w dyrektywie o handlu elektronicznym²⁶ wykluczający takie usługi z zakresu jej stosowania: „gry hazardowe wiążą się z ustalaniem stawek mających wartość pieniężną w grach losowych, łącznie z loteriami i zakładami wzajemnymi”²⁷. W późniejszych dokumentach, takich jak dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych²⁸, występuje nieco inna definicja: „gry losowe, w których stawką są pieniądze, w tym loterie, zakłady i inne rodzaje usług hazardowych”.

²⁴ Handel mobilny — realizowany z wykorzystaniem mobilnego dostępu do sieci komputerowych przy pomocy urządzenia elektronicznego (np. telefonu komórkowego).

²⁵ *Zielona Księga w sprawie gier hazardowych oferowanych w Internecie w obrębie rynku wewnętrznego*, SEK (2011) 321 wersja ostateczna, Bruksela 24 marca 2011 r., s. 15–16, <http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm>, 14 lipca 2011 r. Należy zauważyć, iż 24 marca 2011 r. KE opublikowała na swojej stronie internetowej <http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm> tekst *Zielonej Księgi w sprawie gier hazardowych oferowanych w sieci Internet w obrębie rynku wewnętrznego UE*. Celem przygotowanego dokumentu jest rozpoczęcie społecznej debaty na temat wyzwań dla polityki publicznej i innych kwestii związanych z szybkim rozwojem zarówno legalnego, jak i nielegalnego rynku gier hazardowych skierowanych do obywateli w Unii Europejskiej.

²⁶ Dyrektywa 2000/31/WE PE i Rady z 8 czerwca 2000 r. w sprawie niektórych aspektów prawnych usług społeczeństwa informacyjnego, w szczególności handlu elektronicznego w ramach rynku wewnętrznego (dyrektywa o handlu elektronicznym) (Dz. Urz. WE L 2000 nr 178), s. 1.

²⁷ *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 16.

²⁸ Dyrektywa PE i Rady 2010/13/UE z 10 marca 2010 r. w sprawie koordynacji niektórych przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych państw członkowskich dotyczących świadczenia audiowizualnych usług medialnych (dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych) (wersja ujednolicona, Dz. Urz. UE L z 2010 r., nr 95, s. 1).

Biorąc pod uwagę poruszone dotąd zagadnienia, można przyjąć, że usługi hazardowe oferowane w Internecie to wszelkie usługi wiążące się z obstawianiem stawek mających wartość pieniężną w grach losowych, łącznie z loteriami i zakładami wzajemnymi, świadczone na odległość, drogą elektroniczną i na indywidualną prośbę²⁹ odbiorcy usługi³⁰.

Podkreślenia wymaga, że kanały transmisji umożliwiające realizację usług w zakresie gier hazardowych oferowanych w Internecie mogą być podzielone na trzy podstawowe kategorie: Internet, aplikacje do telefonii mobilnej oraz IPTV (ang. *Internet Protocol Television*). Jednocześnie wskazuje się w Unii Europejskiej na pięć najważniejszych kategorii usług w zakresie gier hazardowych w Internecie, tj. zakłady bukmacherskie (w tym konne), gry w kasynach, poker, loteria państwowa, bingo³¹.

Popularność gier hazardowych w Internecie można łatwo wyjaśnić na przykładzie e-kasyn, które są obecnie znakomitą alternatywą dla kasyn naziemnych (tradycyjnych). Przy czym, o ile te ostatnie kasyna zlokalizowane są zazwyczaj daleko od miejsca zamieszkania przeciętnego obywatela, kojarzą się głównie z nietanią rozrywką dla ludzi zamożnych i bogatych, to kasyno *on-line* można mieć praktycznie w każdym domu. Wystarczy kilka kliknięć, aby odnaleźć e-kasyno i rozpocząć grę. Co ważne dla przeciętnego uczestnika, dostęp do kasyn *on-line* jest stosunkowo łatwy i szybki, wirtualne kasyna są „czynne” całą dobę, a gracze zachowują anonimowość³².

