

MASARYKOVA
UNIVERZITA

PRÁVNICKÁ FAKULTA

Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti

Diplomová práce

JAKUB VYSKOČIL

Vedoucí práce: JUDr. Ing. František Kasl, Ph.D.

Ústav práva a technologií
obor Právo

Brno 2023/2024



Bibliografický záznam

Autor:	Jakub Vyskočil Právnická fakulta, Masarykova univerzita Ústav práva a technologií
Název práce:	Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti
Studijní program:	Právo a právní věda
Studijní obor:	Právo
Vedoucí práce:	JUDr. Ing. František Kasl, Ph.D.
Akademický rok:	2023/2024
Počet stran:	172

Bibliographic record

Author:	Jakub Vyskočil Faculty of Law, Masaryk University Institute of Law and Technology
Title of Thesis:	Legal aspects of play-to-earn (P2E) as a revenue-generating activity
Degree Programme:	Law Science
Field of Study:	Law
Supervisor:	JUDr. Ing. František Kasl, Ph.D.
Academic Year:	2023/2024
Number of Pages:	172

Anotace

Tato diplomová práce je zaměřena na právní kvalifikaci nového obchodního modelu videoher, který na rozdíl od tradičního pojetí videoherní zábavy jako odpočinkové aktivity slibuje hráčům možnost dosahovat stabilně výdělečné činnosti. Pro tento model se v odvětví zažilo označení „play-to-earn“ (P2E), neboli hraní za účelem výdělku, jehož výdělečný mechanismus je implementován přímo ve zdrojovém kódu dané videohry. Na rozdíl od profesionálního hraní videoher za finanční odměnu, tzv. e-sportu, je model P2E postaven na odměňování skrze automatické generování kryptoaktiv (kryptoměn či unikátních digitálních tokenů známých pod zkratkou NFT). Hráč má následnou možnost s takto nabytými aktivy provádět transakce, včetně výsledné směny do zákonného platidla. Mechanismus hry probíhá automaticky skrze chytré smlouvy vybudované na distribuované účetní knize/síti, známé pod termínem „blockchain“. V práci je tento fenomén zkoumán z několika právních aspektů, mezi které se řadí především právní problematika hazardu, plánované evropské nařízení o kryptoaktivech (MiCA) a problematika daňová. Za účelem identifikace hazardu jsou poté v druhé části práce podrobeny důkladné analýze vybrané P2E hry, s následující kapitolou určenou k diskusi právní úpravy *de lege ferenda*.

Klíčová slova

play-to-earn, loot-boxy, blockchain, kryptoaktiva, NFT, MiCA, Axie Infinity, prvky hazardu, obchodní modely videoher, daně

Abstract

This thesis focuses on the legal qualification of a new business model of video games, which, in contrast to the traditional conception of video game entertainment as a recreational activity, promises players the possibility of achieving a stable income. This model has come to be known in the industry as "play-to-earn" (P2E), where the earning mechanism is implemented directly in the source code of the video game. Unlike professional video game play for financial reward, known as e-sports, the P2E model is based on rewarding through the automatic generation of crypto-assets (cryptocurrencies or non-fungible tokens known as NFTs). The player is then able to transact with the assets thus acquired, including the resulting exchange into legal tender. The mechanism of the game runs automatically through smart contracts built on a blockchain. This thesis examines this phenomenon from several legal aspects, in particular the issue of gambling, the upcoming European regulation on Markets in Crypto-assets (MiCA) and related Czech tax issues. In order to identify gambling, selected P2E games are subjected to a thorough analysis in the second part of the thesis, with the following chapter dedicated to a discussion of the legislation *de lege ferenda*.

Key words

play-to-earn, loot-boxes, blockchain, crypto-assets, NFT, MiCA, Axie Infinity, gambling elements, video game business models, taxes

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma **Právní aspekty play-to-earn (P2E) jako výdělečné činnosti** zpracoval sám. Veškeré prameny a zdroje informací, které jsem použil k sepsání této práce, byly citovány v poznámkách pod čarou a jsou uvedeny v seznamu použitých pramenů a literatury.

V Brně 27. března 2023

.....
Jakub Vyskočil

Právní stav byl v této práci zohledněn ke dni 27. 3. 2023.

Překlady anglických termínů a textů v této práci jsou dílem autora práce, pokud není uvedeno jinak.

V práci jsou pravidelně užívány termíny „kryptoaktiva“, „kryptoměny“ a „virtuální aktiva“. Tato rozdílnost je zde z důvodu doposud odlišných právních úprav a výkladů autorit. Z důvodu připravovaného nařízení Evropského parlamentu MiCA, jež používá pojem „kryptoaktiva“ pro všechny tři výše uvedené termíny, bude v práci užíván především tento termín. Kde bude učiněno jinak, je tak především z citování či parafrázování jiných textů či výkladů autorit.

Poděkování

Vážení čtenáři,

dovolte mi vyjádřit velké poděkování všem, kteří mi pomohli s vypracováním této diplomové práce. Bez Vaší podpory a cenných rad by tato práce nebyla možná.

Zvláštní díky patří mému vedoucímu práce, panu doktoru Františku Kaslovi, za jeho odborné vedení a inspiraci při řešení klíčových otázek. V této souvislosti patří díky i paní Hošpesové.

Dále bych rád poděkoval své rodině a přátelům za podporu, povzbuzení a trpělivost během celého studia. Bez Vašeho přispění by cesta k této práci byla skutku složitá.

Také bych chtěl vyjádřit vděčnost své alma mater, Masarykově univerzitě, a všem pedagogům, kteří mě připravili na tuto výzvu a poskytli mi vzdělání, které mi umožnilo psát tuto práci.

Nakonec bych chtěl poděkovat Ise za trpělivost a podporu v složitých chvílích.

Obsah

Seznam obrázků	10
Seznam nejvýznamnějších pojmů a zkratk	11
Úvod	15
1 Historický vývoj obchodních modelů v herním průmyslu neboli krátký úvod do historie videoher	20
2 Moderní prostředí videoher a jeho prvky	27
2.1 Pay to play (přímý prodej).....	27
2.2 Free-to-play (bezplatný model)	28
2.3 Předplatné.....	28
2.4 Společný prvek	31
2.5 Model nepřímý.....	33
2.6 Koncept play-to-earn	35
2.7 Schéma moderních, obchodních modelů videoher	37
3 Prvky hazardu ve videohrách	40
3.1 Legální definice hazardní hry	43
3.2 Behaviorální definice.....	45
3.3 Regulace hazardních online her	47
3.3.1 Vnitrostátní právní úprava.....	47
3.3.2 Unijní úprava	54
Závěry kapitoly	58
4 Play-to-earn	60
4.1 Kryptohry.....	60
4.2 Digitální peněženka.....	64
4.3 GameFi	68
4.4 Play-to-earn v současné podobě.....	69

4.5	MiCA	73
4.6	Výskyt hazardu.....	81
4.6.1	CryptoKitties.....	85
4.6.2	Axie Infinity	87
4.6.3	Axie Infinity: <i>Origins</i>	105
4.6.4	Decentraland.....	106
	Závěry podkapitoly	111
5	Diskuse k právní úpravě play-to-earn a výskytu prvků hazardu	114
6	Daňová problematika	122
6.1	Samostatně výdělečná činnost či příležitostný příjem	123
6.2	Daň z příjmu.....	130
6.3	Daň hazardní.....	142
	Závěry kapitoly	144
	Závěr	147
	Použité zdroje	156
	Monografie, odborné články, časopisy a sborníky	156
	Internetové zdroje	159

Seznam obrázků

Obr. 1: Axie Infinity: <i>Origins</i> gameplay.	89
Obr. 2: Token SLP – „mintování“ vs „pálení“.	101
Obr. 3: Vývoj ceny tokenů SLP, AXS, vč. korelace.	102
Obr. 4: Objem obchodování s NFT „axíci“.	103
Obr. 5: Pobočka banky J.P.Morgen v Decentralandu.....	108
Obr. 6: Poker v Decentralandu.....	110

Seznam nejvýznamnějších pojmů a zkratk

AML	– Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu
AXS	– Governance token hry Axie Infinity
Blockchain	– Technologie distribuované účetní knihy, v práci dále používán jen termín „blockchain“
DAO	– Decentralized autonomous organization neboli decentralizovaná autonomní organizace, jedná se o organizaci vytvořenou na základě pravidel zakódovaných v podobě počítačového programu, který je často transparentní, kontrolovaný členy organizace a klade si za cíl nebýt ovlivňován centrální entitou
dApp	– Aplikace založená na blockchainu
DLC	– Rozšíření obsahu hry za poplatek
Emitent	– Společnost nebo jiný oprávněný subjekt, který vydává (emituje) finanční instrument (pro účely práce tokeny)
ESMA	– European Securities and Markets Authority, Evropský orgán pro cenné papíry a trhy
ETH	– Kryptoměna Ethereum
F2P	– Free-to-play, bezúplatný model, přístup k hernímu obsahu je zdarma
Fiat měna	– Měna s nuceným oběhem, vytvořená úřední autoritou. Klasicky se jedná o státní peníze (legální platidla)
GaaS	– Game as service, model chápající videohru jako službu
GameFi	– Kombinace technologie blockchainu, nezaměnitelných tokenů (NFT) a herních

SEZNAM NEJVÝZNAMNĚJŠÍCH POJMŮ A ZKRATEK

	mechanismů, za účelem vytvoření virtuálního prostředí, kterého se hráči mohou účastnit a získávat virtuální aktiva
GAS	– Transakční poplatek na ETH síti
Governance token	– Tokeny, s kterými se pojí rozhodovací práva
Grinding	– Dlouhodobější hraní za účelem získávání zkušenostních bodů, herních aktiv, měny či zlepšování statistik postavy
Kryptoaktiva	– Ve znění MiCA tím se rozumí digitální vyjádření hodnoty nebo práva, které lze převádět a uchovávat elektronicky pomocí technologie distribuované účetní knihy (blockchainu) nebo podobné technologie
Krytohry	– Videohry využívající blockchainovou technologii
KYC	– Know Your Customer, představuje proces ověřující totožnost klientů s cílem zabránit praní špinavých peněz
Loot-box	– Poddruh mikrotransakce, jejíž výsledný obsah je předem neznámý
MiCA	– Plánované nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) ze dne 5. října 2022 o trzích s kryptoaktivy (Markets in crypto-assets)
Mikrotransakce	– Jedná se o typ digitální transakce nízké hodnoty, která se obvykle provádí přes internet
MMOGs	– Massively multiplayer online games, videohry zpravidla s jedním společným virtuálním světem, ve kterém se nachází mnoho hráčů
MMORPGs	– Massively multiplayer online role-playing games, tedy MMOGs, ve kterých hráč přebírá roli postavy, včetně kontroly nad mnoha jejími činnostmi
Monetizace	– Zpeněžení určitého obsahu
MPS	– Kategorie mikropodniků, malých a středních podniků, jež je složena z podniků, které zaměstnávají

SEZNAM NEJVÝZNAMNĚJŠÍCH POJMŮ A ZKRATEK

	méně než 250 osob, a jejichž roční obrat nepřesahuje 50 milionů EUR, a/nebo jejichž bilanční suma roční rozvahy nepřesahuje 43 milionů EUR.
NFT	– Non-fungible-token, nezaměnitelný token
OSVČ	– Osoba samostatně výdělečně činná
P2E	– Play-to-earn, herní model založený na automatickém odměňování hráčů systémem hry ve formě kryptoaktiv
P2P	– Pay-to-play, přístup do hry je udělen na základě poplatku
RNG	– Random number generator, lze také kvalifikovat jako náhodu obsaženou v určitém systému
SDEU	– Soudní dvůr Evropské unie
Sidechain	– Nezávislé blockchainy kompatibilní s jinými L1 (např. ETH), které používají vlastní modely konsensu a parametry bloků k efektivnímu zpracování transakcí
SLP	– Smooth-Love-Potion, nativní token hry Axie Infinity
Třetí země	– Státy, jež nejsou součástí Evropské unie
Tříáčkové hry	– Hry vyvíjené velkým vydavatelem s obvykle vysokým rozpočtem
UGC	– User generated content, jedná se o obsah, který vytvořili sami uživatelé (hráči)
Virtuální předmět	– Předmět vyskytující se ve hře, bez ohledu na technologii herního systému
VPN	– Virtual privat network neboli virtuální privátní síť je nástroj, který umožňuje propojení počítačů do zabezpečené soukromé sítě, a to i tehdy, když jsou na různých místech v internetu (lokacích)
wETH	– Wrapped Ethereum neboli derivát ETH fungující na bázi tokenu ERC-20, který byl poskytnut na základě jeho uzamčení ETH v chytré smlouvě. WETH pak nabízí uživatelům provádět více funkcí napříč dApps

SEZNAM NEJVÝZNAMNĚJŠÍCH POJMŮ A ZKRATEK

- | | |
|------|--|
| ZDHH | – Zákon č. 187/2016, o dani z hazardních her, ve znění pozdějších předpisů |
| ZDP | – Zákon č. 586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů |
| ZHH | – Zákon č. 186/2016, o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů |
| ŽZ | – Zákon č. 455/1991 Sb., o živnostenském podnikání, ve znění pozdějších předpisů |

Úvod

První zárodky kultury videoher byly zasety ve druhé polovině 20. století, kdy nová technologie umožnila rozvoj herních systémů. Již krátce po svém vzniku se videohry staly po celém světě velmi oblíbené a vyvinuly se v bohatou herní kulturu, kterou máme dnes. Toto odvětví prošlo v průběhu dekád mnoha změnami a dá se očekávat, že se tento trend nezastaví. K nejdůležitějším změnám patří přísun nových herních modelů, které mění prostředí herního průmyslu různými způsoby. Nově přichází herní model play-to-earn (dále jen „P2E“), který odměňuje hráče finančními prostředky za hraní hry samotné. Tento výplatní mechanismus je zapsán ve zdrojovém kódu videohry, čímž k odměně dochází bez ohledu na profesionalitu, postavení, lokalitu, či věk. Ačkoli určité prvky výdělečné činnosti videoher lze spatřovat i v jiných herních modelech,¹ model P2E se vůči ostatním díky implementaci blockchainu,² poměrně odlišuje. Tato technologie nabízí uživatelům mj. větší kontrolu nad získanými virtuálními předměty,³ které lze poté na příslušných trzích jednoduše směnit do fiat měny.⁴

¹ Dnes především modelu založených na mikrotransakcích či historicky „grindingu“ a zpeněžení zisku z této aktivity, např. ve hrách jako „World of Warcraft“ či jiných MMORPGs.

² Distribuované účetní knihy/sítě. V této práci však bude používán již zažitý termín „Blockchain“.

³ Jež v tomto modelu představují kryptoaktiva.

⁴ Měna s nuceným oběhem, vytvořená úřední autoritou. Klasicky se jedná o státní peníze (legální platidla), např. Kč.

Historie nám ukázala, že technologie blockchainu byla mnohokrát využita k podvodným praktikám, jako jsou Ponziho schémata,⁵ pumps and dumps⁶ či rug-pully.⁷ Vzhledem ke vzniku tohoto nového herního modelu, jehož jádrem je odměňování hráčů emisí nových kryptoaktiv, panují obavy z výskytu některých z výše uvedených podvodných praktik, či z udržitelnosti herních systémů těchto videoher.

Hlavní problematikou této práce je však výskyt prvků hazardu v těchto videohrách. Ten je zde spatřován z důvodu směny skutečně, peněžně ocenitelných aktiv, a to za náhodně vygenerovaný předmět. Ačkoli tyto prvky hazardu lze spatřovat i ve videohrách obsahující mikrotransakce,⁸ konkrétně pak loot-boxy,⁹ obsahuje tento model značné odlišnosti.

⁵ Ponziho schémata jsou finanční podvody, do nichž uživatelé pod příslibem vysokých zisků vkládají své peníze, přičemž návratnost je umožněna pouze tehdy, pokud po nich bude v investování do projektu pokračovat dostatečný počet nových uživatelů.

⁶ „Pump and dump“ je forma podvodu s aktivy, která spočívá v umělém navyšování ceny vlastněných aktiv, prostřednictvím nepravdivých a zavádějících prohlášení, s cílem prodat tyto levně nakoupená aktiva za vyšší cenu.

⁷ „Rug pull“ je forma podvodu, při kterém vývojáři lžou veřejnosti, aby přilákali finanční prostředky drobných investorů. To vyžene cenu nahoru a vývojáři poté obrovskou sumu těchto tokenů smění za jinou měnu, v jehož důsledku dojde k spadnutí ceny téměř na nulu.

⁸ Mikrotransakce je typ digitální transakce nízké hodnoty, která se obvykle provádí přes internet a jež je často k dispozici ve hrách založených na F2P modelu. Pro hráče tato kombinace znamená, že přístup do hry je bezplatný, ovšem některé funkce nebo výhody mohou být k dispozici pouze za peníze (Freemium). Druhem mikrotransakce je zpravidla nákup nativní měny videohry, nákup náhodného předmětu (často známé ve formě loot-boxu), nákup konkrétního virtuálního předmětu či expirační předměty.

⁹ Loot-box je zakoupený či ve hře získaný předmět, jehož výsledný obsah je přede neznámý.

Cíl práce

Cílem této práce je detailněji představit tento nový obchodní model, poukázat na jeho rozdíly oproti jeho předchůdcům a vyzdvihnout právní výzvy, které z něj vyplývají. Z důvodu možnosti zcela anonymní interakce se hrou, jež nabízí výdělečný prvek v kombinaci s výskytem hazardu, bude v práci kladen důraz na právní aspekty spojené s touto problematikou, a to především se zaměřením na regulaci hazardu a potencionálního negativního dopadu na nezletilé. Zjištění by poté měla sloužit k následné diskusi o vhodné regulaci tohoto modelu. Cílem je i poukázat na připravovanou regulaci kryptoaktiv či daňovou problematiku, která v této oblasti zcela nereflktuje jejich jednotlivé funkce. Výsledkem je zamyšlení se nad možnými východisky, pro efektivní úpravu *de lege ferenda*.

Detailní struktura práce

Za tímto účelem bude v první kapitole práce představen historický vývoj obchodních modelů obsažených v herním průmyslu, a to především v souvislosti s neustálým vývojem technologií. Další kapitola představí moderní prostředí videoher s důrazem na jejich společné a odlišující se prvky. Výsledkem je poté poskytnutí základního schématu obchodních modelů v moderním herním prostředí.

Kapitola třetí je věnována výskytu prvků hazardu ve videohrách. Jsou v ní popisovány společné a odlišující prvky oproti hazardním hrám na straně jedné a hernímu obsahu s prvky hazardu (loot-boxům) na straně druhé. Za tímto účelem je v příslušných podkapitolách vymezena behaviorální

(účelová) definice hazardních her, včetně definice legální. Ta je pak představena na současné úrovni vnitrostátní a zamýšlené variantě unijní.

Ve čtvrté kapitole práce je detailně rozebrán koncept P2E, a to od jeho počátků až k dnešním nejrozšířenějším videohrám. V kapitole jsou vysvětleny důvody implementace blockchainové technologie do videoher, včetně důsledků s tím spojených. Vzhledem k plánovanému nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) MiCA o regulaci kryptoaktiv, je poskytnuta i podkapitola rozebírající možný dopad tohoto nařízení na oblast P2E.

Následující část se poté zaměřuje na výskyt hazardu ve vybraných P2E videohrách, a to na základě metodiky stanovené v kapitole třetí. Konkrétně tak bude učiněno na třech populárních P2E hrách – CryptoKitties, Axie Infinity a její následné druhé verze Axie Infinity: *Origins*. Právní analýze pak bude podroben i metaverse Decentraland, ve kterém se taktéž objevují některé P2E hry, či dokonce přímo hry hazardní. Nejdůkladnější analýza však bude věnována hře Axie Infinity, jež je označována jako „vlajkonoš“ tohoto herního modelu. Analyzována v ní bude i její herní ekonomika, a to za účelem zjištění, zdali může být kontinuální emise nových kryptoaktiv v herních systémech dlouhodobě udržitelná.

Kapitola pátá je koncipována jako diskusní, k doposud získaným informacím ohledně dané problematiky. K diskusi jsou nabídnuta řešení, která by mohla „zalepit“ zjištěné nedostatky a poskytnout tak efektivní ochranu hráčkám a hráčům.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Poslední, šestá kapitola, se poté věnuje daňové problematice. Na tu lze v této oblasti nahlížet především ve třech rovinách. První dvě roviny se týkají daně z příjmu, a to z pohledu hráče jako povinného subjektu. Je v nich zkoumáno, zdali k příjmu dochází na základě samostatně výdělečné činnosti, či zda se jedná o příjmy příležitostní, označující se jako „ostatní“. Jako nejproblematictější se však jeví výpočet daně z uskutečněného zisku, a to při směně/prodeji herních aktiv ve smyslu kryptoměn či NFT¹⁰ (kryptoaktiv). Podle dnešní české právní úpravy by měl totiž hráč za každou uskutečněnou transakci ve hře vypočítat daň z kladného rozdílu nákupu a následného prodeje či směny těchto herních aktiv.

V rámci poslední podkapitoly pak bude poskytnuta analýza daně hazardní. Výsledkem celé kapitoly o daních je poté zhodnocení právní úpravy *de lege lata* a v rámci možností nabídnutí východisek k diskusi, které by ne příliš smysluplnou právní úpravu uvedly do stavu vhodného.