Ponieważ w ludziach istnieje swego rodzaju zafascynowanie wielkimi kasynami znanymi z takich miast, jak Monte Carlo, Las Vegas czy Atlantic City, kasyna internetowe zaspakajają szybko i łatwo, choć niekoniecznie tanio tę ludzką fascynację. Korzystają z nich zarówno użytkownicy Internetu,

²⁹ Jak tłumaczy to ww. *Zielona Księga...* (s. 16) „na odległość” i „na indywidualną prośbę” oznacza bezpośredni wniosek *on-line* od odbiorcy usługi skierowany do operatora gier hazardowych oferowanych w Internecie bez udziału żadnych pośredników, takich jak pracownicy sklepu zatrudnieni w punkcie sprzedaży. Jeżeli transakcja na odległość zawierana jest za pośrednictwem sieci osób fizycznych działających jako pośrednicy wykorzystujący środki elektroniczne, nie jest ona objęta powyższą definicją.

³⁰ *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 16.

³¹ Tamże, s. 8–10. Warto też dodać za tym samym źródłem, że poziom popytu na usługi hazardowe świadczone w Internecie jest zróżnicowany w poszczególnych państwach na terytorium UE, a różnice te uzależnione są od wielu czynników. Największym rynkiem co do zasady jest Zjednoczone Królestwo, którego rynek handlu elektronicznego jest dwukrotnie większy od średniej dla wszystkich państw członkowskich. Interesujący jest jednak fakt, że w 2008 r. kilka największych rynków stanowiły rynki państw członkowskich o restrykcyjnych modelach regulacyjnych, np. rynek francuski, niemiecki, włoski i szwedzki. Dochody brutto z tytułu gier hazardowych w Internecie w mld EUR pięciu największych rynków UE w 2008 r. przedstawiają się następująco: Zjednoczone Królestwo — 1,903; Niemcy — 0,705; Włochy — 0,677; Francja — 0,601; Szwecja — 0,575.

³² Mówiąc o anonimowości, oczywiście należy pamiętać, że w Internecie każdy zostawia ślad. Jednak dla przeciętnego gracza problemem jest to, że może zostać dostrzeżony w kasynie naziemnym przez osoby ze swojego otoczenia, przez sąsiadów, rodzinę, znajomych. W Internecie gracz mimo wszystko nie odczuwa takich obaw.

jak i gracze z kasyn naziemnych. Grając w wirtualnym kasynie można wygrać duże pieniądze, nie wychodząc z domu. Dodatkowym atutem jest fakt, że firmy bukmacherskie prowadzące kasyna *on-line* oferują w szczególności dla nowych graczy gratisy³³ (bonusy, promocje). W kasynach naziemnych gratisem jest posiłek, darmowy pokój, czyli coś co zatrzymuje gracza w kasynie. Gratisy takie otrzymuje się po zarejestrowaniu i otrzymaniu karty klubu gracza do wykorzystania przy automatach i stołach. W kasynach wirtualnych zazwyczaj otrzymuje się gratisy jako zachętę do zarejestrowania się w jakimś szczególnym kasynie. Najczęściej gratisy to bonusy w postaci dodatkowych środków finansowych dodawanych do depozytu początkowego. Niektóre kasyna *on-line* aktualnie oferują zwiększenie depozytu początkowego nawet o 300% za rejestrację. Najpopularniejszy bonus tzw. powitalny to około 50 \$, choć częste są też inne nagrody np. pod hasłem atrakcja miesiąca, wyjazd do Las Vegas dla dwóch osób. W e-kasynach jedynym gratisem, którego nie otrzymamy to gotówka do ręki. Promocje i gratisy w kasynach *on-line* ciągle się zmieniają, a najlepsze oferty szybko się pojawiają i równie szybko znikają. Niezależnie od gratisów, firmy prowadzące wirtualne kasyna, chcąc zachęcić do gry, starają się oddać nawet klimat kasyn naziemnych. Po zalogowaniu się w kasynie *on-line*, pierwszą rzeczą, którą zauważamy to w zależności od gry np. karty, ruletka czy fragment (półówka) stołu do gry³⁴. Robienie zakładów to głównie kwestia wyboru odpowiedniego rozmiaru żetonów/czeków poprzez kliknięcie na nie i na miejsce zakładu. Dodatkowo w trakcie gry słyszymy dyskretną muzykę, stukot żetonów, tykanie ruletki, szelest tasowanych kart przy blackjacku, czy brzdęk wypadających z automatów drobników. Wirtualne kasyna są zatem wierną kopią kasyn rzeczywistych (występujących w „realu”), proponując graczom te same gry. Są to m. in. gry karciane, jak blackjack, poker, baccarat i wiele innych oraz gry stołowe (table games), np. gra w kości³⁵.