¹⁰ NFT (Non-fungible tokens) jsou speciální tokeny, které můžeme použít k vyjádření vlastnictví jedinečných položek. Umožňují nám tokenizovat různé věci, jako je může být např. umění či sběratelské předměty. Vlastnictví aktiva je zabezpečeno blockchainem např. etherem. Pro NFT je specifické, že nikdo nemůže změnit záznam o vlastnictví či zkopírovat/vložit nový NFT do existence stejného blockchainu. Jinými slovy, non-fungible je ekonomický termín, který lze použít pro označení nezaměnitelných věcí, jako je obraz. Naproti tomu fungible předměty lze směňovat, protože je definuje jejich hodnota, nikoliv jejich jedinečné vlastnosti. Viz blíže zde: <https://ethereum.org/cs/nft/> [cit. 8. 11. 2022]

1 Historický vývoj obchodních modelů v herním průmyslu neboli krátký úvod do historie videoher

Historie videoher začíná v 60. a 70. letech minulého století, kdy počítačovní vědci začali navrhovat jednoduché hry a simulace.¹¹ V tomto období se prozatím nedá mluvit o herním průmyslu, nýbrž o pouhých počátcích vývoje videoher. Až na začátku 80. let došlo k výraznému posunu v této oblasti, ze které se začal rozvíjet herní průmysl. Průkopníkem herního průmyslu se staly arkádové hry, pro které je typické stupňovat obtížnost každým kolem. V tomto období ještě nebyla hardwarová technologie dostatečně vyvinutá, jak je tomu dnes. Jelikož společnosti té doby nedokázaly spotřebitelům nabídnout cenově dostupný hardware, hrálo se především v hernách na příslušných zařízeních, známé jako herní automaty.¹² Všechny arkádové automaty na videohry fungovaly v této éře na mincovním modelu, který zákazníkům poskytoval zábavní služby prostřednictvím vhození mince do automatu, jakožto jednorázové platby. Výše příjmů ze služeb poskytovaných v rámci mincovního modelu je měřena na základě celkové hodnoty mincí vložených do automatů.¹³

¹¹ Tišnovský, P. Historie vývoje počítačových her (1.část – první milníky) [online]. *Root.cz*. [cit. 8. 11. 2022]. <https://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>

¹² Budínová, V. *Vývoj a programování počítačových her*. 2013, bakalářská práce, Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, s. 15.

¹³ Wolf, J.P.M. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood, 2007. s. 35.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Mincovní model je považován za první rozšířený obchodní model herního průmyslu. Na rozdíl od pojmů žánry, témata a typy se obchodní modely v odvětví videoher obecně používají k popisu toho, jak firma plánuje strategii pro svůj produkt nebo službu, a to za účelem dosažení příjmů. Jinými slovy, způsob, jakým společnost svoji hru monetizuje.¹⁴ Pro vyjasnění je třeba říci, že obchodní modely jsou zcela nezávislé na interakci produktu nebo služby s hrou. Definice obchodního modelu sice není ucelená, přesto se vědci shodují, že se jedná o způsob, jakým firmy podnikají za účelem vytvoření finální hodnoty.¹⁵ Podle China Osathanunkula musíme na tyto modely nahlížet i z druhé strany mince, tedy z pohledu zákazníka.¹⁶ Zatímco vydavatel videoher na ně nahlíží jako na způsob dosažení svého příjmu, pro zákazníka je to především způsob mít přístup k určité části herního obsahu. Pro tento druhý pohled jsou příznačné modely pay-to-play (P2P) anebo free-to-play (F2P), které budou v následující kapitole kvalifikovány důkladněji. Obecně lze říci, že rozlišujícím kritériem je přístupnost k určité části obsahu za předem stanovenou částku či bezplatně.¹⁷

Arkádové automaty založené na mincovním modelu neboli P2P modelu dosáhly své největší popularity koncem 70. až v polovině 80. let 20. století. Koncem 90. let 20. století zůstaly tyto automaty v západních zemích relativně populární a od dalšího rozvoje domácích herních konzolí začala

¹⁴ Zpeněžuje, prodává.

¹⁵ Osathanunkul, C. A classification of business models in video game industry. *International Journal of Management Cases*. 2021, s. 37.

¹⁶ Tamtéž, s. 39.

¹⁷ Tamtéž, s. 40.

jejich obliba neustále klesat. Postupem času se stále zlepšující se hardwarovou technologií se v 80. letech začala objevovat domácí zařízení. To umožnilo hráčům hrát hry z pohodlí domova. V tomto období byla uvedena první a druhá generace herních konzolí, především Atari 2600.¹⁸ Později vstoupily na trh i další společnosti jako Nintendo, Sega, Sony a Microsoft. Pro toto období je specifický model maloobchodní.¹⁹ Vydavatelé her zde prodávají fyzické kopie svých her (např. kazety, CD-disky) v maloobchodních prodejnách. Zákazník tedy jednorázovou transakcí zakoupí celý obsah videohry a vydavatel tak získá pouze jednorázový příjem. Tento maloobchodní model zůstal oblíbený po mnoho let v průběhu generací populárních konzolí, jako je Nintendo 64 a Xbox.

S rozvojem internetu došlo k jedné z největších změn v oblasti herního průmyslu. Právě díky digitální transformaci mohli vydavatelé prodávat své hry spotřebitelům prostřednictvím digitální distribuce. Hráči již nepotřebovali fyzické kopie her. Nebylo již zapotřebí čekat na nejnovější tituly ve frontě u lokálního prodejce. Transformace fyzické formy na digitální také přinesla nové možnosti, jednou z nich byla i implementace DLC.²⁰ V roce

¹⁸ Wolf, J.P.M. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, s. 59.

¹⁹ Business Models of Video Games: Past, Present, and Future [online]. *medium.com*. [cit. 8. 11. 2022]. <https://medium.com/@mjperrotta46/business-models-of-video-games-past-present-and-future-2b2aafe8ade1>

²⁰ Pod pojmem DLC (downloadable content) se chápe zpoplatněný dodatečný obsah vytvořený pro již vydanou videohru, který vydavatel hry poskytne prostřednictvím internetu.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

2010 bylo necelých 50 % prodaných počítačových her v digitální podobě a již o tři roky později se toto číslo zvýšilo na více než 90 %.²¹

Je možné si povšimnout, že historický vývoj obchodních modelů videoher jde ruku v ruce s vývojem technologií. Právě ty přinášejí nové možnosti monetizace a přístupu hráčů k hernímu obsahu. Podle Zackariassona a Wilsona došlo v herním průmyslu celkem ke čtyřem paradigmatickým změnám.²² Podle definice autorů je paradigmatickou změnou určité období turbulencí, kde jedno vnímání během uplynulého času nahradí druhé. Jinými slovy jde o období, kdy dochází ke změně přesvědčení lidí nebo ke změně způsobu vnímání naší reality.²³ Touto další změnou v oblasti videoher byl vývoj MMOG.²⁴ Vše bylo umožněno díky vývoji internetu a jeho implementaci do herního průmyslu. S jeho rozvojem začal být tento druh her čím dál atraktivnější. Zpočátku byl přístup k těmto hrám založen zpravidla na měsíčním předplatném nežli prodeji kopie hry samotné, ať již ve formě maloobchodní či digitálně distribuované. Podle Alexandera Bernevega a Alexe Gekkeru zde došlo k výraznému posunu v možnostech monetizace videoher. Všechny předešlé modely byly totiž

²¹ Sandqvist, U. The games they are a chanin': New business models and transformation within the video game industry. *Humanities and Social Sciences Latvia*. č. 23, s. 13. 4-20.

²² Zackariasson, Peter, Wilson, Timothy. Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review: An International Business Journal incorporating Journal of Global Competitiveness*. Sweden, 2010, s. 141.

²³ Tamtéž, s. 145.

²⁴ Pro tento druh videohry je specifický jeden virtuální svět, ve kterém hrají hráči společně na jednom serveru, a to nezávisle na lokalitě.

založeny na komoditním prodeji.²⁵ Do této doby se na hru nahlíželo jako na komoditu, jejíž zpeněžení bude založeno na jednorázovém prodeji. Předplatné oproti komoditnímu prodeji umožnilo vývojářům nepřetržitý tok příjmů. Internet tedy nabídl nové způsoby přístupu ke hrám a následně i nové obchodní modely. Autoři to definují jako model chápající hru jako službu (game as a service – GaaS).²⁶

Nástupem chytrých telefonů a tabletů jako herních zařízení se vývojáři dostali do povědomí populárních sociálních sítí, jako je například Facebook. Ten byl pro vývojáře vhodnou platformou pro poskytování jednoduchých her a umožnil tak navázat kontakt s širším publikem potencionálních hráčů. Vývojáři si tuto skutečnost rychle uvědomili a přizpůsobili svůj obchodní model trhu.²⁷ Tímto začal velký počet her vznikat jako F2P²⁸ v kombinaci s modelem založeném na mikrotransakcích či reklamě.²⁹

Internetové sociální sítě tak změnilly proces vývoje her i herní obchodní modely. Jak F2P hry nabývaly na oblíbenosti, stávaly se tak čím dál

²⁵ Překlad z: commodity-based-business.

²⁶ Bernevega, A., Gekker, A. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. *Games and Culture*. 2022, č. 17(1), s. 49.

²⁷ Koçer, I.B., Tampio, S.S. *Effects of Blockchain on Game Development A case study at ChromaWay*, 2022, Master Thesis, Uppsala Universitet, Masterprogram i industriell ledning och Innovation, s. 26. dostupné z: <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1676233/FULLTEXT01.pdf>.

²⁸ Hra, ve které je hráči zpřístupněna určitá část obsahuje bezplatně. Viz blíže *podapitola 2.3*.

²⁹ Některé aplikace fungují na modelu F2P s reklamami. Poskytují tedy bezplatný obsah plný reklam třetích společností, od kterých za projekci dostávají příjem. Pro verzi bez reklam je zpravidla uživatel nucen zaplatit určitou částku.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

přístupnější a používanější. MMOG hry využívající modely založené na předplatném se musely tomuto trendu rychle přizpůsobit, neboť tento model nebyl s konkurenčními F2P hrami dlouhodobě udržitelný. MMOG hry tak pomalu začaly přecházet na tento model, ovšem zpravidla v kombinaci s mikrotransakcemi.³⁰

Podle China Osathanunkula můžeme vývoj využívaných obchodních modelů videoher shrnout následovně. Jako první používaný byl model mincovní (coin-operated), s rozvojem technologií a možností hrát hry z domova došlo z velké části k nahrazení modelem maloobchodním (retail), s rozvojem internetu poté digitálně distribučním (digital distribution). V pozdější fázi došlo k častějšímu používání modelů předplatného (subscription), a s nástupem F2P k reklamám (advertising) a mikrotransakcím (micro-transaction).³¹

Historický vývoj nám tak ukazuje kontinuální přechod her založených na komoditním prodeji na model chápající hru jako službu. Toto pojetí nevidíme pouze u nově vydaných nízkorozpočtových her, nýbrž i u tzv. „tříáčkových her“.³² Důvodů, jež vedou vývojáře tímto směrem, lze spatřovat hned několik. V první řadě má vývojář možnost na základě hráčských zkušeností a „bug reportů“³³ hru postupně opravovat a zlepšovat. Jak se totiž

³⁰ Koçer, I.B., Tampio, S.S. Effects of Blockchain on Game Development A case study at ChromaWay, s. 26.

³¹ Osathanunkul, C. A classification of business models in video game industry, s. 40.

³² Jedná se o hry vyvíjené velkým vydavatelem s obvykle vysokým rozpočtem.

³³ Konkrétní zpráva, která obsahuje informace o tom, co je v softwaru hry špatně a co je třeba opravit.

ukázalo, ani ty nejočekávanější hry totiž nemusí být při vydání na trh bezchybné.³⁴ Pokud se pak vydavatel rozhodne hru provozovat jako službu, a nikoli ji prodat jako jednorázový finanční produkt, lze dospět k větší spokojenosti zákazníků i při výskytu chyb, jež lze dodatečně doladit. S nabízením hry jako služby se pojí i skutečnost, že ji vývojáři mohou vydávat na etapy formou DLC. Vzhledem k rostoucí komplexitě videoher, kdy jejich vývoj trvá řadu let a studia jsou zatížena vysokými náklady bez příjmů z dané hry, se daný postup jeví jako velmi efektivní. A především při nabízení hry jako služby nemusí vývojáři tlačit na maximalizaci zisku při vydání hry na trh, dostávají jej postupným a zpravidla trvalým přísunem finančních prostředků ve formě mikrotransakcí, reklamy či předplatného.³⁵ Tato skutečnost ve videohrách je reflektována posunem moderního kapitalismu směrem k assetizaci - jako *"přeměně věcí na zdroje, které generují příjem bez prodeje"*.³⁶ Můžeme to charakterizovat jako obrat k rentiérství jako novému dominantnímu způsobu kapitalizace, založenému na odvozování ekonomické renty z poskytování přístupu k aktivům.³⁷

³⁴ Viz kauza Cyberpunk 2077, blíže zde: <https://whisprgroup.com/blog/why-cyberpunk-2077-shows-social-listening-is-essential-for-gaming-industrys-future/#document-outline-acasetolearnfrom-2-3-0> [cit. 8. 11. 2022].

³⁵ Bernevega, A., Gekker, A. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game, s. 49.

³⁶ Birch, K. *We have never been neoliberal: A manifesto for a doomed youth*. Washington, USA: Zero books, 2015, s. 122.

³⁷ Tamtéž, s. 123.

2 Moderní prostředí videoher a jeho prvky

Pojem obchodních modelů videoher včetně jejich historického vývoje byl popsán a vymezen v předešlé kapitole. Víme, že ucelená definice obchodních modelů videoher a jejich vzájemných vztahů neexistuje. Je to především z důvodu neustálého vývoje technologií, a tím i vzniku nových způsobů monetizace a přístupů k videohrám. Tato práce vychází ze schématu, který dnes rozlišuje tři základní přímé obchodní modely videoher.³⁸ Ty jsou autorem této práce rozšířeny o model čtvrtý – play to earn. Všechny tyto modely budou v rámci této kapitoly vysvětleny a poskytnou čtenáři základní znalost, včetně jejich společných prvků a odlišností.

2.1 Pay to play (přímý prodej)

Jedná se o historicky první způsob zprostředkování obsahu. Pod tímto pojmem se rozumí jednorázový nákup určitého obsahu, který může být předpokladem pro hraní hry samotné či jen určitého kola. Pod tento model se dá podřadit výše specifikovaný model mincovní, distribuční, obchodní (pay per play, pay per game) a prodej rozšířeného obsahu jako DLC (pay per content).

³⁸ Business fo Gaming – Part 4: How is money made on games? - Business and Society [online]. *coursera.com*. [cit. 8. 11. 2022]. <https://www.coursera.org/lecture/game-design-and-development-4/business-fo-gaming-part-4-how-is-money-made-on-games-hjo52>

2.2 Free-to-play (bezplatný model)

Tento model je oproti P2P specifický v přístupu obsahu hry k zákazníkům. Předpoklad pro přístup k určitému obsahu hry totiž není založen na předchozí platbě. Bavíme se tedy o zprostředkování herního obsahu bez úplaty, přičemž vývojáři získávají finanční prostředky zpravidla pomocí reklam či mikrotransakcí. Pokud je hra založena na tomto modelu v kombinaci s mikrotransakcemi, bavíme se o Freemium modelu. Tedy modelu, kdy uživatelé mají zpravidla přístup k určité části obsahu videohry zdarma (free), a dalšímu obsahu za úplatu (premium). Mikrotransakce lze poté uskutečňovat v různých formách, například jednorázovým prodejem či předplatným. Prémiovým obsahem je pak zpravidla funkční vylepšení či kosmetická změna.³⁹ Podle citované statistiky, 90 % her přístupných na platformách AppStore a Google-play fungují právě na tomto modelu.⁴⁰ Jedná se tedy o dominantní model, jehož právní problematika v podobě mikrotransakcí bude rozebrána v následujících kapitolách.

2.3 Předplatné

Model založený na předplatném lze pochopit jednoduše jako pravidelně předem poskytnutý obnos finančních prostředků vývojářům za účelem zpřístupnění herního obsahu na určitý časový usek. I jako ostatní modely lze

³⁹ Nieborg, David. From premium to freemium: The political economy of the app. In: Leaver T., Willson, M. (eds). *Social, Casual and Mobile Games: The changing gaming landscape*. New York: Bloomsbury Academic, 2015, s. 233.

⁴⁰ Android & iOS free and paid apps share 2022 [online]. *statista.com*. [cit. 8. 11. 2022]. <https://www.statista.com/statistics/263797/number-of-applications-for-mobile-phones/>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

tento model rozlišovat na základě přístupu předplatitele k obsahu. Ten může být poskytnut několika různými způsoby. Rozlišovat lze především mezi tím, zdali je přístup udělen k

- a) celému hernímu obsahu jedné jednotlivé videohry (*stricto sensu*).
- b) celé paletě nabízených videoher.⁴¹
- c) specifickému obsahu v dané videohře.⁴²

Předplatné můžeme dělit dále i na základě toho, zdali má uživatel možnost hry pouze hrát, či právo si je stáhnout a disponovat jimi i po skončení předplatného.⁴³

Na popularitě nabyla v posledních letech monetizace prostřednictvím „Game pass“ a „Battle pass“. U prvního se jedná o „vstupenku“ ve formě měsíčního předplatného k celé paletě videoher. Služba poskytuje uživatelům přístup k rotujícímu katalogu her od řady vydavatelů či dalším prémiovým službám. Battle pass poté představuje specifickou mikrotransakci, díky níž je uživateli zpřístupněn rozšířený obsah videohry v dané videohře, zpravidla na určitý časový úsek. S tímto modelem předplatného přišla v roce 2013 Dota 2

⁴¹ Známe pod pojmem „Game Pass“.

⁴² Známe pod pojmem „Battle Pass“, výše představeno jako „Premium“ zprostředkované ve formě mikrotransakce.

⁴³ Subscription – What is subscription? [online]. *sumup.com*. [cit. 20. 1. 2023].
<https://www.sumup.com/en-gb/invoices/dictionary/subscription/>

a každoročně jej používá před zahájením turnaje The International.⁴⁴ V roce 2017 se na tomto modelu monetizace obsahu založila i dnes jedna z nejnámějších videoher, Fortnite, jejíž příjmy za rok 2021 vygenerovaly na základě tohoto modelu 5,8 miliardy USD.⁴⁵ Na tento obchodní model přechází z důvodu problematiky mikrotransakcí ve formě loot-boxu i další videohry,⁴⁶ jako například Call of Duty: Modern Warfare či Overwatch 2.⁴⁷ Po zakoupení Battle pass odměňuje hra hráče herními předměty za hraní hry a plnění konkrétních úkolů, a to v rámci časově omezené doby.⁴⁸ Tyto odměny jsou obvykle kosmetické povahy (známé také jako "skiny"), emotikony a další prvky, které nemají reálný vliv na výsledek hry. Na vyšších úrovních jsou poskytovány žádanější odměny, které hráčům nabízejí způsob, jak se těmito jedinečnými možnostmi přizpůsobení pochlubit ostatním

⁴⁴ Battle Pass [online]. *Dota 2 Wiki*. [cit. 8. 3. 2023].

https://dota2.fandom.com/wiki/Battle_Pass

⁴⁵ Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023) [online]. *Business of Apps*.

[cit. 8. 3. 2023]. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>

⁴⁶ Detailní rozbor této problematiky bude poskytnut v následujících kapitolách.

⁴⁷ Call of Duty: Modern Warfare ditches loot boxes for a battle pass [online]. *The Verge*. 17. 10. 2019. [cit. 8. 3. 2023].

<https://www.theverge.com/2019/10/17/20919618/call-of-duty-modern-warfare-loot-boxes-battle-pass-fortnite>; Blizzard detail Overwatch 2's season one, and its controversial battle passes [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 2022.

[cit. 8. 3. 2023]. <https://www.rockpapershotgun.com/blizzard-detail-overwatch-2s-season-one-and-its-controversial-battle-passes>

⁴⁸ Viz blíže zde: Published, J. D. Battle passes are replacing loot boxes, but they're not necessarily a better deal [online]. *PC Gamer*. 2018. [cit. 8. 3. 2023]

<https://www.pcgamer.com/battle-passes-are-replacing-loot-boxes-but-theyre-not-necessarily-a-better-deal/>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

hráčům jako symbolem statusu.⁴⁹ To pak vede hráče k používání tohoto modelu předplatného, obdobně jako je tomu u loot-boxů.

2.4 Společný prvek

Ačkoliv výše uvedené modely (model přímého prodeje, model bezplatný a předplatné) disponují rozdílným prvotním přístupem k obsahu videohry, jejich následná monetizace dalšího herního obsahu je čím dál častěji totožná. Děje se tak zpravidla ve formě mikrotransakce, pod kterou lze v zásadě podřadit buď nákup nativní měny videohry (za kterou lze zpravidla nakoupit další aktiva), nákup náhodného předmětu (často známé ve formě loot-boxu), nebo nákup konkrétního virtuálního či expiračního předmětu.⁵⁰ Je vhodné podotknout, že ne každá videohra obsahující výše uvedené obchodní modely funguje na principu monetizace dalšího obsahu ve videohře, ovšem vzhledem k vysokým výnosům modelů podporujícím mikrotransakce je to čím dál častější.⁵¹ Důležitou mikrotransakcí pro účely této práce je poté poddruh mikrotransakce známý pod pojmem loot-box. Tím se rozumí

⁴⁹ Jordan, J. Why Fortnite's monetisation is easy to copy but its success hard to replicate [online]. 2. 7. 2018 [cit. 8. 3. 2023].

<https://www.pocketgamer.com/fortnite/why-fornites-monetisation-is-easy-to-copy-but-its-success-hard-to-replicate/>

⁵⁰ Duverge, G. Insert More Coins: The Psychology Behind Microtransactions [online]. *Touro University WorldWide*. 25. 2. 2016 [cit. 31. 1. 2023].

<https://www.tuw.edu/psychology/psychology-behind-microtransactions/>

⁵¹ A Promising AAA Revenue Stream Emerges: In-Game Advertising on PC & Console Is Due to Grow as Publishers Diversify Monetization [online]. *Newzoo* [cit. 31. 1. 2023]. <https://newzoo.com/insights/articles/a-promising-aaa-revenue-stream-emerges-in-game-advertising-on-pc-console-is-due-to-grow-as-publishers-diversify-monetization>

zakoupený či ve hře získaný předmět, jehož výsledný obsah je předem neznámý.⁵² Otevření, resp. získání obsahu z loot-boxu bývá zpravidla zpoplatněno, pokud tomu tak není, bývá zpoplatněn samotný loot-box. Výsledkem otevření loot-boxu je poskytnutí náhodného virtuálního předmětu různé hodnoty. Specifikem zde zůstává, že hráč pokaždé při otevření obdrží náhodný předmět. Nenastane tedy situace, kdy by hráč neobdržel nějaké protiplnění.