Dla nabycia uprawy w określonych rodzajach gier można w nich brać udział, przez dowolny okres czasu, bez pieniędzy lub z pieniędzmi wirtualnymi³⁶. W każdej chwili istnieje też możliwość obstawiania własnymi pieniędzmi, przy użyciu własnej obciążeniowej karty kredytowej (typu charge), internetowej karty kredytowej (np. e-karty), czy też przez

³³ Gratis (comp) to skrót od angielskiego słowa *complimentary*, czyli gratisowy, coś co się dostaje za darmo.

³⁴ G. Skowronek, *Prawne aspekty...*, wyd. cyt., s. 38–39.

³⁵ I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, *Hazard...*, wyd. cyt., s. 48. Szezeg informacji znajduje się także na stronach kasyn *on-line*, które po otwarciu zawierają zakładkę — np. „opis kasyn” albo o „kasynach internetowych”.

³⁶ Chodzi tu o uprawę odnośnie poznania sposobu poruszania się po wirtualnym kasynie, a nie nabycie umiejętności wygrywania. Badania wskazują, że rezultaty gier losowych są efektem przypadku albo zaprogramowania (w wypadku maszyn) i gracz nie ma żadnego wpływu na wynik. Jeżeli osoba przypisuje sobie wpływ na zdarzenie, którego wynik w całości zależał od czynników zewnętrznych lub od przypadku, to takie postępowanie określa się jako „iluzję kontroli” — B. Dzik, *Hazard [w:] T. Tyszka (red.), Psychologia ekonomiczna*, Gdańsk 2004, s. 579.

bezpośredni przelew elektroniczny na konto kasyna. Wygrana, o ile oczywiście gracz ją uzyska (wygrana zamieniana jest na żetony, które pozwalają grać dalej), otrzymuje się za pomocą m.in. czeku.

Niestety stała dostępność gier, częstotliwość wygranych, kuszący i atrakcyjny charakter gier, możliwość stawiania dużych kwot i uzyskania pożyczki w celu kontynuowania gry, rozmieszczanie gier w miejscach, w których można zacząć grać pod wpływem impulsu, a także brak kampanii informacyjnych na temat zagrożeń wynikających z uprawiania hazardu³⁷, jest czynnikiem pogłębiającym niebezpieczeństwo uzależnienia od gier hazardowych. Podmioty oferujące gry *on-line* mogą na przykład proponować szeroki wachlarz gier (zakłady, ruletka, poker, automaty do gier itp.) i regularnie wprowadzać nowe gry, wykorzystując w tym celu nowe techniki marketingowe i techniki pozyskiwania klientów opierające się na najnowszej technologii w dziedzinie analizowania danych konsumentów (graczy) dotyczących ich zachowania (również w odniesieniu do wydawania pieniędzy), nie pozwalając tym samym graczowi oderwać się od ekranu³⁸.

Takie szybkie rozprzestrzenianie się hazardu *on-line* niesie jeszcze inne zagrożenia, gdyż zwiększa niebezpieczeństwo występowania nieuczciwych praktyk, takich jak oszustwa, ustawianie gier oraz pranie pieniędzy³⁹. W ocenie Komisji Europejskiej do prania pieniędzy najczęściej wykorzystywane mogą być następujące działania:

- Firmy oferujące gry hazardowe w Internecie mogą przekazywać wygraną lub niewykorzystane fundusze na inne konto niż to, z którego pierwotnie dokonano zakładu.
- Firmy te mogą pozwalać jednemu graczowi na rejestrowanie u tego samego operatora wielu kont.
- Gry organizowane według tzw. modelu równy z równym (ang. *peer to peer*, np. elektroniczny poker), w przypadku których możliwe jest przekazywanie

³⁷ Dopiero w roku 2015 Służba Celna przeprowadziła kampanię informacyjną „Nie daj się uzależnić od hazardu”.

³⁸ *Analiza usług w zakresie gier hazardowych na rynku wewnętrznym UE z 14 czerwca 2006 r.*, przygotowana na potrzeby KE przez Szwajcarski Instytut Prawa Porównawczego (SICL), s. 1450 [za:] Uzasadnienie do projektu rezolucji PE z 10 marca 2009 r. w sprawie uczciwości..., wyd. cyt., s. 10.

³⁹ Uzasadnienie do projektu rezolucji PE z 10 marca 2009 r. w sprawie uczciwości..., wyd. cyt., s. 10–11. Problematyka prania pieniędzy w tym charakterystyka złożonej struktury zjawiska oraz sposobów i celów prania pieniędzy jest przedmiotem badań naukowych prowadzonych m.in. przez E. Pływaczewskiego (np. E. Pływaczewski, *Pranie brudnych pieniędzy. Możliwość przeciwdziałania z uwzględnieniem roli systemu bankowego*, Toruń 1993; E. Pływaczewski, *Przeciwdziałanie praniu brudnych pieniędzy z perspektywy międzynarodowej*, „Państwo i Prawo” 2002, nr 8), M. Prengela (np. M. Prengel, „Pranie pieniędzy” — formy i zagrożenia społeczne, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Społeczny” 2000, nr 3; M. Prengel, *Środki zwalczania przestępczości prania pieniędzy w ujęciu prawnoporównawczym*, Toruń 2003; M. Prengel, *Unia Europejska wobec prania pieniędzy*, „Prawo Unii Europejskiej” 2004, nr 9), czy J.W. Wójcika (np. J.W. Wójcik, *Przyczyny i skutki prania pieniędzy*, Warszawa 2001; J.W. Wójcik, *Pranie pieniędzy. Kryminologiczna i kryminalistyczna ocena transakcji podejrzanych*, Warszawa 2002).

wartości pieniężnych między graczami elektronicznymi, a ludźmi po stosunkowo niskich kosztach. Takie gry umożliwiają dokonywanie zamierzonej utraty chipów (ang. *chip dumping*). Na przykład: gracz dokonuje wpłaty środków ze skradzionej karty kredytowej, a następnie „traci” żetony podczas gry na rzecz współnika lub na rzecz innego konta, które sam założył. Takie działania mogą zostać wykryte pod warunkiem, że zasady działania są proste — gracze dokonują dużych zakładów, mając bardzo złe karty (zakładając, że tracą na korzyść współnika).

- Korzystanie z gotówki elektronicznej lub z podobnych środków płatności (jak karty przedpłacone, ang. *stored value card*) jako opcji zapłaty (obawy budzą karty o wysokim limicie środków, brak kontroli po zakupie oraz niewystarczające dokonywanie kontroli w myśl zasady „znaj swojego klienta”). Może to obejmować również telefony komórkowe, z których można dokonywać płatności, lecz których nie poddano odpowiedniej kontroli klienta⁴⁰.

Przy czym należy także przyznać, że w ocenie Komisji Europejskiej niewiele informacji lub dowodów sugeruje, że posiadający zezwolenia operatorzy gier hazardowych *on-line* w Europie są przedmiotem działań związanych z praniem pieniędzy. Problem jednak wyraźnie pojawia się w przypadku operatorów nieposiadających zezwolenia⁴¹. Ponadto firmy hazardowe często przenoszą swoją działalność do państw, tzw. rajów podatkowych, które nie współpracują z ekspertami FATF, a ich przepisy o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy są bardzo ograniczone albo nie obejmują kasyn internetowych.