S těmito zakoupenými či získanými předměty lze poté zpravidla obchodovat na příslušných obchodních tržištích, kde je jejich cena stanovena nabídkou a poptávkou či cenou obliby. Existují hry, které disponují tržištěm vybudovaným přímo vývojářem hry, ten následně získává další příjem ve výši několika procent ze sekundárního prodeje tohoto virtuálního předmětu. Tyto platformy zpravidla neumožňují uživateli vytáhnout (dále jen „cash-out“) takto získané prostředky (ať již ve formě virtuálních měn či legálního platidla) z virtuálního světa. Uživatel má tedy možnost utratit tyto prostředky pouze v daném prostředí, a to za jiný obsah nabízený poskytovatelem. Například herní platforma Steam umožňuje hráčům obchodovat s virtuálními předměty a směňovat je do legálního platidla (Counter-Strike: Global Offensive), ovšem tyto prostředky nelze vyplatit „cash-out“ mimo herní platformu, jak již bylo popsáno výše. Hráč má tedy možnost za získané prostředky nakoupit jiné předměty ve hře, či si pořídit novou hru v rámci platformy Steam. Vzhledem k výše uvedenému došlo ke

⁵² Či jeho obdoby. Například ve Counter-Strike: GO se může jednat o otevření obdrženého či zakoupeného „boxu“ zpoplatněným klíčem. Hráč poté dostane náhodný předmět, jehož hodnota je poté vyjádřena na příslušných herních tržištích.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

vzniku černých tržišť provozovaných třetími stranami, které možnost pravého „cash-outu“ poskytují.⁵³ Příkladem je BitSkins.com,⁵⁴ kde uživatel může prodat či nakoupit virtuální předměty ze hry Counter-Strike: Global Offensive a dalších. Provozovatelé tak na danou skutečnost zareagovali pozastavením možnosti obchodu se směněným předmětem na dobu jednoho týdne, a to za účelem potlačení těchto obchodních praktik. Navíc zde hráči musí spoléhat na důvěryhodnost těchto třetích (zprostředkujících) stran, jež není ničím garantována.

2.5 Model nepřímý

Podle Briana Winna existuje i čtvrtý obchodní model videoher. Nazývá jej jako model nepřímý.⁵⁵ Tento model se skládá z příjmů, které nevznikají přímo od hráčů. Patří sem různé metody, jako je sponzoring, licencování, prodej herních práv a e-sportovní akce. Vzhledem k určité tendenci laiků chápat pod pojmem play-to-earn pojem e-sport, bude rozdíl mezi těmito pojmy v této části vymezen.

⁵³ V prvotních fázích však docházelo k výměnám tzv. „klíčů“ za skiny, jež šly zakoupit pomocí mikrotransakce ve hře (za 2 USD). Zakoupené klíče pak představovaly „herní měnu“, se kterou se ve hře obchodovalo. Následně došlo ke vzniku tržišť v dnešní podobě, kde se dříve obchodovalo přes PayPal či dnes přes kryptoměny. Viz blíže zde: <https://www.reddit.com/r/csgomarketforum/wiki/faq/> [cit. 8. 1. 2023].

⁵⁴ Viz <https://www.bitskins.com> [cit. 8. 1. 2023].

⁵⁵ *Business fo Gaming - Part 4: How is money made on games? Business and Society* [online].

E-sport, tedy profesionální hraní videoher za účelem výtěžku již vnímáme jako nedílnou součást herního odvětví. Jeho rostoucí trend a oblíbenost dokazují mimo jiné jeho celkové příjmy, které vzrostly ze 130 milionů dolarů v roce 2012 na 865 milionů dolarů v roce 2018. Dnes již činí již na 1,38 miliardy dolarů.⁵⁶ Čtenáři si mohli povšimnout i zvýšení výherních „poolů“,⁵⁷ např. 2019 na Světovém poháru ve hře Fortnite, jedné z nejpopulárnějších e-sportů, si vítězové rozdělili 30 milionů dolarů. Podle uskutečněných studií pomohl kontinuálně exponenciálnímu růstu e-sportu i příchod pandemie COVID-19, a s tím spojené lockdowny. Studie však očekávají i pokračování v tomto trendu.⁵⁸ I úroveň financování e-sportu zaznamenala v celosvětovém měřítku silný nárůst. V roce 2018 se odhadují investice na 4,5 miliardy dolarů, což je oproti roku 2014 nárůst o 103,1 %, další nárůst lze jen očekávat.⁵⁹ Pro účely této práce lze uzavřít, že ačkoli se jedná o exponenciálně rostoucí odvětví světa herního průmyslu, nelze řadit e-sport mezi přímé obchodní modely videoher. Monetizace zde totiž nespočívá v souvislosti s přístupem obsahu či jeho části ve hře ve směru k zákazníkovi, probíhá prostřednictvím streamování obsahu vč. reklam a sponzoringu či prodeji lístků jako je tomu například ve fotbalovém utkání.

⁵⁶ Newzoo Global Esports & Live Streaming Market Report [online]. *Newzoo* [cit. 6. 11. 2022]. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

⁵⁷ Poolem se rozumí výše prostředků, které se rozdělí mezi týmy a hráče, a to na základě umístění.

⁵⁸ Block, S., Haack, F. eSports: a new industry. *SHS Web of Conferences*. In: Young Hoon Kim, John Nauright & Chokechai Suveatwatanakul. *The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth*. Sport in Society, č. 23:11, 2021, s. 1870.

⁵⁹ Niculaescu, Corina and Sangiorgi, Ivan and Bell, Adrian R., Venture Capital Financing in the Esports Industry [online]. [cit. 6. 11. 2022]. <https://ssrn.com/abstract=3795142>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Monetizační princip tedy není součástí hry samotné a lze na něj nahlížet jako na model nepřímý, sekundární.

Z výše uvedeného lze shrnout, že e-sport je profesionální hraní všech druhů videoher za účelem výdělku, to ovšem probíhá nezávisle na jejich obchodních modelech. Hráč je zde odměňován finančními prostředky od třetích subjektů, na základě jeho dovednosti. Tyto prostředky získává v praxi buď na základě herní smlouvy uzavřené mezi ním a e-sportovou organizací, na základě výhry v turnaji či sponzoringu. Pro pořadatele pak monetizace spočívá především v zisku z reklam či prodeji lístků.

2.6 Koncept play-to-earn

V předchozích podkapitolách byly popsány historické a současné obchodní modely herního průmyslu s krátkým úvodem do e-sportu. Pojem P2E byl doposud vymezován pouze negativně s důrazem na jeho odlišující prvky. V práci tedy bylo doposud popisováno, co P2E není. V této podkapitole bude naopak stručně představeno, co to P2E ve skutečnosti je. Kapitola čtvrtá se poté detailně zaměří na tento koncept a popíše, s jakými právními problémy se může potencionálně potýkat.

Koncept play-to-earn je v zásadě založen na myšlence, že hráč bude odměňován virtuálními aktivy za hraní hry samotné. Tedy, že model odměny je implementován přímo do zdrojového kódu dané videohry a nabízí možnost finančního výnosu z hraní v zásadě všem, kdo se rozhodnou za tímto účelem hrát. Tato virtuální aktiva bývají poskytována automaticky

prostřednictvím chytrých smluv⁶⁰ ve formě unikátních digitálních tokenů (známých pod zkratkou NFT) či nativních kryptoměn dané videohry. Hráč má poté možnost tato nabytá aktiva v konečném výsledku směřovat do fiat měny⁶¹ či s nimi jinak volně nakládat. Specifickým znakem P2E her je tak rozdílnost technologie, jelikož se jedná o hry, jež jsou založené na blockchainu. To přináší do oblasti herního průmyslu nové možnosti a příležitosti, přičemž jednou z nich je právě výše zmíněná možnost ulehčeného „cash-outu“. Mezi další výhody se řadí například skutečná kontrola nad danými virtuálními předměty či eventuelní možnost budoucí převoditelnosti těchto aktiv do jiných her.⁶²

Koncept se dále od výše uvedených odlišuje v samotném smyslu hraní videoher. Do vzniku P2E platilo, že prvotním důvodem hraní videoher je zábava „play-for-fun“, to zde však již platit nemusí. Již samotný překlad „play-to-earn“ může naznačovat, že došlo k upřednostnění výtěžku nad samotným zábavným obsahem videohry. Model je však takřka nový a není vyloučena možnost chápat koncept P2E do budoucna pouze jako atraktivní doplněk k videohrám, fungujících na jiných modelech, jež by přilákal hráče tím, že jim kromě zábavy nabízí při dostatečné intenzitě hraní i „navrácení“

⁶⁰ Chytrou smlouvou se rozumí digitální protokol, který automaticky po splnění podmínek smlouvy vykoná předem stanovený výsledek. Jednou z nejvýznamnějších výhod chytrých smluv oproti běžným smlouvám je to, že se obsah vykoná právě automaticky při splnění jejich podmínek. Není tedy třeba čekat na člověka, pro provedení zamýšleného plnění. Blíže zde: <https://ethereum.org/cs/smart-contracts/> [cit. 8. 1. 2023].

⁶¹ Lze charakterizovat také jako měnu státní, zákonnou. Pod pojem „fiat“ lze zařadit všechny státní měny.

⁶² Dané však bude detailněji rozebráno v kapitole 4, o *play to earn*.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

části vložených nákladů. Pro účely této práce, tedy chápání P2E jako výdělečné činnosti však bude nahlíženo spíše na pohled první, tedy skutečné hraním za účelem výdělku.

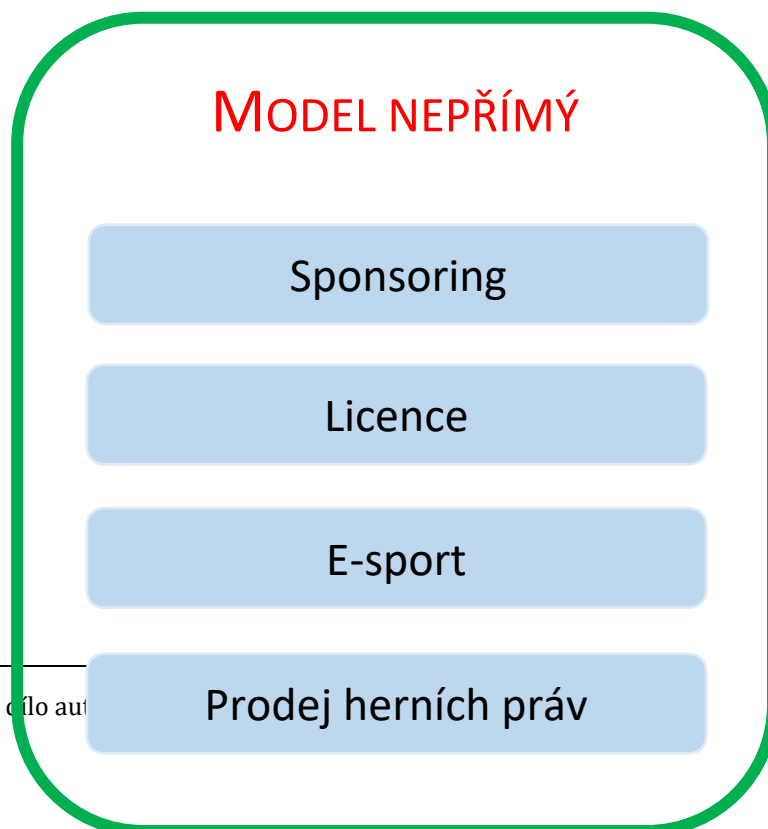
Model P2E je pak obchodním modelem, jež představuje výplatní složku v dané videohře. Pro přístup do hry však funguje v kombinaci s výše zmíněnými modely, jako je model přímého prodeje a model free-to-play. Například hra Axie Infinity vyžaduje k zahájení hry držbu tří virtuálních aktiv zvaných „axíci“, ty lze zakoupit na příslušném tržišti. Naproti tomu druhá verze této hry, zvaná Axie Infinity: *Origins* již držbu těchto aktiv nevyžaduje a dochází tak k přechodu k použití modelu F2P v kombinaci s P2E. Monetizace pro vývojáře pak spočívá především ve formě „royalties“, tedy získání procentuální částky z prodeje aktiva. Dále pak zpravidla emisí nativní měny videohry. A v neposlední řadě rostoucí cenou držených virtuálních aktiv, ať již právě části emitované nativní měny či předmětů ve formě NFT (samozřejmě za předpokladu, pokud hodnota obou aktiv popularitou hry roste). Je nutné brát v potaz, že právě vývojáři jsou těmi, jež měli „prvotní“ přístup k těmto aktivům a mohli je bez dosavadní existence jakékoliv regulace dostatečně naakumulovat.

2.7 Schéma moderních, obchodních modelů videoher

Výše byly popsány obchodní modely videoher, které lze nalézt napříč celým moderním herním průmyslem. Základní monetizační modely tak lze dělit na skupinu přímých a nepřímých. Přímá monetizace probíhá na základě přístupu k obsahu videohry, tedy obchodní model obsažený ve hře samotné.

Nepřímá je poté spatřována jako sekundární složka monetizace obsahu videohry navenek. V oblasti modelů přímých pak rozlišujeme mezi třemi základními modely, jež jsou dnes zpravidla vývojáři kombinovány. Autor práce poté rozšiřuje toto schéma o model čtvrtý – play-to-earn. Vzhledem k dnešnímu vizuálnímu prostředí her obsahujících model P2E a označení této činnosti jako výdělečné se jeví jako vhodné pro účely této práce zařadit tento model vedle výše třech uvedených jako samostatně stojící. Není však vyloučena možnost budoucího podřazení tohoto modelu mezi ostatní. To by pak mělo za následek chápání modelu P2E pouze jako atraktivního doplňku k play-for-fun modelům, jež by nabídl hráčům při dostatečném hraní i „navracení“ části vložených nákladů. Podle autora této práce lze však v současném stavu znázornit schéma graficky následovně:

63



⁶³ Zdroj: cílo aut



⁶⁴ Zdroj: dílo autora.

3 Prvky hazardu ve videohrách

V kapitole druhé, konkrétně pak v části vztahující se ke společným prvkům videoher moderního prostředí, byly představeny mikrotransakce, jakožto efektivní způsob monetizace dodatečného herního obsahu. Bylo řečeno, že pod tyto transakce lze v zásadě podřadit nákup nativní měny videohry (za kterou lze zpravidla nakoupit další aktiva), nákup náhodného předmětu (často známé ve formě loot-boxu), nákup konkrétního virtuálního či expiračního předmětu. Tato část práce se bude věnovat podmnožině zvané loot-box, tedy nákupem náhodného předmětu, jehož výsledný obsah je předem neznámý. Otevření, resp. získání obsahu z loot-boxu bývá zpravidla zpoplatněno, pokud tomu tak není, bývá zpoplatněn samotný loot-box. Výsledkem jeho otevření je poskytnutí virtuálního předmětu různé hodnoty, jehož výše je buď stanovena příslušnou nabídkou a poptávkou tržišť, či cenou obliby. Nenastane tedy situace, kdy by hráč neobdržel nějaké protiplnění. Je nutné zdůraznit, že cena nově získaného aktiva může být vůči ceně zakoupeného loot-boxu zanedbatelná, někdy i v konečném důsledku nicotná. Většina nákupů loot-boxů je však spojena s očekáváním získání předmětu značné vzácnosti a hodnoty. Hráči tedy očekávají velké výhry, avšak zpravidla dochází k nepoměru výdajů a skutečných výnosů.

Výše zmíněná definice může ve čtenáři evokovat určité náznaky výskytu hazardu v těchto videohrách, založených na loot-boxech. Ačkoli jsou si tohoto problému potenciálního hazardu značně vědomi i vývojáři, nečiní

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

žádné výrazné kroky k jeho potlačení.⁶⁵ Tento poměrně nově vzniklý obchodní submodel jim totiž generuje příznačné zisky.⁶⁶ Ty se vydavatelům od využívání mikrotransakcí a loot-boxů ztrojnásobily a za rok 2018 tvořily například u společnosti EA tyto služby více jak polovinu zisku.⁶⁷ Orgány odpovědné za regulaci hazardu si těchto kontroverzí všimly a začaly se o loot-boxy více zajímat. První iniciativa přišla z Belgie a státu Havaj. Zatímco na Havaji ke schválení regulace loot-boxů nedošlo, belgičtí regulátoři označili loot-boxy jako „games of chance“, což znamená, že loot-boxy spadají pod definici hazardu.⁶⁸ Postupem času začaly vznikat různé iniciativy, kterých se mimo jiné zúčastnila i Česká republika. Ta podepsala spolu se 14 dalšími státy Deklaraci regulátorů hazardních her, „*týkající se obav silícího trendu, který stírá hranice mezi on-line počítačovými hrami a hazardem na internetu.*“⁶⁹ Státy se zde zavázaly ke vzájemné spolupráci ve tvorbě zásad, aby zde byla zajištěna přiměřená a účinná implementace vnitrostátních zákonů a předpisů do činnosti provozovatelů těchto her s prvky hazardu (mj. loot-

⁶⁵ Jediné tendence, které započaly, byl přechod některých her z modelu monetizace založené na loot-boxech na model předplatného formou „Battle pass“ – viz. *podkapitola 2.3 o předplatném*. Důvodem je právě nejistota a různé právní úpravy napříč státy.

⁶⁶ Online Microtransaction Global Market Report 2021: COVID 19 Impact and Recovery to 2030 [online]. [cit. 11. 11. 2022].
<https://www.reportlinker.com/p06071524/Online-Microtransaction-Global-Market-Report-COVID-19-Impact-and-Recovery-to.html>

⁶⁷ RICHTER, Štěpán. Právní problematika lootboxů. *Revue pro právo a technologie* roč. 10, č. 19. 2019. s. 76.

⁶⁸ RICHTER, Štěpán. *Právní problematika lootboxů*. s. 73.

⁶⁹ ŽUROVEC, Michal. ČR navazuje úzkou spolupráci se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu [online]. *Ministerstvo financí České republiky*. 17. 9. 2018 [cit. 8. 2. 2023].
<https://www.mfcr.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909>

boxy). Jak již zní ze samotného cíle této deklarace, pod legální definici hazardních her loot-boxy s velkou pravděpodobností nespádají. Jinými slovy, jaký by byl účel zavázat se k vytvoření nových právních rámců, pokud by ty stávající byly dostačující. Dalším cílem této deklarace je přiblížení rozdílných právních definic hazardních her napříč jurisdikcemi jednotlivých států.

Podkapitola třetí této kapitoly se poté věnuje aktuální vnitrostátní a připravované právní úpravě na úrovni unijní. Podle unijního práva totiž *de lege lata* platí, že hazardní hry jsou specifický druh služeb, jež je vyňat z působnosti Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/123/ES ze dne 12. prosince 2006 o službách na vnitřním trhu ve svém článku 2 odst. 1 písm. h).⁷⁰ Členské státy jsou poté podle toho oprávněny stanovit si cíle své politiky v této neharmonizované oblasti a mají možnost přesně vymezit požadovanou úroveň a prostředky ochrany hazardního hraní. Podle SDEU je pak limitována pravomoc členských států primárním právem EU.⁷¹ Vzhledem ke skutečnosti, že si členské státy Evropské unie zachovaly pravomoci v oblasti regulace hazardních her, se jeví jako stěžejní předpisy právě ty vnitrostátní. Daná situace by se však mohla v dílčím hledisku s rostoucím zájmem členských států ohledně problematiky loot-boxů alespoň částečně změnit. Evropská unie totiž na základě exponenciálního růstu herního sektoru a stále častějšího výskytu monetizace prostřednictvím tohoto modelu zahájila kroky, které by mohly daný sektor dostatečně kontrolovat.

⁷⁰ Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2006/123/ES ze dne 12. 12. 2006 o službách na vnitřním trhu.

⁷¹ Maliňák, M. *Zhodnocení nové právní úpravy hazardu a jeho zdanění*. 2020, diplomová práce, Masarykova Univerzita, Právnická fakulta, s. 39.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Vzhledem k vysoké podobnosti metodiky získávání předmětů v oblasti P2E k oblasti mikrotransakcí obsahující loot-boxy budou v této části rozebrány prvky hazardu vyskytujících se ve hrách s loot-boxy. Důvodem k tomuto postupu jsou již existující práce vědců, o něž se lze při kvalifikaci opřít. Cílem je poté využít těchto definic a pomocí nich rozlišit či ztotožnit prvky obsažené v těchto hrách od prvků obsažených ve hrách postavených na modelu P2E.

3.1 Legální definice hazardní hry

Českým stěžejním předpisem regulujícím hazardní hry je zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách (dále jen „ZHH“). Podle § 3 tohoto zákona se hazardní hrou rozumí: *„hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost.“* Tato definice je typická například pro kasina či různé loterie. Problematická aplikace nastává v návaznosti právě na hry obsahující mikrotransakce typu loot-boxů. Podle důvodové zprávy je cílem tohoto zákona zajištění vysoké ochrany spotřebitelů, a to především s ohledem na vysoký a častý výskyt patologického hráčství a nezastavitelný technologický vývoj (zejména rostoucí využívání internetu). Nezanedbatelnou roli hraje podle důvodové zprávy i behaviorální hledisko (známé také jako „psychologická definice“), kdy *„pojmem hazardní hry je pojmem negativním a na první pohled vystihuje*

*samotnou škodlivost a podstatu této činnosti.*⁷² Právní kvalifikací loot-boxu jako hazardu ve smyslu ZHH se zabíral ve svém odborném článku i Štěpán Richter. Ten dochází k závěru, že loot-boxy by měly být klasifikovány jako hazardní hra pomocí široké interpretace. Pokud se dnes ovšem budeme držet čistě jazykového výkladu, loot-boxy hazardní hrou nebudou.⁷³ Problematikou je zde „návrtnost“. Herní studia totiž obcházejí tuto úpravu tím, že jako zaručenou odměnu vytvářejí předměty s hodnotou čistě formální.⁷⁴ Je nutno si připomenout, že účelem zákona o hazardních hrách a právní úpravy hazardu obecně je regulovat takové činnosti, které jsou pro osoby návykové a společensky škodlivé, jak mimo jiné vychází z důvodové zprávy. Oba tyto parametry loot-boxy splňují, a tedy by měly být dle *de lege ferenda* jako hazardní hry klasifikovány.⁷⁵

Vzhledem ke skutečnosti, že většina videoher obsahující prvky hazardu ve formě loot-boxů či později posuzovaných P2E her necílí přímo na domicil osob žijících v České republice, považuje autor pro účely této práce vedle definice legální aplikovat i definici psychologickou neboli hledisko behaviorální, ze kterého mimo jiné český zákon o hazardních hrách vyplývá.⁷⁶ Ta by dále mohla sloužit jako možné vodítko interpretace stávajících zákonů, a sloužit tedy k aplikaci výkladu teologického.