W obszarze o tak dużym ryzyku wystąpienia nieprawidłowości, uzależnień i zarazem przynoszącym duże dochody do budżetu państwa konieczne jest zatem bardzo precyzyjne uregulowanie prawne. Biorąc za przykład obszar Unii Europejskiej, można zaobserwować, że szybki rozwój możliwości uprawiania gier hazardowych w Internecie w powiązaniu ze zróżnicowanymi przepisami w poszczególnych państwach członkowskich doprowadził nie tylko do rozszerzenia legalnej oferty usług w zakresie gier hazardowych w niektórych państwach, ale również do znaczącego rozwoju rynku transgranicznego, na którym oferowane są gry bez odpowiednich zezwoleń. Mowa tutaj zarówno o czarnym rynku (na którym odnotowuje się zawieranie zakładów i korzystanie z gier losowych, w tym również pochodzących z państw trzecich, na które nie wydano zezwoleń), jak również o tzw. szarej strefie (operatorzy posiadający zezwolenie w jednym lub kilku państwach członkowskich promują lub udostępniają usługi w zakresie gier hazardowych obywatelom w innych państwach członkowskich, nie uzyskawszy należytego zezwolenia w tych państwach)⁴².

⁴⁰ *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 31–32.

⁴¹ Tamże, s. 21.

⁴² Przepisy krajowe niektórych państw ograniczają liczbę wydawanych zezwoleń na usługi w zakresie gier hazardowych oferowanych w Internecie lub też całkowicie zakazują świadczenia takich usług na obszarze, na którym mają one zastosowanie (np. zakaz lub prawny bądź faktyczny monopol na jedną lub więcej kategorii usług w zakresie gier hazardowych). Inne państwa członkowskie nie stosują żadnych ograniczeń co do liczby wydawanych przez siebie zezwoleń. Zezwolenie może otrzymać każdy operator internetowy, który spełnia warunki określone w przepisach lub

Uczestnicy gier mają dostęp do tego nielegalnego rynku transgranicznego, czy to w wyniku faktycznego tolerowania wspomnianej działalności, czy to z braku skutecznego wykonania przepisów, gdyż rynek ten jest uzupełnieniem legalnej oferty krajowej dostępnej dla konsumentów w zależności od sytuacji prawnej w danym państwie członkowskim. Warto w tym miejscu również zauważyć, że niektóre państwa członkowskie uznają zezwolenia wydane w innych państwach członkowskich, które zostaną im zgłoszone i zezwalają takim operatorom na świadczenie usług w zakresie gier hazardowych w Internecie na swoim terytorium bez konieczności dodatkowego zezwolenia. Inne, wydając własne zezwolenia takim operatorom, mogą uwzględniać posiadane przez nich zezwolenia, ale nadal narzucają politykę podwójnych zezwoleń, zgodnie z którą każdy operator, bez względu na to, czy działa w innym państwie członkowskim, musi uzyskać zezwolenie na prowadzenie działalności na ich terytorium zanim zacznie świadczyć na nim swoje usługi⁴³. Natomiast w Polsce wprowadzony został zakaz urządzania gier hazardowych przez sieć Internet, jak również zakazane jest uczestnictwo w takich grach. Zakaz ten nie dotyczy jedynie urządzania zakładów wzajemnych przez sieć Internet na podstawie udzielonego zezwolenia. Przy czym należy zauważyć, że prowadzi to tylko do rozszerzenia form dystrybucji zakładów, gdyż zawarcie zakładu przez sieć Internet jest tylko wykorzystaniem, przy zawieraniu zakładu, określonego kanału dystrybucji i w tym wypadku nie ma możliwości oszustwa w sieci. Gracz, wykorzystując swoją wiedzę, doświadczenie, znajomość danej dziedziny, zawiera zakład, albo w punkcie przyjmowania zakładów, albo za pośrednictwem sieci Internet, zaś wynik zakładu nie jest wygenerowany elektronicznie, tylko zależy od wyniku danego współzawodnictwa, czy zdarzenia⁴⁴.

Specyfika e-hazardu wynika przede wszystkim z faktu, że jest to zjawisko o charakterze transgranicznym, co umożliwia podmiotom oferującym gry hazardowe *on-line* świadczenie swoich usług graczom w innych państwach członkowskich niż państwo, w którym dany podmiot ma swoją siedzibę⁴⁵. Organizatorem gier mogą być spółki, w zależności od potrzeby, zarejestrowane w innych krajach zazwyczaj w tzw. rajach podatkowych lub państwach, gdzie hazard *on-line* jest dozwolony. Do zarejestrowania w takich przypadkach wystarczające jest niekiedy jedynie wystąpienie o licencję (pozwolenie), do prowadzenia działalności zgodnie z prawem danego kraju. Z uwagi

innym uregulowaniach. Zezwolenia mogą być wydawane na czas ograniczony lub nieograniczony. W Unii Europejskiej najwięcej operatorów gier hazardowych w Internecie posiadających zezwolenia działa na Malcie (ok. 500 zezwoleń wydanych w 2009 r.) [za:] *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 17.

⁴³ *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 6–7 i 17–18.

⁴⁴ Uzasadnienie rządowego projektu ustawy z 26 maja 2011 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw, nr druku 3860, Warszawa 2011, s. 1–2. Należy przy tym nadmienić, że na dzień 20 października 2016 r. znajduje się w Sejmie Rzeczypospolitej Polskiej projekt ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw (nr druku 795), który zakłada zmiany w obszarze gier hazardowych *on-line*, polegające na umożliwieniu organizacji większej liczby gier hazardowych za pośrednictwem sieci Internet.

⁴⁵ *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 6–7.

na transgraniczny charakter przekazu uczestnikiem gry np. na Barbados może być mieszkaniec dowolnego państwa. Dodać należy, że osoba grająca może nawet nie wiedzieć, w którym kraju usługodawca ma swoją siedzibę. Na to nakłada się inny związany z tym problem, czyli masowość tego typu transakcji. Pomiędzy milionowymi kwotami przechodzącymi anonimowo przez internetowe łącza bardzo ciężko wyłapać te, które są związane z funkcjonowaniem e-kasyna i mogą pochodzić z przestępnego źródła. Tym bardziej, iż w trakcie przepływu pieniędzy bardzo często pojawia się ogniwo pośredniczące w przeprowadzanych transakcjach, takie jak pośrednicy, czy *shell companies* (firma pozorna). Głównym celem firmy pozornej jest zamaskowanie tzw. śladów papierowych (*paper trail*). Najlepszym miejscem do przeprowadzenia tego typu operacji są tzw. raje podatkowe. Tam przy pomocy kont bankowych zakładanych dla *shell companies* wpłacane są przestępcze dochody, które oficjalnie stanowią obrót z nigdy nie przeprowadzonych transakcji. *Shell companies* to zwykle miejscowy adwokat, działający jako osoba zaufana⁴⁶. Przydatna jest też druga firma rzeczywista, prowadząca legalne interesy, ale służąca jako przykrywka nielegalnej działalności pośrednika piorącego pieniądze. Oczywiście dla pozorów pieniądze są lokowane także na koncie firmy rzeczywistej⁴⁷.

Kolejna trudność wynika z tego, że gry hazardowe *on-line* stwarzają ryzyko polegające na tym, że podmiot oferujący możliwość uprawiania hazardu *on-line* nie jest w stanie zweryfikować tożsamości gracza, gdyż osoba posługująca się kartą kredytową może nie być jej prawowitym właścicielem. Ponadto strony internetowe oferujące gry hazardowe *on-line* mogą szybko powstawać, wobec czego nieuczciwi usługodawcy mogą się pojawiać i znikać w ciągu krótkiego okresu czasu⁴⁸. Wreszcie należy zauważyć, że podmiotom oferującym gry hazardowe *on-line* trudno jest kontrolować swoich klientów w przeciwieństwie do weryfikacji uczestników konwencjonalnych gier hazardowych, w przypadku których można dostrzec, czy klient jest pełnoletni, pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających lub, czy zachowuje się podejrzanie. Również ze względu na fakt, iż hazard *on-line* jest łatwo dostępny i można go uprawiać samotnie, brak jest kontroli społecznej i ograniczeń wynikających z obecności innych osób⁴⁹.