⁷² Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách [online]. *beck-online* [cit. 9.11.2022]. s.15. dostupné z: <https://www.beck-online.cz/bo/chapterview-document.seam?documentId=oz5f6mrqge3f6mjygzpwi6q>

⁷³ RICHTER, Štěpán. *Právní problematika lootboxů*. s. 81.

⁷⁴ Tamtéž, s. 79.

⁷⁵ Tamtéž, s. 81.

⁷⁶ Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách [online]. s. 16.

3.2 Behaviorální definice

Behaviorální nebo také psychologická definice hazardních her není oproti definici legální založena výlučně na prvku finanční hodnoty. Zaměřuje se na chování lidí (behaviorismus), které je touto aktivitou umožněno. Zkoumáno je především hledisko utrácení (spending) a frekventovanost participace. U těchto aktivit je důležité rozlišit, zdali jsou učiněny na základě přijetí prostého rizika či zda jsou založeny na čisté náhodě.⁷⁷ Z hlediska psychologického je právě čistá náhoda oproti přijetí prostého rizika nežádoucím chováním, které je příznačné pro hazardní hru. Za tímto účelem vypracoval Griffiths čtyři kritéria pro odlišení hazardních her od prostého rizikového chování.⁷⁸ Tato kritéria rozšířil a zrevidoval z jeho předešlé práce o klasifikaci hazardních her z roku 1995.⁷⁹ Podle Griffithithse můžeme hru kvalifikovat jako hazardní, pokud jsou splněna následující kritéria:

1. Hodnota je určena výsledkem budoucí události, která je v okamžiku sázky neznámá.
2. Výsledek budoucí události je alespoň částečně dán náhodou.
3. Dochází k výměně peněz/předmětů finanční hodnoty, obvykle **bez produktivní práce** na obou stranách.
4. Ztrátám se lze vyhnout tím, že se dané činnosti nezúčastníme.

⁷⁷ Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*. In: Computer-Human Interaction in PLAY. Barcelona: 2019. s. 384.

⁷⁸ Griffiths, M. Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*. 2018. č. 22/1, s. 53.

⁷⁹ Mark Griffiths. *Adolescent gambling*. Psychology Press, 1995.

Tato čtyři kritéria přirozeně odpovídají tradičním online kasinovým hrám, které se svou kvalitací oproti těm fyzickým odlišují pouze virtuálním (online) prostředím. Vezměme si jako příklad ruletu: Hráč musí vsadit na to, kam padne ruletová kulička, aniž by věděl, kam padne (1). Pozice dopadu kuličky je dána náhodou (2). Hráč uzavírá sázky pomocí žetonů, které lze vyměnit za peníze, a na základě pozice dopadu kuličky prohrává nebo získává žetony bez další práce (3). A konečně, hráč by nepřišel o peníze, kdyby nehrál (4). Podle očekávání splňuje ruleta tuto psychologickou definici hazardní hry, protože splňuje všechna čtyři kritéria.⁸⁰

Tato kritéria stanovující psychologickou definici hazardních her lze aplikovat i mimo tradiční kasinové hry. Drummond a Sauer je použili ve své práci v souvislosti s mikrotransakcemi ve formě loot-boxů. Cílem bylo určit, zdali se loot-boxy podobají z behaviorálního hlediska hazardu.⁸¹ V zásadě vycházejí z Griffithsových kritérií, přičemž považují za nutné tato kritéria rozšířit ještě o jedno, a to o možnost vyplatit výhru do legálního platidla („cash-out“). Při použití všech těchto kritérií dospěli Drummond a Sauer ve své práci k závěru, že mikrotransakce ve formě loot-boxů mnoha populárních videoher splňují jak psychologickou, tak v určitých jurisdikcích i legální definici hazardní hry.⁸² I podle dalších prací se autoři shodují, že pro klasifikaci hry jako hazardní je nutným předpokladem schopnost směnit

⁸⁰ Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*, s. 384.

⁸¹ Drummond, A., Sauer, J.D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nat Hum Behav* 2: 2018. s. 530.

⁸² Tamtéž, s. 532.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

virtuální předmět za reálnou hodnotu („cash-out“).⁸³ To může být ovšem v některých tradičních hrách poměrně náročné, jelikož herní studia zpravidla nenabízejí vlastní tržiště, která by umožnila směnu herního aktiva za legální platidlo. Při aplikaci těchto kritérií na loot-boxy můžeme konstatovat, že jediným sporným kritériem by mohl být „cash-out“, tedy zdali je opravdu možné přenést hodnotu aktiva získaného z loot-boxu do reálného světa a vyjádřit tak skutečnou hodnotu.

3.3 Regulace hazardních online her

V předchozích dvou podkapitolách byly nabídnuty dvě definice termínu „hazardní hry“. Jednou je hledisko behaviorální neboli psychologicko-teologická definice, za jejímž účelem došlo napříč státy ke vzniku definic legálních (druhý zkoumaný pohled). Ty se pak nešťastnou situací jazykově liší. V rámci oddílů této podkapitoly bude představena právní úprava neboli regulace hazardních online her na úrovni vnitrostátní (české) a následně zamýšlená varianta unijní.

3.3.1 Vnitrostátní právní úprava

Jak již bylo poznamenáno v úvodu do této kapitoly, pravomoc v oblasti hazardních her v současném nastavení připadá jednotlivým členským státům. V předchozích podkapitolách, věnujícím se hrám obsahující prvky hazardu, bylo poukázáno, že jednotlivé státy disponují rozdílnými legálními

⁸³ Koeder, M.J., Tanaka, E., Mitomo H. *"Lootboxes" in digital games-A gamble with consumers in need of regulation? An evaluation based on learnings from Japan*. In: 22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society. 2018, Seoul, Korea, s. 13.

definicemi, ačkoli účel úpravy je stejný. To poté vede k rozdílným závěrům, kdy státy jako Nizozemí či Belgie tyto hry jako hazardní vidí, a jiné nikoli. Na území České republiky stanovuje konkrétní pravidla provozování hazardních her zákon o hazardních hrách. Podle tohoto zákona jsou hry této regulaci podrobeny, pokud je jejich provozování alespoň z části zaměřeno anebo cíleno mimo jiné na osoby, jež mají bydliště na území České republiky (§ 2 odst. 2 ZHH). Definice je napsána poměrně široce, což přináší kromě problematického podřazení těchto videoher pod definici hazardní hry i nejasnost aplikace celého zákona.⁸⁴ Důvodová zpráva působnost konkretizuje a říká, že to, zdali je hra zaměřena na obyvatele ČR, se určuje „*primárně podle toho, zdali jsou internetové stránky, pomocí kterých se hazardní hry nabízí buď v českém jazyce, využívají českou měnu či provozovatel má reklamu v českých médiích.*“⁸⁵ K dané skutečnosti se vyjádřil i SDEU, ze kterého pravděpodobně vzhledem k jazykové formulaci v důvodové zprávě tato úprava daného ustanovení vychází.⁸⁶ K tomu také dodal, že pouhá dostupnost neboli přístup k daným webovým stránkám (v našem případě videohrám) neznamena automaticky, že by se daný subjekt zaměřoval na osoby, jež mají bydliště v daném státě. Jinými slovy, přístup k webové stránce z území daného státu ještě neznamena, že by se provozovatel na osoby s bydlištěm v této zemi zaměřoval.

Důvodová zpráva je oproti rozsudku SDEU textem o 6 let mladším a ta stanovuje, že postačí, zdali jejich snahy provozovatele spočívají v pouhé

⁸⁴ Viz podkapitola 3.1 o legální definici.

⁸⁵ Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách [online]. s. 66.

⁸⁶ Odst. 94 rozsudku Soudního dvora Evropské unie (velkého senátu) ze dne 7. prosince 2010 ve spojených věcech C-585/08 a C-144/09.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

propagaci těchto her směrem k osobám s bydlištěm na území ČR, a to bez ohledu na jejich jazyk či výše uvedené atributy. Daná skutečnost by se mohla jevit jako efektivní a poskytnout určitý prostor regulátorům. Omezit působnost zákona na pouhé jazykové znění stránky či reklamu v českých médiích by se v dnešních podmínkách mohlo jevit jako utopie. Málokteré videohry, a to především zkoumané P2E hry,⁸⁷ jsou dnes nabízeny v českém jazyce či reklamovány v českých médiích, jelikož rozsah potenciálně oslovených osob je stále velmi nízký. Reklamy těchto videoher lze však spatřovat i v českém prostředí, jako je například YouTube.com, které mladší generace využívají denně. Zde dochází k určité personalizaci reklamy na základě počítačového algoritmu za účelem jejich co nejvyšší efektivity. Reklamy jsou tak přizpůsobeny zájmům dané osoby na základě několika signálů. Podpora YouTube.com k algoritmu reklam uvádí, že mezi signály (skutečnosti), jež ovlivňují obsah zobrazených reklam, se řadí: typy videí, která osoba zhlédla, výskyt různých aplikací na zařízení a jejich používání, navštěvování webových stránek, anonymní identifikátory spojené s používaným zařízením, předchozí interakce s reklamami nebo reklamními službami společnosti Google, zeměpisná poloha, věkové rozpětí, pohlaví či interakce s videem na YouTube.⁸⁸

⁸⁷ Detailní rozbor specifických atributů těchto her je poté věnován v *podkapitole 4.1. o kryptohrách*. Jednotlivé hry poté v oddílech *podkapitoly 4.6 o výskytu hazardu*.

⁸⁸ Ads on videos you watch - YouTube Help [online]. [cit. 13. 3. 2023].
<https://support.google.com/youtube/answer/3181017?hl=en>

Cílení na uživatele lze v moderním prostředí v zásadě dělit na kontextuální, behaviorální a segmentové.⁸⁹ Kontextovým cílením se rozumí zobrazování reklam na webových stránkách s obsahem odpovídající tématu zobrazované reklamy. To znamená, že produkty a služby v reklamě souvisejí tematicky s webovou stránkou, na které se reklama zobrazuje. Často však probíhá v kombinaci s cílením behaviorálním.⁹⁰ To funguje na základě minulých akcí uživatele, jež jsou používány jako signály k identifikaci trendů v jeho chování. Jednoduše se jedná o vyhodnocení faktorů, jako je historie procházení webu a vyhledávání, doba, kterou uživatel strávil na určitých webových stránkách, a míra zapojení (například kliknutí), kterou uživatel na určitých stránkách a reklamách v minulosti provedl.⁹¹

U reklamy na základě segmentace se jedná o cílení dle různě preferovaných kritérií. Zadavatel reklamy propagující novou videohru identifikuje jako ideální cílovou skupinu nadšence do počítačových her ve středním věku. Inzerent osloví několik vydavatelů herních novinek a kontextově se zaměří na veškeré osoby, u nichž je větší pravděpodobnost, že budou zkusit nové herní tituly. Inzerent také požaduje, aby data první strany byla použita k cílení na uživatele ve věku 18-40 let, kteří si prohlížejí stránky ze stolního počítače, přičemž důraz je kladen na registrované

⁸⁹ Contextual vs Behavioral vs Audience Targeting: A Full Comparison [online]. [cit. 13. 3. 2023]. <https://www.adbutler.com/blog/article/Contextual-vs-Behavioral-vs-Audience-Targeting-Explained>

⁹⁰ Lu, X., Zhao, X., Xue, L. Is Combining Contextual and Behavioral Targeting Strategies Effective in Online Advertising?. *ACM Transactions on Management Information Systems*. 2016, č. 7/1, s. 13.

⁹¹ Goldfarb, A. Tucker, C.E. Online advertising, behavioral targeting, and privacy. *Communications of the ACM*. 2011, č. 54/5, s. 25.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

uživatelé, kteří v poslední době prokázali angažovanost kliknutím na jiné odkazy na webu. Jinými slovy, jedná se o reklamu, jež je zobrazována na základě definovaných kritérií publika (včetně behaviorálních znaků, demografických údajů, vnímaného záměru, kontextových signálů obsahu a používání zařízení).

Vzhledem ke skutečnosti, že reklamy zobrazované na YouTube.com fungují na kombinaci kontextuálního, behaviorálního i segmentového cílení na uživatele, nelze vzhledem ke komplexnosti algoritmu jednoznačně a jednoduše stanovit, zdali se reklama daných videoher zaměřuje v určitém směru cíleně na české prostředí, neboli na osoby, jež mají bydliště na území České republiky (ve smyslu § 2 odst. 2 ZHH). Pro dostatečné určení by bylo zapotřebí detailně rozebrat segmentové a kontextuální požadavky zadavatele, ze kterých by se již dala zjistit specifická cílení, jako je např. geografická lokace. Jeví se tedy jako vhodné zkoumat provozovatelovy reklamní zakázky a z nich vyzorovat, zdali dochází k zaměření v návaznosti na osoby s bydlištěm v ČR.

K dané problematice reklam v souvislosti s jejich komplexním algoritmem prozatím neexistuje žádná judikatura, ze které by šlo vycházet jinak. Ačkoli se dané nejeví jako příliš efektivní, měl by regulátor vždy k jednotlivé videohře v souvislosti s vysílanou reklamou zkoumat, jakým způsobem tak činí, a zdali se skutečně zaměřuje na osoby s bydlištěm na území České republiky.

Pokud pak dospějeme k závěru, že některá z videoher spadá pod hazardní hru, a zároveň naplní působnost českého zákona o hazardních hrách, má regulátor při nelegálním provozování hazardních her prostřednictvím sítě internet v zásadě dvě varianty postupu, a to blokaci plateb či internetového připojení (§ 82, § 83 ZHH). Těm by mělo předcházet vyzvání provozovatele k nápravě jeho protiprávního chování.⁹² Až na základě nečinnosti provozovatele disponuje regulátor prostředky, jež jsou zaměřeny na blokaci přístupu uživatele k dané činnosti. Efektivnější variantou se pak jeví blokace internetového připojení. Dokladem skutečnosti, že v reakci na nevymahatelnost správních trestů je blokace nepovolených internetových her prozatím jediným alespoň částečně účinným způsobem vynutitelnosti práva, je i vývoj v právních úpravách jednotlivých členských států Evropské unie, když již převážná část z nich přijala různé formy tohoto opatření.⁹³ K danému postupu vydalo Ministerstvo financí metodický pokyn,⁹⁴ kdy v souladu s ustanovením § 82 ZHH jsou poskytovatelé připojení k internetu⁹⁵ povinni zamezit přístup

⁹² *Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách* [online]. s. 61.

⁹³ *Mýty o blokaci nelegálního hazardu*. [online]. *Ministerstvo financí České republiky*. [cit. 9.2.2023]. <http://www.mfcr.cz/cs/aktualne/v-mediich/2016/myty-o-blokaci-nelegalniho-hazardu2456>

⁹⁴ *Metodický pokyn k plnění povinnosti podle § 82-84 ZHH* [online]. *Ministerstvo financí České republiky*. [cit. 9.2.2023]. https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Metodika_2017_Metodicky-pokyn-k-plneni-povinnosti-82-84-ZHH.pdf

⁹⁵ Poskytovateli připojení k internetu se rozumí ty subjekty, které jsou dle zákona č. 127/2005 Sb., zákon o elektronických komunikacích a o změně některých souvisejících zákonů (ZEK), ve znění pozdějších předpisů, oprávněny podnikat v elektronických komunikacích, a to poskytovat službu přístupu k internetu. Jedná se tedy o subjekty, které v souladu s ustanovením § 13 zákona o elektronických

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

k internetovým stránkám uvedeným na seznamu nepovolených internetových her.⁹⁶ Tento seznam, známý pod pojmem black-list je pravidelně aktualizován Ministerstvem financí a poskytovatelé internetového připojení mají povinnosti jej sledovat a k stránkám v něm uvedeným zamezovat přístup. Blokace plateb je pak druhým nástrojem, kdy poskytovatelé platebních služeb nesmějí provádět platební transakce ve prospěch, ani k tíži platebních účtů uvedených na seznamu nepovolených internetových her (§ 82 odst. 1 ZHH).

Vzhledem k situaci, že regulátor prozatím nevyužil v této oblasti dvou výše zmíněných nástrojů poskytovaných zákonem, a zároveň k iniciativám, které v minulosti učinil,⁹⁷ lze konstatovat, že vychází především z jazykového výkladu legální definice, pod který lze výše uvedený model stěží podřadit. I pokud by však některé hry jako hazardní označil, bylo by zapotřebí zkoumat, zdali se vůbec na český trh nebolí na osoby, jež mají bydliště na území České republiky, zaměřují. K tomu je vhodné zmínit, že kvalifikace hry jako hazardní ještě nezakazuje hru jako takovou, nýbrž stanovuje regulatorní povinnosti, kterým musí být dané hry podrobeny. Pouze za předpokladu nenaplnění

komunikacích oznámily Českému telekomunikačnímu úřadu zahájení činnosti spočívající v poskytování služeb přístupu k internetu a tuto činnost fakticky vykonávají. Rovněž se za poskytovatele připojení k internetu považují ty subjekty, které služby přístupu k internetu fakticky poskytují, ale bez příslušného oprávnění.

⁹⁶ Tzv. „black-list“, dostupný zde: [Zverejnovane-udaje-ze-Seznamu-nepovolenych-internetovych-her_v56.pdf](https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Zverejnovane-udaje-ze-Seznamu-nepovolenych-internetovych-her_v56.pdf). [online]. *Ministerstvo financí České republiky*. [cit. 9.2.2023] https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Zverejnovane-udaje-ze-Seznamu-nepovolenych-internetovych-her_v56.pdf

⁹⁷ Viz úvod do kapitoly třetí, o prvcích hazardu ve videohrách.

těchto povinností lze nelegálním provozovatelům odepřít přístup k uživatelům *a vice versa*. Jinak by tomu mohlo být u videoher, jež by naplňovaly definici Ponzioho schématu. Tento druh hazardních her je totiž podle ZHH zcela zakázán, nikoli pouze podroben regulacím upravujícím hazard.⁹⁸

3.3.2 Unijní úprava

Vzhledem ke vzniku a rozšíření online hazardních her, jakožto her, jež *de facto* neznají hranice, začaly na začátku tohoto století vznikat myšlenky o harmonizaci práva i v této specifické oblasti. Historické pokusy o společnou regulaci nalezneme již dekádu nazpět. Prvním významnějším dokumentem byla tzv. zelená kniha.⁹⁹ Tu přijal Evropský parlament jako usnesení dne 15. listopadu 2011. Účelem bylo zahájit rozsáhlou veřejnou konzultaci o všech souvisejících úkolech veřejné politiky a možných problémech na vnitřním trhu, vyplývajících z rychlého rozvoje jak zákonem povolených, tak nepovolených on-line hazardních her určených pro občany žijící na území EU. Od tohoto dokumentu uplynulo 12 let, několik diskusí, usnesení Evropského parlamentu, doporučení Evropské komise a Evropské unie stále nedisponuje pravomocí, která by stanovila vynutitelná pravidla v této oblasti.¹⁰⁰ Vzhledem ke stále rostoucí problematice loot-boxů, kdy

⁹⁸ Podle § 7 odst. 2 písm. f) ZHH, je zakázáno provozovat hry obsahující Ponzioho schéma.

⁹⁹ ZELENÁ KNIHA O on-line hazardních hrách na vnitřním trhu [online]. 24. 3. 2011. [cit. 15. 2. 2023]. <http://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/557cd44b-474b-4711-b3ef-d32cfddb4bdc/language-cs>

¹⁰⁰ Diskuse, doporučení a usnesení za uplynulá léta přístupná zde: European Commission (2019), Cooperation Arrangement between the gambling regulatory authorities of the EEA Member States concerning online gambling services

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

jednotlivé členské státy hry obsahující tyto praktiky zakazují, přijal Evropský parlament dne 18. 1. 2023, 577 hlasy pro a 66 proti, usnesení o ochraně spotřebitele v oblasti online videoher, a to na základě přístupu k jednotnému evropskému trhu.¹⁰¹ Tímto usnesením vyzývá Evropský parlament komisi, aby předložila legislativní návrh na přizpůsobení stávajícího právního rámce EU pro ochranu spotřebitele k videohrám, nebo aby předložila samostatný legislativní návrh týkající se online videoher, s cílem vytvořit harmonizovaný

[online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://ec.europa.eu/docsroom/documents/34701>; European Commission (2018), Minutes of the meeting of the Expert Group on Gambling Services [online]. [cit. 15. 2. 2023].

<https://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupDetailDoc&id=38509&no=2>; European Commission (2014a), Recommendations of 14 July 2014 on principles for the protection of consumers and players of online gambling services and for the prevention of minors from gambling online 2014/478/EU [online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32014H0478>; European Commission (2014b), In-app purchases: Joint action by the European Commission and Member States is leading to better protection for consumers in online games. Press release [online]. [cit. 15. 2. 2023].

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_14_847; European Commission (2012), Towards a comprehensive European framework for online gambling, COM/2012/0596. [online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52012DC0596>; European Parliament (2013), Resolution of 10 September 2013 on online gambling in the internal market, 2012/2322 (INI) [online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52013IP0348>; European Parliament (2011), Resolution of 15 November 2011 on online gambling in the Internal Market, 2011/2084(INI) [online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52011IP0492>

¹⁰¹ Consumer protection in online video games: a European Single Market approach [online]. 18. 1. 2023. [cit. 15. 2. 2023].