Powyższe uwagi nie oznaczają, iż operatorzy gier nie podejmują działań w kierunku identyfikacji uczestników gier. Identyfikacja klienta jest konieczna przede wszystkim z uwagi na ochronę małoletnich, zapobieganie nadużyciom finansowym oraz zapobieganie praniu pieniędzy. Jednak identyfikacja klienta może stwarzać specyficzne problemy związane z rynkiem wewnętrznym, mianowicie, w przypadku gdy dostawca usług i klient znajdują się w różnych

⁴⁶ Warto zauważyć, że większość krajów stanowiących raje podatkowe wymaga, by firmę reprezentował obywatel tego kraju.

⁴⁷ M. Prengel, *Środki zwalczania...*, wyd. cyt., s. 132; B. Hołyst, *Kryminalistyka*, Warszawa 2007, s. 1229-1230.

⁴⁸ Uzasadnienie do projektu rezolucji PE z 10 marca 2009 r. w sprawie uczciwości..., s. 8.

⁴⁹ Uzasadnienie do projektu rezolucji PE z 10 marca 2009 r. w sprawie uczciwości..., s. 8.

miejscach, a także w przypadku nieuznawania elektronicznej identyfikacji i elektronicznego uwierzytelniania. Natomiast obsługa w lokalach tradycyjnych, w których oferowane są gry losowe, ma możliwość skontrolowania dowodu osobistego i przeprowadzenia fizycznego rozpoznania w miejscu, w którym realizowana jest gra. Identyfikacja uczestników gier hazardowych w Internecie opiera się na: wcześniejszej identyfikacji przeprowadzonej przez dostawcę usług płatniczych, ponieważ większość wariantów płatności wymaga posiadania przez klienta rachunku bankowego⁵⁰, kontrolach własnych przeprowadzanych na podstawie informacji i dokumentów wymaganych od potencjalnego klienta, oraz kontrolach przeprowadzanych przez zewnętrznych kontrolerów ds. weryfikacji z zachowaniem zgodności z wymogami unijnych przepisów obowiązujących w zakresie ochrony danych⁵¹.

Przedmiotowe rozważania koncentrowały się na zagadnieniach dotyczących hazardu *on-line*, w szczególności odnosząc się do zdefiniowania tego pojęcia, wyodrębnienia usług hazardowych oferowanych w Internecie oraz zaprezentowania zagrożeń, jakie niesie rozwój nielegalnego e-hazardu. Badania wykazały, że specyfika e-hazardu jest determinowana obok oczywiście elementów charakterystycznych dla hazardu, poprzez cechy Internetu. Internet nie ma wyznaczonych granic działania, funkcjonuje szybko i pozwala na łatwy kontakt bez potrzeby przemieszczania się. Internet tworzy też specyficzny e-rynek, na którym oferowane są różne produkty, w tym gry hazardowe, które w zasadzie są bardzo podobne do gier hazardowych proponowanych w świecie rzeczywistym, przy czym można się spotkać z pewnymi modyfikacjami determinowanymi miejscem, w którym są oferowane. Przyjmując, że hazard *on-line* funkcjonuje na internetowym rynku, możemy pozwolić sobie na wskazanie występujących na nim uczestników, przedmiotu obrotu i rządzących tym obrotem zasad. Uczestnikami są ci, którzy oferują gry i grający. Jest też inna grupa uczestników, to przedstawiciele organów ścigania tropiący nielegalny e-hazard. Przedmiotem obrotu jest oferowana usługa w postaci różnego rodzaju gier i zakładów (e-gier, e-zakładów). Całością tego rynku, podobnie jak w świecie rzeczywistym legalnym i nielegalnym, rządzą zasady podaży i popytu. Te usługi, które mają popyt zgodnie z prawami rynku są stale oferowane. W efekcie Internet przyczynił się do stworzenia nowej formy hazardu, tj. e-hazardu i zarazem znacznego rozwoju hazardu, który nigdy nie był w pełni akceptowany przez społeczeństwo. Do usług, które mają stały popyt należy niewątpliwie e-hazard oferowany przez wirtualne kasyna. Wszystkie

⁵⁰ Operatorzy gier hazardowych w Internecie zwykle wymagają, aby przed rozpoczęciem gry klient zdeponował środki na swoim koncie gracza. Wpłat można dokonywać za pomocą karty kredytowej, portfela elektronicznego, przelewu bankowego, karty typu pre-paid lub przelewu gotówkowego. Ponadto operatorzy gier hazardowych oferowanych w Internecie zwykle ustalają dodatkowe ograniczenia dotyczące np. dopuszczalnej wysokości zdeponowanych środków lub wysokości wypłat z konta gracza. Ograniczenia dotyczące wypłat mogą polegać na określeniu stałego pułapu wypłat lub wymagać od gracza osobistego skontaktowania się z bankiem w celu wypłacenia większej sumy z jego konta [za:] *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 20.