<https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/summary.do?id=1730648&t=e&l=en>

regulační rámec EU, který by zajistil silnou ochranu spotřebitele, a to zejména nezletilých a malých dětí. Podle Parlamentu by se měla zlepšit ochrana spotřebitelů, aby bylo zajištěno bezpečné a důvěryhodné online prostředí videoher pro hráče. Poslanci vyzvali Komisi a vnitrostátní orgány pro ochranu spotřebitele v rámci sítě pro spolupráci v oblasti ochrany spotřebitele, aby zajistily plné dodržování a prosazování spotřebitelského práva EU v tomto odvětví. Důraz je pak kladen na vývoj a používání nástrojů rodičovské kontroly, především k zavedení mechanismů pro přísnější rodičovskou kontrolu, pokud jde o množství času a peněz, které nezletilí, včetně malých dětí, věnují hraní her.

Podle studie mezi problémové uživatele, kteří jsou závislostí ohroženi, patří téměř 4 % populace školáků ve věku 11–19 let. Na základě posledních výsledků Evropské školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD) přes 20 % studentů hraje denně nebo téměř denně počítačové hry, cca 80 % tráví čas denně na sociálních sítích, a z toho přibližně třetina 4 a více hodin.¹⁰² Měla by proto existovat efektivní regulace, která bude nezletilé dostatečně chránit.

Cestou ochrany se rozhodl i Evropský parlament, který vychází především ze zjištění rozsáhlé studie týkající se loot-boxů a jejich efektu na

¹⁰² Podatelna@mfcz.cz et al. Regulace hazardu funguje, stát se zabývá přesunem hraní na internet [online]. *Ministerstvo financí České republiky*. 5. 11. 2019. [cit. 11. 2. 2023]. <https://www.mfcz.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2019/regulace-hazardu-funguje-stat-se-zabyva-36541>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

spotřebitele, s ohledem na mladistvé.¹⁰³ Tu si nechal v roce 2020 vypracovat Výbor Evropského parlamentu pro vnitřní trh a ochranu spotřebitele od oddělení pro hospodářskou a vědeckou politiku a politiku kvality života. Studie popisuje loot-boxy a jejich behaviorální účinky, včetně problematického chování. Zkoumá regulační rámec na úrovni EU a na úrovni vnitrostátní jednotlivých členských států. Výsledkem je poskytnutí možných postupů s doporučením odklonit se od úpravy zaměřující se na kvalifikaci loot-boxů jako hazardní hry a zaměřit se na ochranu spotřebitele. Podle ní by zde měla EU rozsáhlé nástroje, jak problematické praktiky řešit a minimalizovat. Výsledkem by tak konečně mohla být úprava, která by danou problematiku efektivně regulovala.

Zavedení jednotné regulace platné ve všech členských státech by vedlo k nápravě zbytečných technických rozdílů právních úprav a poskytlo efektivnější ochranu. Například podle Institutu pro regulaci hazardních her (IPHR) by vytvoření jednotného souboru pravidel pro online hazardní hry také snížilo významnou administrativní duplicitu evropských obchodů. Společnosti provozující hazardní hry ve více zemích EU se totiž obvykle musí podrobit celé řadě specifických licenčních požadavků. Proto je i IPRH toho názoru, že zavedení jednotného právního rámci v této oblasti je smysluplné. Zjednoduší například licenční řízení, přehlednost právních úprav, ušetří

¹⁰³ Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. [online]. [cit. 11. 2. 2023].
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf)

značné peníze pro spotřebitele i provozovatele a zavede dostatečnou ochranu nezletilých.¹⁰⁴

Závěry kapitoly

Skutečnost, že pravidla o provozování hazardních her prostřednictvím internetu jsou nastavena na úrovni zcela vnitrostátní, se jeví jako velký nedostatek. Regulací na úrovni vnitrostátní jsou zapříčiněny zbytečné nejasnosti v rozdílných jazykových definicích, regulatorních povinnostech a navýšených administrativních nákladech, a to jak jednotlivých členských států, tak i provozovatelů. Unijní předpis, který by upravoval provozování hazardních her prostřednictvím internetu a vyloučil tak tento druh hazardních her specifickým svým online prostředím z balíčku her, které mohou zůstat v pravomoci členským státům,¹⁰⁵ by sjednotil rozdílné podmínky v právních úpravách jednotlivých států a vydavatelé těchto her by pak nemuseli v každém státě řešit problémy s tím spojené.

K tomu se dá však poznamenat, že Evropská unie od těchto tendencí po letech nezdaru odstoupila a chystá se danou problematiku řešit ochranou spotřebitele. Pokud se Evropské unie podaří představit rozumný rámec, dá se předpokládat, že jej vydavatelé budou respektovat. Odpadne jim tak zároveň povinnost sledovat 27 rozdílných právních úprav napříč členskými státy, což povede definitivně k lepší ochraně i českých hráčů a hráček. Jejich

¹⁰⁴ Studie Evropského parlamentu k regulaci online hazardních her v rámci EU – IPRH [online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://www.iprh.cz/studie-evropskeho-parlamentu-k-regulaci-online-hazardnich-her-v-ramci-eu-2/>

¹⁰⁵ Jako například herní automaty, rulety, kasina a další.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

motivem tak činit by bylo riziko ušlého zisku. Celosvětový roční obrat videoher totiž činil v roce 2019 celkem 83 miliard eur, z toho obrat evropského videoherního průmyslu se odhaduje až na 23,3 miliard eur za tento rok.¹⁰⁶ Tato studie dále vychází ze zjištění, že videohry hraje až na 52 % obyvatel EU (přibližně 240 milionů lidí).¹⁰⁷

Tato čísla dokazují, že evropský trh je pro vydavatele her velmi potřebným trhem. K tomu je vhodné si uvědomit, že český trh je oproti trhu evropskému velmi malým, a skutečnost, že v každém členském státě existuje rozdílná právní úprava, podle které se vydavatelé a provozovatele online videoher musí řídit, značí jistou neefektivnost a zvýšené riziko nezamýšlených následků. Mnohem efektivnějším způsobem je tedy dosažení jednotného rámce ve smyslu unijní úpravy, která sjednotí tyto zbytečně rozdílné úpravy a pomůže dalšímu růstu v daném průmyslu.

¹⁰⁶ Economic Success [online]. *ISFE*. [cit. 16. 2. 2023]. <https://www.isfe.eu/game-industry/economic-success/>

¹⁰⁷ Games in Society [online]. *ISFE* [cit. 16. 2. 2023]. <https://www.isfe.eu/games-in-society/>

4 Play-to-earn

Kapitola druhá, konkrétně podkapitola o konceptu P2E, nám stručně poskytla představu, co si lze pod tímto pojmem představit. V této kapitole bude detailněji popsán historický vývoj tohoto modelu, jehož předchůdcem byly blockchainové hry nazývané „kryptohry“. Ty byly zpočátku výlučně hazardní. Pro důkladnou právní analýzu budou v následujících podkapitolách definovány termíny kryptohry, digitální peněženka a Game-Fi, po kterých bude následovat současné prostředí světa play-to-earn s důrazem na nejpopulárnější hry v této oblasti. Ty poté budou podrobeny analýze hazardu, přičemž bude využito metodiky nabídnuté v kapitole třetí. Zvláštní pozornost je věnována hře Axie Infinity, v níž bude kromě prvků hazardu zkoumána i její ekonomika, životní cyklus a možné naplnění Ponziho schématu. Vzhledem k plánovanému evropskému nařízení MiCA, jež má za cíl mj. ochránit spotřebitele před těmito podvodnými praktikami v oblasti virtuálních aktiv a stanovovat povinnosti osobám mj. tato aktiva emitujícím, bude věnována podkapitola i tomuto nařízení.

Kapitola pátá, jež je koncipována jako čistě diskusní, pak poskytne společné shrnutí a vyhodnocení zkoumaných rizik této kapitoly, přičemž nabídne možnosti řešení, které by momentálně stále „šedou zónu“ mohly adekvátně upravovat.

4.1 Kryptohry

Jak jsme si ve světě herního průmyslu mohli již povšimnout, nové technologie přinášely a stále přinášejí nové způsoby monetizace videoher a

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

přístupu k nim. V posledních letech bylo takřka nemožné nezaslechnout o vzestupu fenoménu distribuované účetní knihy, také známé pod pojmem „blockchain“. Ani tato nová technologie se nevyhnula implementaci v herním průmyslu. Právě pomocí této nové technologie se vývojáři snaží změnit chápání tradičního světa videoher. Pro tradiční online hry je specifické, že údaje o vlastnictví aktiv jsou uloženy v soukromých centralizovaných databázích. Kód, který zajišťuje transakce mezi stranami, je přístupný pouze vývojářům. Smyslem her postavených na technologii blockchainu je nahradit tyto soukromé databáze distribuovanou účetní knihou pro transparentnější převod virtuálních aktiv a opravdovou dispozici s nimi.¹⁰⁸ V následujících částech diplomové práce bude pro hry na blockchainu používán termín „krytohry“.

Díky blockchainové technologii a možnosti implementace kryptoměn jako virtuálních aktiv se hráčům i vývojářům otevřely nové možnosti. První zavedení blockchainu do herního průmyslu nalezneme již tři roky po vzniku první kryptoměny Bitcoin.¹⁰⁹ Až se vznikem kryptoměny ETH a jeho možnosti vytvářet rozsáhlé chytré smlouvy, vidíme exponenciální rozvoj v tomto odvětví.

Důvod vzniku krytoher je jednoduchý – přináší oproti tradičním hrám nové možnosti. Jednou z triviálních změn oproti tradičním hrám je

¹⁰⁸ Alam, O. *Understanding the economies of blockchain games: an empirical analysis of Axie Infinity*. 2022, bakalářská práce, ETH Zurich, Distributed Computing Group Computer Engineering and Networks Laboratory. s. 3.

¹⁰⁹ Viz hra SatoshiDice.

transparentnost a schopnost ji aplikovat přímo do pravidel hry. Pravidla hry jsou bezpochyby pro hráče velmi důležitým prvkem, avšak v tradičním světě videoher se vždy jejich transparentnosti nedostává. Pravidla rozhodování totiž bývají velmi často skryta na centralizovaném herním serveru herních studií. Můžeme si pod tím představit například tvorbu náhodných čísel v loterii, která je obvykle ze strany hráče nekontrolovatelná. Vývojáři her zde mohou, a zpravidla mají tendenci tvrdit, že pravděpodobnost výhry je vyšší, než tomu ve skutečnosti je, a hráč nemá možnost, jak si to ověřit. Právě díky existenci chytrých smluv může být tento problém lehce vyřešen. Vzhledem k transparentnosti jako klíčové vlastnosti kryptoher mají hráči možnost dohlížet na chytré smlouvy videoher a zabránit tak vývojářům svévolně měnit jejich funkce. Je dobré si však uvědomit, že tato vlastnost je klíčová spíše pro hazardní hry, jelikož ne každá videohra vyžaduje prvky transparentnosti.

Příkladem využití této schopnosti je vznik první kryptohry zvané Satoshi Dice.¹¹⁰ Ta byla spuštěna v roce 2012 jako vůbec první hra na blockchainu, čistě hazardního druhu. V raných začátcích se podílela na více než polovině všech transakcí Bitcoinu.¹¹¹ Pravidla v ní jsou stanovena jednoduše: hráči nejprve zašlou Bitcoinu do jackpotu a vsadí si na jedno číslo. Systém následně náhodně vybere jedno šťastné číslo, které je platné pro všechny. Pokud je hráčem zvolené číslo menší než to šťastné, hráči vyhrávají, v opačném případě prohrávají. Výhodou oproti klasické hazardní hře zde je transparentnost kódu a dispozice s Bitcoinem a jeho vlastnostmi. Přestože

¹¹⁰ Viz blíže: www.satoshidice.com [cit. 31. 1. 2023].

¹¹¹ Tian, M., Hanyi, W., Yaoze, G., Wei, C. *Blockchain Games: A Survey*. School of Science and Engineering, The Chinese University of Hong Kong, Shenzhen, Chin, 2019, s. 2.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

je herní mechanismus jednoduchý, jedná se o milník a ukázkou možnosti využití blockchainu v herním průmyslu. Na základě podobného schématu začalo postupem času vznikat mnoho dalších hazardních her, především na síti ETH. To umožnilo vytvářet rozsáhlejší a lacinější chytré smlouvy, nežli dokázal Bitcoin. Došlo tak k vytvoření sofistikovanějších hazardních her jako např. Proof of Weak Hands 3D, FOMO 3D, BetDice či TRONBet. Výhoda zde oproti jiným online loteriím a virtuálním kasinům byla ovšem stále jenom jedna, a to vlastnost kryptoměn, transparentnost a díky tomu zvýšená důvěryhodnost hráčů. Ve srovnání s pozdějšími GameFi¹¹² projekty – jako je například níže posuzovaná Axie Infinity – byly tyto hry z technického hlediska velmi primitivní: používaly existující kryptoměny fungujících na blockchainech první vrstvy a často neměly žádné uživatelské rozhraní. Navíc jim chyběly "hluboké" herní prvky, jako jsou herní tržiště a NFT.

Kryptohry na ETH můžeme také definovat jako dApps, tedy decentralizované aplikace běžící na protokolu ETH či dnes již jiných blockchainech mu obdobných, díky čemu mohou využívat všech jejich vlastností. V tradičních hrách chybí důraz na vlastnictví virtuálních předmětů, resp. nad jejich fyzickou kontrolou. Virtuální majetek, včetně kreditů, předmětů a avatarů patří provozovatelům hry, protože všechna data jsou uložena na jejich serverech. Zde blockchain nabízí vázanost virtuálních aktiv na vlastní adresu hráče, což umožňuje hráči kontrolu a dispozici nad těmito aktivy nezávisle na vůli provozovatele. Na to se váže i schopnost využití virtuálních aktiv i mimo prostor videohry. Ve své podstatě

¹¹² Pod termínem GameFi se rozumí Gaming a Finance. Detailnější rozbor je poskytnut v podkapitole 4.3.

je blockchain otevřená databáze, která hostí data a vykonatelné programy. Vývojáři her mohou využít blockchain k návrhu ekosystému, který hráčům umožní opakovaně používat své postavy a virtuální předměty v různých hrách. Za tímto účelem mohou nově spuštěné hry přímo dědit herní aktiva z těch stávajících.¹¹³ Tuto možnost využití virtuálních aktiv v jiných hrách napříč blockchainem nám ukázala série „Kitties“. V roce 2017 byla spuštěna hra CryptoKitties postavená na blockchainu ETH. Jedná se o simulační hru, ve které hráči sbírají kočky, o které se následně starají. Tyto kočky představují NFT, se kterými hráči mohou následně obchodovat. Veškeré operace s nimi, jako je prodej a chov, jsou funkce implementované v chytrých smlouvách. Následný projekt KittyVerse umožnil použití těchto NFT z hry CryptoKitties. Vybuodoval se zde tak ekosystém možnosti šířit virtuální aktiva napříč kryptohrami.¹¹⁴

Kryptohry tedy nabízejí hráčům i vývojářům nové možnosti chápání světa videoher. Pravidla hry se stávají, čím dal transparentnější. Hráč má možnost nabývat virtuální aktiva do své dispozice a „volně s nimi nakládat“. V budoucnu může blockchainová technologie přispět k propojení her do větších univerz či k migraci prvků mezi různými vydavateli.

4.2 Digitální peněženka

Pro pochopení, jak je možné, že osoba může disponovat prostředky i po skončení hry, je zapotřebí vymezit pojem digitální peněženky. Ta je pro

¹¹³ Tian, M., Hanyi, W., Yaoze, G., Wei, C. *Blockchain Games: A Survey*, s. 1.

¹¹⁴ Tento projekt následně vydal licenci pro vývojáře nazvanou Nifty30. Slouží těm, kdo mají zájem o opětovné použití aktiv CryptoKitties.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

zapojení se do světa kryptoher předpokladem. Jedná se o software, který umožňuje jednotlivcům provádět elektronické transakce v blockchainové síti. V peněžence nalezneme veřejný a soukromý kryptografický klíč, který slouží jako adresa pro odesílání a přijímání transakcí. Zároveň také k ověření transakce. Můžeme to připodobnit k emailu, přičemž e-mailová adresa je veřejným klíčem (kdokoli může na tuto adresu odesílat e-maily), ale z této adresy může e-maily odesílat pouze ten, kdo má heslo (soukromý klíč).¹¹⁵ Na rozdíl od běžných bankovních účtů nevyžaduje kryptoměnová peněženka k založení doposud žádné osobní identifikační údaje, což zajišťuje určitou míru anonymity, která činí dohledávání účtů jednotlivých osob problematickou. V řadě ohledů se již však na regulatorních požadavcích pracuje.¹¹⁶ Anonymita, osobní kontrola a přístup do peněženky znamená také to, že jakmile osoba ztratí kontrolu nad svým párem klíčů a zapomene svůj seed,¹¹⁷ neexistuje žádný principiální způsob, jak jej získat zpět.

Jakmile si hráč vytvoří svoji digitální peněženku, stačí ji nabýt potřebnou kryptoměnou, propojit se herním systémem a hra může začít. Celý proces od vytvoření digitální peněženky až po první transakce s ní lze aktuálně provést plně anonymně. Tato skutečnost pak může představovat několik zásadních

¹¹⁵ Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*, s. 382.

¹¹⁶ Anti-money laundering and countering the financing of terrorism legislative package [online]. [cit. 31. 1. 2023]. https://finance.ec.europa.eu/publications/anti-money-laundering-and-countering-financing-terrorism-legislative-package_en

¹¹⁷ Jedná se o obnovovací frázi, složenou z náhodně vygenerovaných slov kryptoměnovou peněženkou. Tato fráze umožňuje uživatelům přístup ke kryptoměnám v ní uloženým, např. v situaci, kdy osoba ztratí soukromý klíč.

rizik, jako potencionální praní špinavých peněz, financování terorismu či případné riziko nedostatečné ochrany nezletilých, z důvodu možnosti anonymní účasti v hazardních hrách prostřednictvím digitální peněženky. Existuje několik způsobů nabití peněženky, díky kterým nebude osoba nikterak verifikována. Pro ilustraci lze uvést následující příklad:

1. Osoba si vytvoří digitální peněženku¹¹⁸ (lze anonymně).
2. Na adresu peněženky zakoupí libovolnou kryptoměnu prostřednictvím kryptomatu,¹¹⁹ jež jsou volně dostupné po celé ČR. Do hodnoty 1 000 EUR nedochází k žádné kontrole a nákup je zcela anonymní.
3. Prostředky pošle na decentralizovanou směnárnu jako je například Uniswap,¹²⁰ kde vše anonymně smění za vhodnou či potřebnou měnu.
4. A výsledné prostředky zašle zpět na příslušnou adresu své digitální peněženky, se kterou se poté může účastnit hry.

¹¹⁸ Například na www.metamask.io [cit. 3. 1. 2023].

¹¹⁹ ATM na kryptoměny, mapa pro Brno zde:

<https://coinmap.org/view/#/map/49.19191331/16.61231518/15/atm;>

verifikaci pod 1000 EUR pak nevyžaduje např. kryptomat v LETMu pod firmou

<https://www.bitcoinmat.sk/>.

¹²⁰ Viz zde: www.uniswap.org/ [cit. 3. 1. 2023].

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Výběr prostředků z digitální peněženky nazpět do legálního platidla se pak může uskutečnit několika způsoby. Zdali si osoba chce zachovat opět svoji anonymitu, existují platformy jako vexl.it,¹²¹ které umožní najít jiné osoby ve svém okolí, jež chtějí kryptoměnu zakoupit. Další možností je nákup vouchery různých firem, který lze poté uplatnit.¹²² Praktickou variantou zůstává jednoduše utracet kryptoměnu za jiné zboží, seznam obchodů přijímajících kryptoměny v ČR lze nalézt například na coinmap.org. Nejjednodušší možností, vzhledem k stále nízké adaptaci kryptoměn v ČR, je pak poslat kryptoměnu na centralizovanou platformu a směnit ji do legálního platidla přímo na svůj bankovní účet.¹²³

Výše byl popsán proces, díky kterému může osoba zůstat v naprosté anonymitě. Tato skutečnost je poté důležitá pro následující části této práce.

Je vhodné zmínit, že nabití peněženky není vždy nutným předpokladem pro účast ve hře. Hráč ovšem nemůže hrát plnohodnotně, jelikož mnoho funkcí funguje na bázi chytrých kontraktů, které jsou vykonány až po zaplacení transakčních poplatků. V současnosti však vzniká čím dál více nových blockchainů či protokolů, které se tyto transakční poplatky snaží minimalizovat, či vyloučit úplně.

¹²¹ Česká společnost, blíže zde: www.vexl.it/ [cit. 3. 1. 2023].

¹²² www.coingate.com/gift-cards [cit. 3. 1. 2023].

¹²³ Například binance.com anebo coinbase.com, daná osoba již pak ovšem není neznámá.

Digitální peněženka je pak plně autonomní na jednotlivých kryptohrách. V praxi tedy hráč může disponovat jednou peněženkou, díky níž bude propojen s desítkami videoher. Jednotná digitální peněženka je jednou z výhod oproti dnešním herním systémům, kde je zpravidla do každé jednotlivé hry zapotřebí vytvořit novou (nový herní účet). Výhodou poté je, že tato peněženka disponuje různými virtuálními aktivitami příslušných her, jež mohou být vzájemně propojeny. Přístup k peněžence má pouze její držitel a s aktivy v ní může jakkoli svévolně nakládat. Jako například poslat kryptoměny z ní na burzu a ty následně směnit za legální platidlo či obchodovat s virtuálními předměty ve formě NFT na tržištích.

Stejně jako samotná kryptoměna je vlastnictví herních aktiv zaznamenáno v blockchainu hry, což znamená, že je skoro nemožné s nimi manipulovat. Navíc nejen údaje o vlastnictví herních předmětů, ale i všechna herní data či chytré smlouvy existují zpravidla jako dApp uložené v blockchainu.¹²⁴

4.3 GameFi

Někdy bývají kryptohry špatně chápany pod jako pojem „GameFi“. Ten vznikl spojením slov "game" a "finance" a poprvé jej na Twitteru v roce 2020 použil Andre Cronje, generální ředitel společnosti Yearn Finance. Definuje jej jako

„kombinaci technologie blockchainu, non-fungible-tokens (NFT) a herních mechanismů, za účelem vytvoření

¹²⁴ Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*, s. 382.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

*virtuální prostředí, kterého se hráči mohou účastnit a
získávat virtuální aktiva.*¹²⁵

Dle této definice tedy nelze říct, že každá kryptohra je automaticky GameFi. Představme si například loterie či jednoduchá kasina postavená na blockchainu. Ty tuto definici nespĺňují. Oproti tomu se dá stanovit, že každá GameFi obsahuje model P2E. Na základě výše uvedeného, bude-li v práci stanoven pojem GameFi, bude jím chápáno P2E.

4.4 Play-to-earn v současné podobě

Jak již bylo uvedeno v podkapitole 2.6, pod tímto modelem se chápe hraní videoher za účelem vřdělku, přičemž vřdělčný model je již implementován do zdrojového kódu hry samotné. Ve svém důsledku jsou tak hráči odměňováni virtuálními aktivy za čas ve hře strávený. Termín „play-to-earn“ je pevně spjat s technologií blockchainu, který nabízí hráčům nové možnosti, jako je např. prokazatelnost a fyzická kontrola nad získaným virtuálním zbožím či jednoduchá převoditelnost. Hráčům je tak umožněno tyto předměty následně směnit za kryptoměnu na příslušných tržističích a tu poté konvertovat za měnu legální. Ve svém důsledku je tak P2E příkladem her o skutečné peníze. Podobné fenomény byly představeny i ve hrách s mikrotransakcemi jako jsou loot-boxy. Play-to-earn se od nich odlišuje především novodobou technologií, jež umožňuje jednodušší „cash-out“ a dispozici s aktivy. Tato skutečnost je pak ve svém důsledku rozdílná od výše

¹²⁵ Andre Cronje [online]. *Twitter*. [cit. 28.11.2022].

<https://twitter.com/andrechronjetech/status/1303969754907107329>

představených her v podkapitole 2.4, kdy se provozovatelé snaží těmto obchodům zabránit.

Jak bylo představeno v kapitole třetí, loot-boxy přitáhly pozornost regulačních orgánů, jejichž úvahy se týkají toho, zda představují podobná rizika jako hazardní hry a vyžadují proto podobnou regulaci či nikoli. Zajímavé je, že tato diskuse se zatím ve velkém nedostala ke kryptohrám či P2E hrám, ačkoliv jsou stále na vzestupu. Konkrétně k 1. lednu 2020 existovalo pouhých 5 tokenů v souvislosti s P2E, o rok později, 1. ledna 2021, trh zahrnoval 19 tokenů typu P2E a o necelých jedenáct měsíců později (31. října 2021) bylo zalistováno již 129 tokenů P2E.¹²⁶ V době psaní této práce, 20. září 2022, existuje již přes 900 000 aktivních digitálních peněženek spojených s kryptohrami, v jejichž rámci bylo učiněno přes 20 milionů transakcí.¹²⁷

Jak již bylo poznamenáno, model P2E v dnešní podobě narušuje ve své podstatě dosavadní chápání systému videoher jako produktu či služby poskytující zábavu („play for fun“). Jinými slovy v tradičních videohrách platí hráči herním studiím za zábavný obsah, ať již poskytnutím finančních prostředků či svými daty na základě modelu F2P. V konceptu P2E jako výdělečné činnosti hrají hráči za účelem dosažení co nejvyššího výdělku. K tomu je však vhodné uvést, že sbírání předmětů a následná směna těchto herních virtuálních aktiv za reálnou hodnotu není v herním odvětví žádnou

¹²⁶ Vidal-Tomás, D. The new crypto niche: NFTs, play-to-earn, and metaverse tokens. *Finance Research Letters*. 2022, č. 47/B, s. 3.

¹²⁷ Yu, J, a spol. SoK: *Play-to-Earn Projects* [online]. 2022. [cit. 1.11.2022]. s. 1. <https://arxiv.org/pdf/2211.01000.pdf>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

novinkou. Tento fenomén nazývaný „Gold farming“ datujeme již v roce 1987,¹²⁸ ovšem k větší popularitě se dostalo až s rozvojem MMORPG, ve kterých hráči akumulují („grindí“) herní měnu či aktiva, která později smění jiným hráčům za reálné peníze.¹²⁹ Předpokládá se, že to byla právě asijská měnová krize v roce 1997, která sehrála klíčovou roli rozmachu "gold farmingu".¹³⁰ Mnoho nově nezaměstnaných lidí si tímto našli nový zdroj svých příjmů. Oproti tomu pro hráče v bohatších (převážně západních) zemích to byla možnost ušetřit si čas a vyhnout se tak zdlouhavému sbírání a akumulování mincí. Objevila se zde tedy nabídka s poptávkou a netrvalo dlouho, než kolem tohoto trhu vyrostl rychle celý nový průmysl. Začaly se zakládat webové stránky třetích stran, jejichž cílem bylo usnadnit obchodování s předměty. Třetí strany si na těchto obchodech poté účtovaly určitou provizi.¹³¹ Z pohledu herních studií se jednalo a stále jedná o nechtěný jev, který je zpravidla v jejich smluvních podmínkách výslovně zakazován. Například herní studia Blizzard a ArenaNet zavedly ve svých hrách nákup těchto virtuálních měn či aktiv pouze za měnu reálnou. Hráči tedy nemohou „grindit“¹³² místní měnu za účelem jejich následného prodeje.¹³³

¹²⁸ Delic, A.J., Delfabbro, P.H. Profiling the Potential Risks and Benefits of Emerging “Play to Earn” Games: a Qualitative Analysis of Players’ Experiences with Axie Infinity. *Int J Ment Health Addiction*. 2022, s. 4.

¹²⁹ The business end of playing games. [online]. [cit. 28.11.2022].
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6592335.stm>

¹³⁰ Alam, O. *Understanding the economies of blockchain games: an empirical analysis of Axie Infinity*, s. 10.

¹³¹ Tamtéž, s. 11.

¹³² Dlouhodobě/zdlouhavě hrát za účelem získávání zkušenostních bodů, herních aktiv, měny či zlepšování statistik postavy.

¹³³ Gold Trading Exposed: The Developers [online]. [cit. 1.11.2022].
<https://www.eurogamer.net/gold-trading-exposed-the-developers-article>

Negativními následky totiž může být například inflace herní měny, a tím zničení herního ekonomického systému.

Oproti tomu, zkoumaný model P2E je vybudován právě v tomto smyslu, tedy k tomu, aby poskytoval hráčům prostor k dosažení výtěžku. Tato významná změna paradigmatu přirozeně vyvolala kritiku a mnoho otázek týkající se především udržitelnosti herní ekonomiky¹³⁴ a jejich budoucí životaschopnosti.¹³⁵

Tyto obavy o ekonomickou životaschopnost P2E her jsou ještě umocněny rozsáhlou historií podvodných aktivit během relativně krátké existence technologie blockchainu ve hrách.¹³⁶ Na několika hlavních blockchainech došlo k mnoha případům podvodů, jako Ponziho schéma, pumps-and-dumps a další. To přitáhlo zájem o studium a odhalování těchto finančních zločinů.¹³⁷

¹³⁴ Shukla, S. Axie infinity was losing gamers even before record crypto hack. [online]. [cit. 1.11.2022]. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-04-04/axie-infinity-was-losing-gamers-even-before-record-crypto-hack#xj4y7vzkg>; Kruppa, M. Crypto's hottest game is facing an economic maelstrom [online]. [cit. 1.11.2022]. <https://www.ft.com/content/b0c49d6f-a06a-4def-8469-45ad009ac13c>

¹³⁵ Robertson, A. Axie infinity's financial mess started long before its \$600 million hack [online]. [cit. 1.11.2022]. <https://www.theverge.com/2022/4/8/23015468/axie-infinity-blockchain-nft-play-to-earn-game-economics-hack>

¹³⁶ Bartoletti, M., Pes, B., Serusi, S. Data mining for detecting bitcoin ponzi schemes. *Crypto Valley Conference on Blockchain Technology (CVCBT)*, 2018, s. 7.

¹³⁷ Bartoletti, M., Carta, S., Cimoli, T., Saia, R. Dissecting ponzi schemes on ethereum: Identification, analysis, and impact. *Future Generation Computer Systems*, č. 102, 2019, s. 1.

4.5 MiCA

Vytvořit efektivní regulaci a kontrolu nad kryptoaktivy se jeví vzhledem k historickým podvodům jako žádoucí. K tomu má sloužit plánované nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) ze dne 5. října 2022 o trzích s kryptoaktivy (Markets in crypto-assets, dále jen „MiCA“).¹³⁸ Toto nařízení si klade za cíl poskytnout transparentní právní rámec pro kryptoaktiva, podpořit podporu inovací, zajistit odpovídající úroveň ochrany spotřebitelů a investorů a posílit finanční stabilitu. Ačkoli finální znění tohoto dokumentu doposud nemáme, byl dne 5. října 2022 zveřejněn kompromisní text (Compromise Text), který by měl být konečnou verzí MiCA s výhradou souhlasu Parlamentu.¹³⁹ Ten vznikl na základě procedurálního dokumentu, jenž sloužil jako základ pro jednání mezi Parlamentem, Komisí a Radou.¹⁴⁰ Byly v něm uvedeny tři různé verze MiCA, a to verze, kterou původně navrhla Komise, verze Parlamentu a verze Rady. Každá z nich podrobně popisuje své navrhované změny oproti původní verzi Komise.

Podle finálního znění kompromisního textu je také cílem zajistit, „aby právní předpisy Unie v oblasti finančních služeb odpovídaly digitálnímu věku

¹³⁸ Text, ze kterého práce vychází dostupný zde:

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/commissions/econ/inag/2022/10-05/ECON_AG\(2022\)737216_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/commissions/econ/inag/2022/10-05/ECON_AG(2022)737216_EN.pdf) [cit. 23. 2. 2023].

¹³⁹ MiCA – Overview of the New EU Crypto-Asset Regulatory Framework (Part 1) [online]. [cit. 24. 2. 2023]. <https://www.klgates.com/MiCA-Overview-of-the-new-EU-crypto-asset-regulatory-framework-Part-1-11-15-2022>

¹⁴⁰ Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on Markets in Crypto-assets, and amending Directive (EU) 2019/1937. [online]. [cit. 23. 2. 2023]. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13198-2022-INIT/en/pdf>

a přispívaly k ekonomice připravené na budoucnost, která bude fungovat pro lidi, a to i tím, že umožní využívání inovativních technologií.¹⁴¹ Neexistence celkového rámce Unie pro kryptoaktiva může vést k nedostatečné důvěře uživatelů v tato aktiva, což by mohlo výrazně bránit rozvoji trhu s těmito aktivy a vést k promarnění příležitostí, pokud jde o inovativní digitální služby, alternativní platební nástroje nebo nové zdroje financování pro společnosti v Unii.¹⁴² Proto je nezbytné vytvořit na úrovni Unie specializovaný a harmonizovaný rámec, který by stanovil zvláštní pravidla pro kryptoaktiva a související činnosti a služby a vyjasnil použitelný právní rámec.¹⁴³ V momentální době probíhá překlad kompromisního textu do 24 jazyků členských států,¹⁴⁴ přičemž jednání o něm je naplánováno na 17. dubna 2023.¹⁴⁵

V návaznosti zavádí toto nařízení tři podkategorie kryptoaktiv, která by měla být rozlišována a podléhat různým požadavkům v závislosti na rizicích, která s sebou nesou (bod 9 MiCA). Klasifikace těchto aktiv je také založena na tom, zdali usilují o stabilizaci své hodnoty odkazem na jiná aktiva, či nikoli.¹⁴⁶ První podkategorii tak tvoří kryptoaktiva, jejichž cílem je

¹⁴¹ Tamtéž, s. 2.

¹⁴² Tamtéž, s. 4.

¹⁴³ Tamtéž, s. 5.

¹⁴⁴ Singh, A. European Union Postpones MiCA Vote to April [online]. 17. 1. 2023. [cit. 14. 3. 2023]. <https://www.coindesk.com/policy/2023/01/17/european-union-postpones-mica-vote-to-april/>

¹⁴⁵ Procedure File: 2020/0265(COD) | Legislative Observatory | European Parliament [online]. [cit. 15. 3. 2023].

[https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2020/0265\(COD\)&l=en](https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2020/0265(COD)&l=en)

¹⁴⁶ Znamé také pod pojmem „stablecoin“.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

stabilizovat svou hodnotu odkazem na aktiva, avšak pouze k jedné oficiální měně („e-money token“).¹⁴⁷ Druhou kategorií jsou pak všechny ostatní tokeny s odkazem na aktiva („asset-referenced token“).¹⁴⁸ Jejich cílem je udržet stabilní hodnotu odkazem na jiné aktivum či právo, případně jejich kombinaci, včetně jedné nebo několika oficiálních měn. Důvodem podřazení všech ostatních kryptoaktiv podložených aktivy (kromě tokenů elektronických peněz) pod tuto podkategorii je zabránění obcházení toto nařízení do budoucna (bod 9 MiCA). Poslední podkategorii jsou takzvaná všechna ostatní kryptoaktiva, jež nespádají do výše uvedených („all other crypto-assets“),¹⁴⁹ a to včetně užitkových tokenů („utility tokens“).¹⁵⁰

Nařízení stanovuje rozdílné povinnosti emitentům, nabízejícím a osobám, které umožňují obchodování s kryptoaktivy, a to v návaznosti na druh tokenu. Druhou regulovanou podskupinou jsou poté osoby, jež poskytují služby s kryptoaktivy (CAPS).¹⁵¹ Toto nařízení si tak klade za cíl

¹⁴⁷ Neoficiální předklad „tokeny elektronických peněz“.

¹⁴⁸ Opět neoficiální předklad „tokeny odkazující na aktiva“.

¹⁴⁹ Zde lze zařadit například Ethereum anebo Bitcoin.

¹⁵⁰ Pod pojmem užitkový token lze chápat token, jež je určen k poskytování digitálního přístupu ke zboží nebo službě dostupným na blockchainu a je přijímán pouze vydavatelem tohoto tokenu.

¹⁵¹ Tou se podle čl. 3 odst. 1 bodu 9 MiCA rozumí jakákoli z níže uvedených služeb a činností týkající se jakéhokoli kryptoaktiva: (a) úschova a správa kryptoaktiv jménem třetích stran; (b) provozování obchodní platformy pro kryptoaktiva; (c) výměnu kryptoaktiv za finanční prostředky; (d) výměnu kryptoaktiv za jiná kryptoaktivní aktiva; (e) provádění příkazů ke kryptoaktivům jménem třetích stran; (f) umístění kryptoaktiv; (fa) poskytování služeb převodu kryptoaktiv jménem třetích stran; (g) přijímání a předávání příkazů ke kryptoaktivům jménem třetích stran; (h) poskytování poradenství v oblasti kryptoaktiv; (hb) zajištění správy portfolia kryptoaktiv.

zavedení požadavků na transparentnost spojenou s vydáváním kryptoaktiv a k jejímu obchodování. Ačkoli nařízení není stále schváleno, dá se s velkou pravděpodobností očekávat jeho přijetí. Dané nařízení pak bude mít velký dopad na herní průmysl P2E, jelikož tyto hry budou muset splňovat další regulační požadavky, a to především v závislosti na kryptoaktivech a službách, které daná videohra bude vydávat či nabízet.

Problematickou skutečností se může jevit vydávání předmětů ve formě NFT. Ačkoli je v bodě (6b) kompromisního textu zmíněno, že by se nařízení nemělo vztahovat na kryptoaktiva, která jsou jedinečná a nezaměnitelná s jinými kryptoaktivy,¹⁵² je podle bodu (6c) vydávání kryptoaktiv, jako nezaměnitelných tokenů ve velkých sériích nebo kolekcích, považováno za ukazatel jejich zaměnitelnosti. Pouhé přidělení jedinečného identifikátoru ke kryptoaktivu nestačí k tomu, aby byl klasifikován jako jedinečný nebo nezaměnitelný. Pro identifikaci kryptoaktiva za jedinečné a nezaměnitelné by měla být zastoupená aktiva nebo práva rovněž jedinečná a nezaměnitelná. Pod pojmem NFT, tedy jedinečných a nezaměnitelných tokenů, se pak chápe ve smyslu tohoto nařízení pouze digitální umění a sběratelské předměty, jejichž hodnota je dána právě těmito vlastnostmi.

Podle nařízení by v tomto ohledu měly příslušné orgány při posuzování a klasifikaci kryptoaktiv upřednostnit podstatu daného aktiva před jeho formou. Jinými slovy regulátoři by měli rozhodovat podle vlastnosti daného aktiva, nikoli jeho označení emitentem. V každé jednotlivé hře pak bude potřeba speciálně přihlížet k tomu, o jaké aktivum se jedná. Je však

¹⁵² V překladu NFT.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

problematické si představit videohru, která by masově generovala pokaždě nezaměnitelné aktivum, ve smyslu tohoto nařízení. Následkem této skutečnosti pak bude ve velké většině podřazení těchto vydávaných aktiv pod podkategorii „všechna ostatní kryptoaktiva“ a bude se na ně nahlížet stejně jako na jejich nativní měny,¹⁵³ či obdobná aktiva jako je Ethereum, Bitcoin a další.

Emitenti těchto kryptoaktiv pak budou podléhat regulaci na základě hlavy druhé, konkrétně čl. 4 a další.¹⁵⁴ Ten stanovuje několik povinností. Za prvé se musí jednat o právnickou osobu. Dále musí být oznámen příslušnému orgánu a na internetových stránkách a zveřejněn informační dokument, zvaný „bílá kniha“. Ten musí obsahovat obecné informace o emitentovi, o projektu, který má být realizován s pomocí získaného kapitálu, o veřejné nabídce kryptoaktiv nebo o jejich přijetí k obchodování na obchodní platformě pro kryptoaktivum, o právech a povinnostech spojených s kryptoaktivem, o podkladové technologii použité pro tato aktiva a o souvisejících rizicích (bod 12 MiCA). Mále, střední a začínající podniky (MPS),¹⁵⁵ které však nepřekročí přiměřenou celkovou prahovou hodnotu za

¹⁵³ Většina měn v dané hře funguje na bázi vlastní kryptoměny, díky níž lze mintováním (emisí) a pálením, regulovat ekonomiku hry.

¹⁵⁴ Jako například hlavě V, týkající se autorizace poskytovatelů služeb s aktivy, (za předpokladu, že provozoval bude poskytovat také služby). Anebo Hlava VI, která se týká prevence a zákazu zneužití trhu (vnitřní informace, důvěrné informace, zákaz obchodování zasvěcených osob, zákaz manipulace s trhem a další).

¹⁵⁵ Podle přílohy první doporučení Evropské komise (EU) 2003/361/ES ze dne 6. května 2003 týkající se mikropodniků, malých a středních podniků se pod MPS myslí: „kategorie mikropodniků, malých a středních podniků, jež složena z

období 12 měsíců, by měly být osvobozeny od této povinnosti vypracovat bílou knihu (bod 16 MiCA). Některé požadavky týkající se chování a organizace však zůstávají v platnosti, jako například vypracování a zveřejnění marketingových sdělení na svých webových stránkách či hlava VI. a za určitých podmínek i hlava V. MiCA.¹⁵⁶

Ačkoli budou s velkou pravděpodobností virtuální předměty ve hře kvalifikovány jako „všechna ostatní kryptoaktiva“, jež by měla podléhat této regulaci, stanovuje článek 4 odst. 2a výjimku aktivům, jež jsou nabízena zdarma. Určitá aktiva, která hráči bude poskytovat systém, by tak mohla být osvobozena od povinností stanovených v hlavě II. tohoto nařízení.¹⁵⁷ Pokud však emitent neboli zpravidla provozovatel bude poskytovat i vlastní tržiště s těmito aktivy, bude se na něj vztahovat opět povinnost bílé knihy, a to bez jakékoli limitní částky (článek 4a odst. 1a MiCA). Nebude se však na něj bez dalšího hledět jako na poskytovatele služeb s kryptoaktivy.¹⁵⁸

podniků, které zaměstnávají méně než 250 osob a jejichž roční obrat nepřesahuje 50 milionů EUR, a/nebo jejichž bilanční suma roční rozvahy nepřesahuje 43 milionů EUR“.

¹⁵⁶ Také povinnost založena na základě čl. 4 MiCA.

¹⁵⁷ Nejasnost by však mohla být spatřována v transakčním poplatku za tyto aktiva. Jinými slovy, zdali transakční poplatek za obdržené aktivum anulují bezplatnost nabídky. Vzhledem k situaci, že výše transakčního poplatku nepřipadá zpravidla do rukou prodejce, je smysluplné pro účely MiCA vykládat poskytnutí tohoto předmětu jako bezplatnou nabídku.

¹⁵⁸ Bod 61c MiCA: Výměna kryptoaktiv za peněžní prostředky nebo výměna kryptoaktiv za jiná kryptoaktiva, pokud ji provádí emitent nebo nabízející, není službou kryptoaktiv.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Povinnost vypracovat bílou knihu se pak bude vztahovat i na subjekty, jež budou v Evropské unii provozovat obchodní platformu pro kryptoaktiva, a to za předpokladu, že by k danému aktivu bílá kniha z nějakého zákonného důvodu neexistovala.¹⁵⁹ Kryptoaktivum pak nebude moci být přijato k obchodování na obchodní platformě.

Vše výše uvedené však bude platit pouze za předpokladu, že se jedná o podnik usazený v Evropské unii anebo podnik ze třetí země, jehož služby by se považovaly za služby poskytované v Evropské unii (bod 51 MiCA). Pod službami poskytovanými v Evropské unii se chápe situace, kdy společnost ze třetí země získává klienty nebo potenciální klienty v EU tím, že propaguje nebo inzeruje služby s kryptoaktivy nebo obdobné činnosti v EU. V takovém případě by společnost ze třetí země měla disponovat povolením jako poskytovatel služeb spojených s kryptoaktivy podle čl. 53b MiCA. Dané nastane i za předpokladu, kdy k poskytování služeb dochází prostřednictvím subjektu jednajícího jeho jménem nebo majícího úzké vazby na takový podnik ze třetí země či jakoukoli jinou osobu jednající jménem takového subjektu. A to bez ohledu na komunikační prostředky použité pro získávání, propagaci nebo reklamu vysílanou v Evropské unii.