⁵¹ *Zielona Księga...*, wyd. cyt., s. 21.

te cechy Internetu, które sprzyjają rozwojowi internetowego rynku, również wpływają na popularność e-hazardu. Dodatkowo wpływ na popularność e-hazardu ma dyskrekcja, którą zapewniają kasyna *on-line* oraz fakt, że wstęp do wirtualnego kasyna zasadniczo nie wiąże się z kosztami. Z punktu widzenia organizatorów gier urządzenie e-hazardu też jest tańsze w stosunku do hazardu tradycyjnego, tym bardziej, że znacznie szybciej tworzy się wirtualne kasyno, niż zwykły punkt przyjmowania zakładów wzajemnych, nie mówiąc już o ośrodkach gier, takich jak kasyno gry, czy salon gry bingo pieniężne. Jednocześnie cechy Internetu sprawiają, że mimo funkcjonowania pewnych mechanizmów kontroli, potencjalnym klientom łatwiej jest domagać się towarów lub usług powszechnie nieakceptowanych przez społeczeństwo. Pomimo podejmowania działań zapobiegawczych, rozwój zaawansowanej technologii komputerowej spowodował nie tylko szeroki dostęp do Internetu i związanych z nim rozrywek w tym e-hazardu, ale też przyczynił się do wzrostu ilości transferowanych kapitałów i szybkości obrotu, wymuszając liberalizację przepisów polegającą, ogólnie rzecz ujmując, na zmniejszeniu kontroli ze strony poszczególnych państw. W konsekwencji ta sytuacja generuje szereg zagrożeń związanych z penetracją obszaru e-hazardu przez zorganizowane grupy przestępcze, często wykorzystujące tę usługę do prania pieniędzy.

Słowa kluczowe: hazard, hazard *on-line*, Internet, gry

Keywords: *gambling, on-line gambling, Internet, game*

Streszczenie: Hazard *on-line* to zjawisko będące następstwem rozwoju Internetu. To jedno ze zdarzeń, do jakich dochodzi w wirtualnej cyberprzestrzeni, obok takich działań, jak przesyłanie informacji, czy kupowanie towarów. Przy czym ogromna popularność e-hazardu, sprawiła, że przyciągnął do siebie szereg zagrożeń, w tym wszedł w obszar zainteresowania zorganizowanych grup przestępczych. Autor przedmiotowego artykułu przede wszystkim skupia się na zdefiniowaniu pojęcia hazard *on-line*, wyodrębnia usługi hazardowe oferowane w Internecie, ale też zwraca uwagę na zagrożenia, jakie niesie rozwój nielegalnego e-hazardu. Gruntowna analiza przedmiotowego zagadnienia pozwala na wyciągnięcie wniosku, że specyfika Internetu jest siłą rozwoju e-hazardu. Dodatkowo cechy Internetu sprawiają, iż wielu graczy nie ma większych oporów, aby sięgać po produkt z obszaru e-hazardu, nie wnikając, czy jest nielegalny, czy legalny.

Summary: The phenomenon of e-gambling is a consequence of the development of the Internet. Its one of the events that appear in virtual cyberspace, alongside activities such as the transmission of information, or buying goods. The huge popularity of on-line gambling, made it attracted to each other a number of risks, including entered into the area of interest in the object of organized criminal groups. The author of the article focuses on defining the concept of *on-line* gambling, extracts gambling services offered on the Internet, but also pays attention to the dangers posed by the development of illegal e-gambling. Analysis of this issue allows the conclusion that the specificity of the Internet is the power development of e-gambling. In addition, features of the Internet makes that many players reach for the e-gambling product, both illegal or legal.