Nařízení také uvádí, že se jedná o kogentní ustanovení, jež se použije i bez ohledu na jakoukoli smluvní doložku nebo prohlášení o vyloučení odpovědnosti, které mají za cíl stanovit něco jiného, včetně doložky nebo

¹⁵⁹ A to na základě pravidel uvedených v čl. 4a MiCA.

prohlášení o vyloučení odpovědnosti, že firma ze třetí země bude reagovat na výhradní podnět klienta (článek 53b odst. 1 MiCA).

Jedinou situací, kdy společnost nebude podléhat nařízení MiCA, ačkoli jejich služby osoba usazená či umístěná v EU využívá, je naplnění institutu „Poskytování služeb výhradně z podnětu klienta“ (článek 53b MiCA). To nastane za předpokladu, kdy nebude naplněna jedna z výše uvedených skutečností. Nařízení také stanovuje, že ESMA¹⁶⁰ do 18 měsíců ode dne vstupu v platnosti tohoto nařízení, vypracuje pokyny, které upřesní, kdy se má za to, že podnik ze třetí země oslovuje klienty usazené nebo umístěné v Evropské unii. S cílem podpořit sblížení a efektivní, důsledný dohled nad rizikem obcházení tohoto článku vydá orgán ESMA rovněž pokyny k postupům nad dohledem pro odhalování těchto nelegálních poskytovatelů (článek 53b odst. 3 MiCA).

V zásadě lze uzavřít, že toto samotné nařízení nepřinese žádné nepřekonatelné překážky pro provozovatele P2E her. Dá se předpokládat, že většina virtuálních aktiv, jež jsou herním průmyslem označována jako NFT, tak toto nařízení kvalifikovat nebude. Následkem tak bude podřazení těchto aktiv pod podkategorii „všechna ostatní kryptoaktiva“. Podmínky regulace pak budou stanoveny na základě skutečnosti, zdali aktivum bude poskytnuto zadarmo (ve hře získáno) či „prodáno“. Další oproštění některých povinností bude poskytnuto malým, středním či začínajícím podnikům,¹⁶¹ které

¹⁶⁰ Evropský orgán pro cenné papíry a trhy, jež je jedním příslušných orgánů podle MiCA.

¹⁶¹ Ve smyslu MPS.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

nepřesáhnou takzvané prahové hodnoty.¹⁶² Vzhledem k výši této prahové hodnoty se dá očekávat, že velká většina těchto her, bude spadat do této oblasti. Pokud však provozovatel bude nabízet jakékoliv služby,¹⁶³ jako například disponovat vlastním tržištěm, regulatorním požadavkům se stejně nevyhne. Videohry, které budou emitovat vedle NFT také vlastní měny, budou podléhat stejným regulatorním požadavkům jako tato aktiva. To je z důvodu kvalifikace těchto měn jako „všech ostatních kryptoaktiv“. Regulace se tedy jeví jako vhodná pro ochranu investorů, v našem případě i potencionálních hráčů a hráček, které budou disponovat těmito herními aktivy.

4.6 Výskyt hazardu

V předchozích podkapitolách byl vymezen pojem kryptoher a model P2E, jež společně tvoří GameFi. Byly představeny obavy, které tento model přináší, a to přes zmíněné Ponziho schéma, pumps-and-dumbs až po rug-pully herních tokenů. Následně byl poskytnut přehled připravovaného unijního nařízení MiCA, které má za cíl mj. tyto nežádoucí podvody minimalizovat a odstranit. Toto nařízení však i přes svůj rozsah nepokrývá všechny problémy, které mohou být s tímto modelem založeným na technologii blockchainu spojené. Jako problematický se jeví výskyt prvků hazardu ve spojitosti s nabýváním virtuálních herních aktiv.¹⁶⁴ Ty totiž hráč získává alespoň zpravidla na základě

¹⁶² Ve smyslu doporučení Evropské komise (EU) 2003/361ES ze dne 6. května 2003 týkající se mikropodniků, malých a středních podniků.

¹⁶³ Ve znění článku 3 odst. 1, bodu 9 MiCA.

¹⁶⁴ Yu, J, a spol. SoK: *Play-to-Earn Projects* [online]. 2022. [cit. 1.11.2022]. s. 14.
<https://arxiv.org/pdf/2211.01000.pdf>

poskytnutí alespoň minimálního transakčního poplatku, díky kterému je možno vykonat chytrou smlouvu. Toto aktivum pak nezaručuje žádnou návratnost, a to ani ve výši transakčního poplatku, jelikož cena je určena trhem. Mimo jiné bývá toto virtuální aktivum vysoce volatilní, a to právě vzhledem k jeho tržnímu ocenění na základě ceny obliby a podkladového aktiva ve formě kryptoměny, která je sama o sobě vysoce volatilní. Někteří kritici vzhledem k hodnotě virtuálních aktiv a jejich volatilitě tvrdí, že dochází ke spekulativním tendencím, které pak mohou mít úzkou vazbu na definici hazardní hry.¹⁶⁵ Výskyt hazardu byl výše popsán i v některých hrách založených na mikrotransakcích ve formě loot-boxů či jejich obdobách. O hazardních hrách není pochyb u prvotních kryptoher ve formě loterií a online kasin. Problematické to nastává až se vznikem GameFi. To může mít totiž na první pohled mnoho společného s výše nastíněným modelem na základě mikrotransakcí ve formě loot-boxů, jak je popsáno výše. U her založených na modelu P2E není mimo jiné pochyb o naplnění kritéria „cash-out“, jelikož jeho samotná definice stojí na myšlence hraní za účelem výtěžku, který je díky technologii blockchainu jednoduše umožněn.

Ve výše popsaných prvcích hazardu ve formě mikrotransakcí jsme si mohli všimnout, že ačkoli je tato obecná definice naplněna, disponuje každý stát vlastním právním řádem, který stanovuje vlastní legální definici hazardních her. To nám ve výsledku přináší nejistotu. V době psaní této práce nelze nalézt mnoho států, které by se tímto novým fenoménem P2E více zabývaly. Výjimkou je například Jižní Korea, kde je trh s NFT hrami

¹⁶⁵ At' již kryptoměn (ERC-20 – či jiných fungible tokenů) či NFT (ERC-721 či jiných non-fungible tokenů).

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

zakázán. Korejský Výbor pro hodnocení a správu her (Game Rating And Administration Committee – „GRAC“) označuje NFT ve hrách jako potenciální riziko a možnou podporu hazardu.¹⁶⁶

Z výše zmíněných důvodu bude zbytek práce vycházet především z behaviorální definice hazardních her od Griffinitse, s rozšířením o Drummonda a Sauera, tak jak je použili ve své práci v souvislosti s mikrotransakcemi ve formě loot-boxů.¹⁶⁷ Ty chápou hru jako hazardní při naplnění následujících kritérií.

1. Hodnota je určena výsledkem budoucí události, která je v okamžiku sázky neznámá.
2. Výsledek budoucí události je alespoň částečně dán náhodou.
3. Dochází k výměně peněz/předmětů finanční hodnoty, obvykle bez produktivní práce na obou stranách.
4. Ztrátám se lze vyhnout tím, že se dané činnosti nezúčastníme.
5. Vyhraný předmět je možné směnit do legálního platidla.

Tato definice nabízí mimo jiné možnosti interpretace i české legální definici. To umožňuje právě teologický výklad, postupem dle behaviorální definice, na jejímž smyslu je česká legální definice založena. Legální česká definice

¹⁶⁶ Hee-Soon Jung, Hyung-Won Jung. A STUDY ON INNOVATIONS AND LIMITATIONS OF NFT BASED GAMES. In: 한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집. Korea: Kwangwoon University, 2021, s. 111.

¹⁶⁷ Drummond, A., Sauer, J.D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling.* s. 530.

hazardní hry ve znění § 3 ZHH je vymezena výše. Výkladem se z ní dají extrahovat následující prvky:

1. Hra, sázka nebo los (vklad).
2. Návratnost se nezaručuje.
3. O výsledku rozhoduje alespoň z části neznámá okolnost.

Jak si lze povšimnout, česká legální definice se s behaviorální do značné míry překrývá. Samotná důvodová zpráva ZHH stanovuje, že tento zákon vznikl na základě definice behaviorální. To by poté mělo být vodítkem k správné interpretaci. Smyslem ZHH je totiž potlačení škodlivosti hazardu a možného negativního dopadu na hráče.

V podkapitole 4.1 byla představena vůbec první kryptohra – SatoshiDice. Tato hra je ukázkovým příkladem hry hazardní, což o sobě i samotná hra na svých webových stránkách proklamuje.¹⁶⁸ Mimo to není předmětem sporu, že tyto hry ve formě loterie a kasin naplní definici hazardu vždy. Jejich jediná odlišnost oproti jiným online kasinům je využití kryptoměny jako „žetonů“ a dále chytrých smluv pro zajištění transparentnosti spravedlivého výsledku.

V následujících oddílech této podkapitoly budou rozebrány jednotlivé P2E hry, které svými znaky mohou naplňovat prvky hazardu. Hry budou stanoveny postupně podle jejich historického vzniku a vývoje. Ten přinesl pokaždé určité novinky, které mohou kvalifikaci hazardu značně ovlivnit. Hře

¹⁶⁸ Odkaz na hru: <https://www.satoshidice.com> [cit. 11.11.2022].

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Axie Infinity, jakožto doposud nejpopulárnější komplexní P2E hra je poté kromě výskytu hazardu věnovaná i část o její udržitelnosti, stabilitě herní ekonomiky a budoucí životaschopnosti. Rozebráno bude i téma, zdali daný model nepředstavuje pouhé Ponziho schéma, vyžadující neustálý přísun nových hráčů. Vzhledem k zachování jednoty historického výkladu budou tyto myšlenky poskytnuty v rámci této podkapitoly.

4.6.1 CryptoKitties

V roce 2017 byla jako dApp na platformě ETH vytvořena hra CryptoKitties. Ta nám jako jedna z prvních ukázala, jaké možnosti nám do herního průmyslu může technologie NFT skutečně přinést. Jedná se o simulátor chovu domácích mazlíčků na bázi webové aplikace.¹⁶⁹ Hra nemá předem stanovený cíl, smyslem je chovat (krmit) své kočky (ve formě NFT) a obchodovat s nimi za účelem dosažení co největší, popř. nejvzácnější kolekce (CatCodex). Podobná mechanika je přítomna v mnoha hrách, jako jsou například Ovipets¹⁷⁰, Dragon City¹⁷¹ či série Pokémon. Zásadním rozdílem oproti klasickým výše uvedeným herním simulátorům je blockchainová technologie a výhody s ní spojené.¹⁷² Specifikem je zde poplatek, který se za chov (tedy krmení) virtuálních domácích mazlíčků platí (0,008 ETH po většinu doby existence hry). Tento poplatek je z důvodu provedení chytré smlouvy, která nakonec vede ke zrození nové "kočky" jako NFT s náhodně přidělenou unikátní sadou atributů, jako je tvar a barva

¹⁶⁹ Odkaz na hru: [//www.cryptokitties.com/](http://www.cryptokitties.com/) [cit. 11.11.2022].

¹⁷⁰ Odkaz na hru: <https://ovipets.com/> [cit. 11.11.2022].

¹⁷¹ Odkaz na hru: <https://www.dragoncitygame.com/> [cit. 11.11.2022].

¹⁷² Virtuální vlastnictví a fyzická kontrola nad ním, převoditelnost do jiných her.

částí jejího těla.¹⁷³ Kombinace dvou atributů může vést k "mutaci", kdy se objeví nový atribut vyšší úrovně, tím se může zvýšit hodnota "kočičky". Hráči mohou tyto kočičky chovat, prodávat či kupovat, což představuje tři smysluplné volby dostupné v rámci herního systému.¹⁷⁴ Kočičky ve formě NFT lze také prodávat na externích NFT trzích jako je například OpenSea.¹⁷⁵ Na základě předchozího výzkumu chytrých smluv této hry se ukázalo, že její mechanika je založena téměř výhradně na náhodě a zbytek je převážně spekulace s herními aktivy.¹⁷⁶ To vyvolává otázku, zda tato hra vyžaduje nějaké dovednosti, či zda se jen jedná o pouhou spekulaci.

Pokud se na hru podíváme z technického hlediska, funguje podobně jako hrací automat. Vyžaduje totiž poskytnutí malé částky kryptoměny Ethereum za účelem vygenerování nové „kočičky“ s náhodnou hodnotou. Můžeme tedy shrnout, že tato část herního zážitku je příkladem téměř čisté hry na náhodu, ve které dojde k sázce mále částky ve formě kryptoměny ETH za předem neznámé vygenerované NFT. Hodnota tohoto NFT bude stanovena až na základě ocenění trhem znovu ve formě ETH. Důležité je připomenout, že nákup a prodej kryptoměny jako je ETH, je dnes běžnou, rychlou a každodenní záležitostí. Jeho hodnota je na burzách vyjádřena ve formě zákonného platidla, za které jej osoby mohou kdykoli směnit. Z tohoto pohledu vkládá hráč zákonné peníze jako podkladové aktivum ETH pro

¹⁷³ Serada, A. Why Is CryptoKitties (Not) Gambling?. In: Yannakakis, G.N., Liapis, A., Kyburz, P., Volz, V., Khosmood, F. & Lopes, P. (Eds.) *FDG '20 : International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2020. s. 2.

¹⁷⁴ Tamtéž, s. 1.

¹⁷⁵ Odkaz na tržiště: <https://opensea.io/collection/cryptokitties> [cit. 11.11.2022].

¹⁷⁶ Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*, s. 383.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

generaci náhodného virtuálního předmětu následně vyjádřeného opět v ETH, jehož podkladovým aktivem je opět zákonné platidlo.

Při formální aplikaci behaviorální definice lze konstatovat, že hodnota vygenerované kočičky je určena výsledkem budoucí události, která je v okamžiku sázky neznámá. Sázka se projevuje ve výši transakčního poplatku za výkon chytré smlouvy. Výsledek budoucí události je dán alespoň částečně náhodou. Dochází k výměně peněz/předmětů finanční hodnoty. Ztrátám se lze vyhnout tím, že se dané činnosti nezúčastníme, a vyhraný předmět je možné směnit do legální platidla. Ke stejnému závěru, že jsou CryptoKitties hazardní hrou, dochází Scholten¹⁷⁷ i Serada.¹⁷⁸ Scholten mimo jiné zkoumal dalších osm podobných P2E her, ve kterých všechny kvalifikoval jako hru hazardní, a to na základě obdobných kritérií.¹⁷⁹

Ačkoli se CryptoKitties řadí do oblasti P2E, jedná se o velmi primitivní hru, s nízkými možnostmi strategie a ovlivněním výsledku. Hra nedisponuje ani svou vlastní kryptoměnou, která by hru dělala levnější a atraktivnější. Přesto se jedná o historicky jednu z prvních P2E her, která svojí popularitou vedla ke zrodu následovníků.

4.6.2 Axie Infinity

¹⁷⁷ Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*, s. 386.

¹⁷⁸ Serada, A. *Why Is CryptoKitties (Not) Gambling*, 2020. s. 4.

¹⁷⁹ Blíže na tabulce č. 2, straně 386 zdroje: Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*.

Hra Axie Infinity, doposud nejpopulárnější hra typu P2E, je vlajkonošem tohoto nového herního modelu. Zakladatelem je vietnamské herní studio Sky Mavis, v jehož čele působí Trung Ngyuen. Ten v interview přiznal, že myšlenky o Axie Infinity vyšly právě z výše zmíněné hry „CryptoKitties“ rozšířené o „battling“ a později i vlastní virtuální měnu.¹⁸⁰ Hráč tedy disponuje podobně jako ve hře CryptoKitties virtuálními postavami ve formě NFT, nazývané „Axies“ (dále jen „axíci“), které lze stejným způsobem krmit, tím je rozšiřovat a následně s nimi obchodovat.

Hlavním rozdílem je právě herní možnost „battlingu“. Hráč může s těmito postavami soupeřit proti ostatním hráčům či plnit úkoly proti počítači. Herní styl je velmi podobný karetní hře Hearthstone.¹⁸¹ Pro zahájení hry je předpokladem disponovat třemi „axíky“, přičemž každý z nich obsahuje určitý balíček karet, se kterými hráč soupeří, a jehož cílem je porazit tým protější.

¹⁸⁰ Cuofano, G. How Does Axie Infinity Work And Make Money? The Axie Infinity Play-To-Earn Business Model In A Nutshell [online]. *FourWeekMBA*. 9. 10. 2022. [cit. 19. 11. 2022]. <https://fourweekmba.com/how-does-axie-infinity-work-and-make-money/>

¹⁸¹ Jedná se o online karetní hru, jejímž cílem je porazit protihráče formou battlingu. Viz blíže zde: <https://hearthstone.blizzard.com/en-us>

FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1 DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.



Obr. 1: Axie Infinity: *Origins* gameplay.¹⁸²

Za výhru obdrží hráč virtuální měnu (kryptoměnu) Smooth Love Potion (dále jen „SLP“), jež je na mnoha směnárnách volně obchodovatelná za legální platidlo.¹⁸³ Tu lze získat pouze výhrou proti soupeři, splněním úkolů, či zakoupením na externích směnárnách. Mimo SLP, kterým je hráč odměňován za výhry a kterým krmí a rozmnožuje axíky, disponuje hra ještě dvěma kryptoměny, a to: governance tokenem Axie Infinity Shards (dále jen „AXS“) a místní měnou Ronin Wrapped Ether (wETH). Počet AXS je ve hře omezený, jedná se o tokeny, které fungují jednak jako "hlasy" v budoucím vývoji a rozhodování o hře a na druhou stranu mohou fungovat jako odměna

¹⁸² Axie Infinity - Battle, Collect, and Trade Collectible NFT Creatures [online]. *Axie Infinity - Battle, Collect, and Trade Collectible NFT Creatures*. [cit. 16. 3. 2023]. <https://axieinfinity.com>

¹⁸³ Například na největší kryptoměnové směnárně Binance.com.

za staking.¹⁸⁴ Čím více má jednotlivec či skupina těchto tokenů, tím větší procentuální podíl má na výsledku hlasování.¹⁸⁵ Hlasovat o dalším vývoji hry tedy může naprosto kdokoliv, kdo tento token drží. Hráči mohou tyto tokeny získat za hraní různých her v rámci Axie Infinity Universe a prostřednictvím UGC.¹⁸⁶ Oproti tomu wETH je měna sloužící k nákupu či prodeji axíků, běžící na vlastním sidechainu Ronin.

V prvotní fázi fungovala hra výlučně na blockchainu ETH, vzhledem k nárůstu poplatků za provedení transakce (GAS) přešla hra právě na sidechain Ronin, díky kterému již hráči nemusí platit poplatky za provedení chytré smlouvy, již hra obsahuje 25.¹⁸⁷ Ty pohání veškeré transakce a jsou tedy viditelné na herním blockchainu. Je důležité zmínit, že i v těchto hrách stále existují prvky, které zůstávají mimo blockchain, označované jako "off-chain". V případě hry Axie Infinity jsou příkladem těchto off-chain dat informace o bitvách (jak hráč proti hráči, tak hráč proti prostředí),

¹⁸⁴ Staking kryptoměn je investiční strategie, kdy investoři „zamykají“ své kryptoměny na určitou dobu, s cílem získat nějaký profit. Ten bývá buď ve formě pravidelných „dividend“ na základě stanovených procentuálních sazeb anebo poskytnutí „airdropů“ (darování nových kryptoměn jako odměna za stakování jiných kryptoměn). Od klasického stakingu je nutno odlišovat staking likvidní (De-Fi), blíže zde: <https://www.tradecz.cz/co-je-staking-kryptomen-navod-jak-na-to-a-rozdil-mezi-stakingem-a-defi/> [cit. 18. 11. 2022].

¹⁸⁵ Páral, A. Co jsou to utility, security a governance tokeny? [online]. *Finex.cz*. 11. 8. 2022. [cit. 18. 11. 2022]. <https://finex.cz/co-jsou-to-utility-security-a-governance-tokeny-jaky-je-mezi-nimi-rozdil-a-ktere-projekty-je-nejlepe-reprezentuji/>

¹⁸⁶ User generated content, jedná se o druh obsahu, který je vytvořen uživateli (hráči).

¹⁸⁷ Všechny lze přečíst na straně 4 zdroje: Omar Alam. Understanding the economies of blockchain games: an empirical analysis of Axie Infinity. *Bakalářská práce*, ETH Zurich, Distributed Computing Group Computer Engineering and Networks Laboratory. 2022. s. 44.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

charakteristika postav Axie a podrobnosti o jejich chovu. Vývojáři se zde také poučili z předchozí hry CryptoKitties, a stanovili tak omezený limit krmení za den, aby zabránili hyperinflaci.¹⁸⁸

Axie Infinity během svých nejlepších měsíců generovala víc než půl miliardy USD v objemu obchodů s NFT měsíčně, přičemž nativní token SLP dosáhl v srpnu téměř 0,40 USD a governance token AXS dosáhl v listopadu historického maxima téměř 165 dolarů. S celkovým objemem obchodů s NFT ve výši téměř 4 miliardy dolarů bylo Axie Infinity určitou chvílí nejúspěšnějším a nejvýdělečnějším projektem NFT všech dob.¹⁸⁹

Na různých platformách se lze dočíst, že hráči ve hře dosahují výtěžků ve výši 8-40 USD, v průměru 24 USD denně.¹⁹⁰ Zdali je to pravda, si vyzkoušela v týdenním experimentu Lindsey Tam.¹⁹¹ Její výsledky ukazují, že takových výtěžků nelze minimálně v rané fázi hry dosahovat. Pro vstup a zúčastnění se hry samotné je zapotřebí disponovat třemi axíky. Ty si Lindsey zakoupila celkem za 800 USD (té doby nejnižší možný vstup). Následně hrála

¹⁸⁸ Hyperinflace je velmi vysoká a obvykle zrychlující se inflace. Rychle snižuje reálnou hodnotu místní měny (tokenu).

¹⁸⁹ Axie Infinity Making Big Changes to Fix Its Ailing Play-to-Earn NFT Economy [online]. *decrypt.com*. [cit. 22. 11. 2022]. <https://decrypt.co/92190/axie-infinity-making-big-changes-to-fix-its-ailing-play-to-earn-nft-economy?amp=1>

¹⁹⁰ Sahid, O. How Much Can You Earn Playing Axie Infinity? [online]. *PlayToEarnDiary*. 17. 6. 2022. [cit. 21. 11. 2022]. <https://playtoearndiary.com/how-much-can-you-earn-playing-axie-infinity/>

¹⁹¹ Tam, L. How Much Money I Made Playing Axie Infinity for One Week [online]. *Coinmonks*. 24. 6. 2022. [cit. 21. 11. 2022]. <https://medium.com/coinmonks/how-much-money-i-made-playing-axie-infinity-for-one-week-6b865ba0548f>

celý týden v průměru tři hodiny denně a dosáhla celkem výtěžku ve výši 10,28 USD (1,47 USD denně). Pokud bychom promítli tento současný trend, trvalo by asi 77 týdnů, než by se Lindsey navrátily vložené peníze. To ovšem vycházím z předpokladu, že všechny aktiva, jež představují ve výsledku reálnou hodnotu, zůstanou na stejné hodnotě. Tedy, že cena zakoupených axíků bude stejná, jejich podkladové aktivum ve formě wETH nebude kolísat, a to stejné platí o ceně SLP, jež je hráčům vyplácena za porážení soupeře či plněním úkolů. Pokud cena NFT a kryptoměn poroste, budou výtěžky mnohonásobně vyšší a *vice versa*. K rozdílným ziskům také docházelo v postupné fázi hry, v závislosti právě na vývoj celého kryptoměnového trhu, včetně přísunu nových hráčů. Průměrný výtěžek se tedy postupem času velmi vysoce lišil.

Vzhledem k drahému „vstupu“ do hry, vznikl program „scholarship“.¹⁹² Ten nabízí hráčům možnost „propůjčit“ si axíky za účelem battlingu, kdy hráč platí následně určitá procenta z výhry nazpět, zpravidla 30 %. Díky tomuto systému mohlo začít hrát mnoho hráčů z jihoasijských zemí s nízkými příjmy. Ti začali v jejím největším boomu spoléhat na hru jako na hlavní zdroj příjmu.¹⁹³ Z loňského průzkumu společnosti Finder vyplývá, že přibližně 25 % Filipínců a 23 % Vietnamců se věnuje hrám typu P2E.¹⁹⁴ Profitovali tak jak

¹⁹² Hra nabízí hráčům i možnost „propůjčit“ si axíky za účelem battlingu, kdy hráč platí určitá procenta z výhry nazpět.

¹⁹³ A Billion-Dollar Crypto Gaming Startup Promised Riches and Delivered Disaster [online]. *bloomberg.com*. [cit. 21. 11. 2022].
<https://www.bloomberg.com/news/features/2022-06-10/axie-infinity-axs-crypto-game-promised-nft-riches-gave-ruin>

¹⁹⁴ NFT gaming statistics [online]. *finder.com*. [cit. 18. 11. 2022].
<https://www.finder.com/nft-games-statistics>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

vlastníci NFT, tak osoby s nízkými příjmy, pro které by byl vstup jinak nemožný.

Výše zmíněné přináší několik obav a nezodpovězených otázek. V první řadě, kde se berou tokeny SLP, jež hráči za výhry získávají? Je možné takto udržet stabilitu herní ekonomiky a její budoucí životaschopnost? Samotně vysoká volatilita těchto virtuálních aktiv může připomínat určitou formu gamblingu,¹⁹⁵ a to o herním systému nemluvě. Mimo to lze i spekulovat, zdali se nejedná o pouhé Ponziho schéma, vyžadující neustálý přísun nových hráčů. Lze se tady v takové situaci bavit skutečně o výdělečné činnosti?

Oproti výše zmíněné hře CryptoKitties je Axie Infinity vyvinutější herní systém obsahující značné rozdíly, které se promítnou mimo jiné i v právní kvalifikaci hazardu. V podkapitole 3.2. byla behaviorální definice rozšířena o kritérium možnosti opravdového zpeněžení. Této definice se bude práce v této části posuzování herního systému znovu držet, jelikož je pro náš účel pro určení prvků hazardu nejrelevantnější. Prvním posuzovaným kritériem je hodnota aktiva, která je určena výsledkem budoucí události, jež je v okamžiku „sázky“ neznámá. Zde lze podřadit krmení axíků. Za účelem dosažení nového axíka krmí hráč ty stávající herní tokeny SLP, jejímž výsledkem bude zrod neznámého, předem neoceníitelného herního aktiva na základě náhody [1,2]. Dochází zde tedy k přeměně reálné hodnoty ve formě kryptoměny SLP, a to bez potřeby větší produktivity [3,5]. Ztrátám se lze kdykoliv vyhnout tím, že se dané činnosti nezúčastníme [4].

¹⁹⁵ Chava, S., Hu, Y., Paradkar, N. Gambling on Crypto Tokens?. In: *Georgia Tech Scheller College of Business Research Paper*, 2022, č. 4149937, s. 2.

Určité systémy této hry tak naplňují pro naše účely stanovenou definici, obdobně jako je tomu jako ve hře CryptoKitties. Tato definice hazardu ovšem nemusí být naplněna pouze u funkce krmení axíků. Určité prvky lze spatřovat samotně v celé myšlence této P2E hry. Výše bylo zmíněno, na jaké bázi hra funguje a jakými způsoby lze dosáhnout výtěžku. V bodech lze shrnout, že:

- 1) Předpokladem pro zahájení hry je vždy dispozice s alespoň třemi axíky.
- 2) Na základě dovedností a schopností vlastněných axíků hráč buď soupeří strategickými postupy s protihráči či plní úkoly.
- 3) Výsledkem těchto činností (2) není ztráta žádného aktiva, nýbrž pouhá možnost nabytí kryptoměny SLP.

Z výše uvedeného je už na první pohled zřejmé, že aplikace definice hazardní hry na tento model P2E jako celek je vysoce problematická. Bylo dovozeno, že hra obsahuje systémy, jež naplňují behaviorální hledisko hazardu. To ovšem nemusí platit pro celý herní systém. Myšlenkou, která odděluje tento typ P2E hry například od výše zmíněné CryptoKitties, je strategická a dovednostní část ve smyslu karetní hry, která odměňuje hráče finančně za jeho schopnosti. Tato část hry není založena náhodě, nýbrž na dovednostech hráče a síle aktiv, které vlastní, avšak s mírnými prvky „RNG“,¹⁹⁶ jako je

¹⁹⁶ „Random number generators“ – náhodně generovaná čísla systémem. Jinými slovy, prvek náhody obsažený ve hře.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

například kritický zásah.¹⁹⁷ Podobně je tomu například ve známé, již výše zmíněné karetní hře Hearthstone. Kvalifikace tohoto systému přináší značné obtíže. Teorie hazardu zná ve své podstatě hry založené na náhodném procesu, hry založené na náhodném procesu ovlivněném znalostmi či dovednostmi, hry založené na kombinaci náhody a znalosti či dovednosti a hry čistě vědomostní a znalostní.

Kvalifikace, zdali jsou tyto karetní hry jako je Hearthstone nebo Axie Infinity hrami hazardními, je tedy značně obtížná. Ačkoli je jejich převládajícím prvkem dovednost hráče a síla jeho vlastněných aktiv, dochází zpravidla k situacím, kdy hráč dosáhne výhry na základě náhodné události, jako je třeba kritický zásah či nešťastné rozdání karet. Pokud se na situaci budeme dívat ze stejného hlediska, jako je tomu například u pokeru a jeho právní kvalifikace, mohli bychom dojít k závěru, že je daný systém hazardem. Například česká první úprava obsažená v ZHH nedopadá pouze na vědomostní a znalostní hry, u nichž se na jejich výsledku nijak nepodílí prvek náhody.¹⁹⁸ To má právě za důsledek kvalifikaci pokeru jako hazardní hry, ačkoliv se jako převládající prvek jeví dovednost hráče. To dokládá například program DeepStack, který byl vyvinut vědci z Univerzity Karlovy, ČVUT a Albertské univerzity v Kanadě. Tento program poprvé v historii dokázal porazit profesionální hráče v jedné z nejpopulárnějších karetních her na světě – double-player no-limit Texas hold'em pokeru. Tento historický milník

¹⁹⁷ Ramon. What is better in Axie Infinity Skill or Luck? [online]. *Axie.win*. 8. 11. 2021. [cit. 21. 11. 2022]. <https://axie.win/en/best-axie-infinity-skill-luck-2/>

¹⁹⁸ *Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách* [online]. s. 87.

ve vývoji umělé inteligence tak dokazuje, že dovednosti hráče mají v pokeru zásadní roli.

„Algoritmus dokázal přesvědčivě porazit pokerové hráče světové špičky, ukázal tedy, že následování správné strategie je v pokeru zásadní,“ říká Jiří Čermák z Českého učení technického a dodává: „Přesto, že rozdání karet může zásadně ovlivnit průběh jedné konkrétní hry, v perspektivě velkého množství odehraných her se ukazuje, že dovednosti hráčů jsou opravdu důležité.“¹⁹⁹

Pokud tedy budeme akceptovat kritérium, podle kterého jakýkoliv prvek náhody obsažený ve hře bude kvalifikovat hru jako potencionálně hazardní, mohli bychom dojít k nechtěným výsledkům. Existují další argumenty, které se snaží výše zmíněné obhájit. Ty poukazují na nevyhnutelný prvek náhody v každodenním životě či běžném sportu jako je například fotbal. Zde je ovšem zapotřebí říci, že prvek náhody zde nebyl přidán záměrně a není obsažen ve zdrojovém kódu hry, jež má za cíl záměrně přivést neočekávanou událost.

Na základě toho lze usuzovat, že tyto hry v sobě obsahují určitý prvek hazardu, který při naplnění dalších kritérií může hru ve svém důsledku kvalifikovat jako hazardní. Jedním z těchto dalších kritérií je vklad. Ten lze

¹⁹⁹ Poker je dovednostní hra, ale zákon ho vidí jako hazard [online]. *iDNES.cz*. 21. 3. 2017. [cit. 21. 11. 2022]. http://www.metro.cz/poker-je-dovednostni-hra-ale-zakon-ho-vidi-jako-hazard-pd2-/region.aspx?c=A170320_185039_metro-region_jsk

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

chápat ve smyslu nutnosti disponovat se třemi axíky. Hodnota těchto NFT je dána na základě nabídky a poptávky, přičemž v průběhu životnosti hry se cena jednoho axíka na místním tržišti pohybovala od 1 USD až po tisíce USD. Cena byla určována jak na základě atributů, vzácnosti, tak i dostupnosti. Při nárůstu popularity a většímu množství hráčů tak logicky rostla i cena NFT a *vice versa*. To dříve či později vedlo ke spekulacím, a tím vysoké volatilitě cen.

Jak již bylo zmíněno, tyto NFT lze nakoupit pouze za wETH, jež vyjadřuje hodnotu ETH. Podkladovým aktivem těchto NFT tak není samotný dolar, nýbrž další aktivum, jež dosahuje také značné volatility. Vlastnění těchto NFT tedy může do značné míry představovat také určitou formu hazardu. Jelikož hodnota těchto NFT je určena výsledkem budoucí události, která je v okamžiku sázky neznámá, to může být nečekaný nárůst či pokles hráčů, rug-pull, Ponziho schéma, hacknutí systému, propad celého kryptoměnového trhu, či další událost, jež zahýbe s hodnotou ať už podkladových či samotných aktiv [1]. Dochází tak k výměně peněz a předmětů finanční hodnoty, a to bez produktivní práce na obou stranách [2]. Ztrátám se lze vyhnout tím, že se dané činnosti nezúčastníme a vyhraný předmět je možné směnit do legálního platidla. [4, 5]. Lze diskutovat, zdali výsledek budoucí události je alespoň částečně dán náhodou, vzhledem k bodu [1] je možné uzavřít, že tomu tak být může [3].

Na tyto spekulace pamatuje i česká úprava, kdy odlišuje hazardní hry od investičních nástrojů, zejména derivátů podle zákona č. 256/2004 Sb., o podnikání na kapitálovém trhu, nebo také smluv uzavřených na komoditní

burze, neboť by mohlo dojít k situacím, kdy by mohly být některé investiční nástroje jako hazardní hra kvalifikovány. Ačkoli to zákon vylučuje, dochází studie na korelaci hazardu a kryptoaktiv k závěru, že obyvatelé regionů s vysokým sklonem k hazardu vnímají tradiční produkty hazardních her a kryptoměnové tokeny či NFT jako substituty.²⁰⁰ Na to chce autor této práce také upozornit, jelikož se v praxi často tato aktiva označují výrazem investice, zřídka se však o nějakou jedná. Nákupy těchto náhodných aktiv spíše připomínají spekulace s hazardními sklony s velmi často nízkou likviditou a mnohdy i ztrátou.

Závěry výskytu hazardu

Výše bylo zmíněno, že prvky náhody ve hře obsažené by mohly potencionálně označit hru jako hazardní, podobně jako je tomu například u pokeru. Aby tomu tak bylo, musí být naplněna základní kritéria hazardní hry. Tedy vložení určitého vkladu, který pomocí alespoň minimálního prvku neznámé náhody může vést ke ztrátě těchto aktiv. Jak již bylo poznamenáno, vkladem se ve smyslu této hry rozumí dispozice s třemi axíky. Ačkoli může dojít ke ztrátě na hodnotě těchto aktiv, nemá to žádnou kauzální souvislost s hraním hry samotné. Hodnota aktiv se odvíjí pouze od nálady trhu. Jedinými aktivy, které hráč při prohře ztrácí, je svůj čas a pořadí v místním

²⁰⁰ Chava, S., Hu, Y., Paradkar, N. *Gambling on Crypto Tokens?*, s. 33.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

žebříčku. Zařazení hráče do vyšší ligy na základě jeho MMR²⁰¹ má za následek větší množství obdržných SLP za výhru a *vice versa*.²⁰²

Dalo by se tedy konstatovat, že ačkoli hráč neztratí žádné SLP či jiné virtuální aktivum ve hře, má prohra za následek snížení jeho MMR, a tím i výši jeho následujícího výtěžku. Pokud se na daný systém již nebudeme dívat jako na play-for-fun, nýbrž jako na play-to-earn, jež jejím jediným cílem je dosažení zisku. Mohl by být aktivem i čas strávený ve hře. Teorie doposud vklad chápe pouze jako materiální finanční hodnotu. Pokud se na to ovšem podíváme z ekonomického hlediska, představuje čas kapitál, který lze ocenit při výdělečné činnosti v penězích. Pokud pak hráč za čas strávený ve hře nedosáhne na základě prvku náhody zisku, který očekával, dá se spekulovat o možném hazardu. Dle současných definic nelze uzavřít, že by P2E hry typu Axie Infinity byly jako celek hrami hazardními. Obsahují ovšem mechanismy, jako je krmení axíků, které se již jako hazardní jeví.

Životního cyklus hry, její stability a kvalifikace možného Ponziho schéma

Mimo výskyt hazardu se hra Axie Infinity potýká i s jinými problémy. Jak již bylo výše uvedeno, vyvstávají otázky udržitelnosti stability herní ekonomiky a její budoucí životaschopnosti. Či zdali se nejedná o pouhé Ponziho schéma, vyžadující neustálý přísun nových hráčů. Vzhledem ke kvalifikaci této hry

²⁰¹ Matchmaking Rating je algoritmus, který se používá k určení úrovně dovedností a/nebo pořadí hráče v soutěžní hře.

²⁰² 5 Tips For Earning More SLP In Axie Infinity [online]. 15. 9. 2022. [cit. 22. 11. 2022]. <https://www.pinoybisnes.com/cryptocurrency/5-tips-for-earning-more-slp-in-axie-infinity/>

jako potenciálně hazardní je vhodné poskytnout odpovědi i na výše zmíněné otázky, především obavy z konceptu Ponziho schématu těchto her.

Hra Axie infinity nemá omezený počet tokenů SLP. Jedinou možností, jak dojde k vytvoření nových SLP, je na základě plnění úkolů či výhře v souboji proti soupeři. Jinými slovy, hráči jsou za hraní odměňováni tokeny, jež jsou protokolem nově „mintovány“.²⁰³ Daný systém pak vede k určité míře inflace.²⁰⁴ Za účelem zabránění hyperinflace²⁰⁵ daného tokenu zavedli vývojáři systém pálení SLP při krmení axíků. To znamená, že pokaždé, když hráč nakrmí axíka za účelem rozmnožení, dojde k spálení určité výše oběžných tokenů SLP. Vzhledem k transparentnosti chytrých smluv lze na tento mechanismus pálení nahlédnout.²⁰⁶

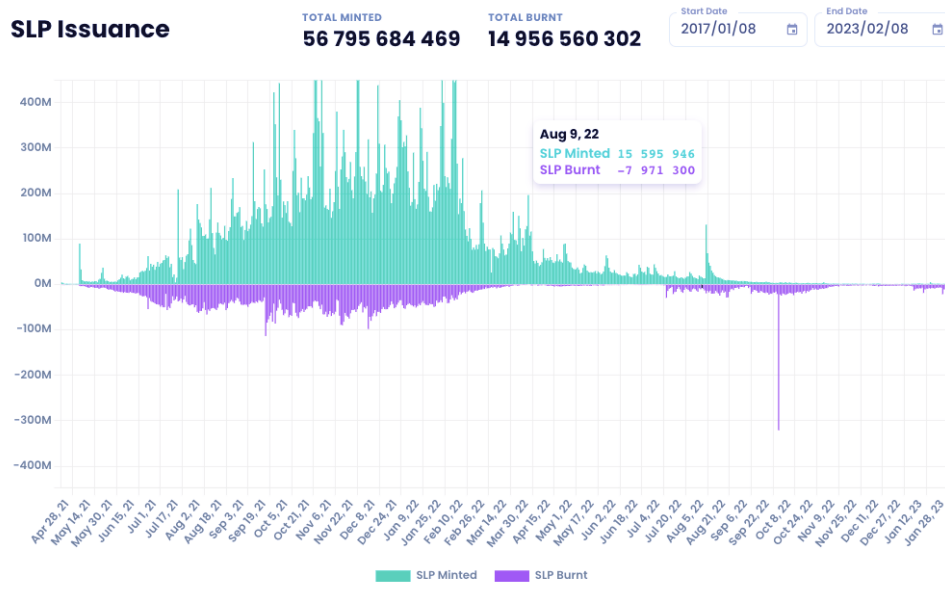
²⁰³ Nově vytvořeny (emise dalších tokenů).

²⁰⁴ Podobně, jak to funguje v monetárním systému fiat měn.

²⁰⁵ Jedná se o velmi vysokou a obvykle zrychlující se inflaci. Ta rychle snižuje reálnou hodnotu místní měny, protože se zvyšují ceny veškerých aktiv.

²⁰⁶ Viz graf (obrázek) 2.

FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1 DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.



Obr. 2: Token SLP – „mintování“ vs „pálení“.²⁰⁷

Z grafu lze vyčíst, že problém nastává v létě roku 2021, kdy došlo k několikanásobnému nárůstu tokenů, oproti jejich spálení. Příčinou byl příliš rychlý příliv hráčů, se kterým mechanismus hry nepočítal. Tento vysoký počet hráčů generující více tokenů SLP, než jich bylo procesem krmení spáleno, vedl ke snížení jeho hodnoty. Podle Brycenta, populárního P2E streamera na platformě Twitch.com a zakladatele Loot Squad guild, nebyla Axie Infinity z hlediska hratelnosti a ekonomiky na takovou úroveň masového přijetí skutečně připravena. Pokles hodnoty tokenu byl spojen i

²⁰⁷ Axie Tech [online]. *Axie Tech*. [cit. 8. 2. 2023]. <https://axie.tech>

s celým pádem kryptoměnového trhu, přičemž korelaci pohybu lze vyčíst z níže poskytnutého grafu.²⁰⁸



Obr. 3: Vývoj ceny tokenů SLP, AXS, vč. korelace.²⁰⁹

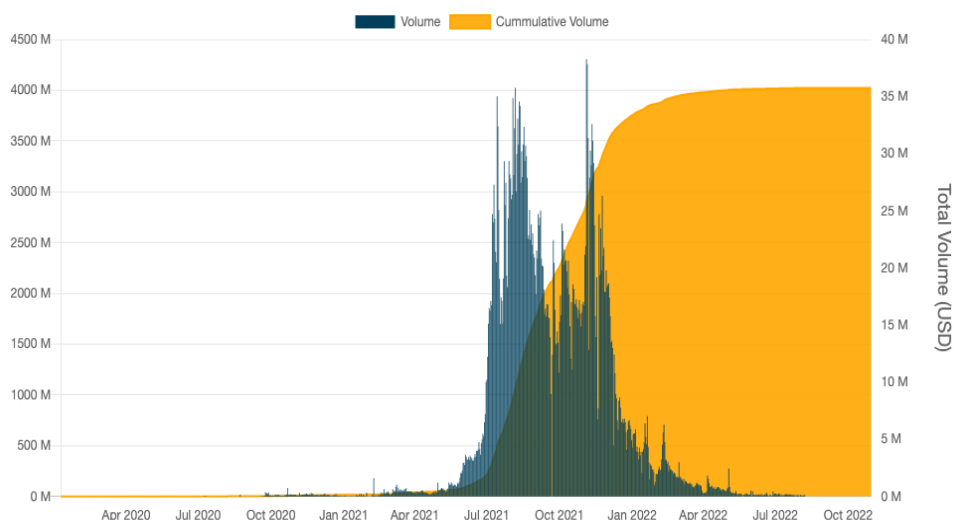
S tím, jak hodnota tokenu začala klesat, klesal i počet denních aktivních uživatelů, a to z vrcholných 2,7 milionu (leden 2022) na méně než milion, a to během necelého půl roku. Vzhledem k neustále rostoucímu oběhu NFT, a zároveň snížení aktivních hráčů došlo i k utlumení objemu na herním tržišti a ceny axíků šly rapidně dolů. Denní výtěžky pravidelně hrajících lidí tedy začaly klesat a s tím odpadáva stále více hráčů. Dnes, tedy o půl rok později,

²⁰⁸ Pád nastal ve stejné době, jak začalo docházet i k pádu jiných kryptoměn, jako je např. Bitcoin. S pádem aktivity při obchodování s NFT a kurzu BTC začaly padat i nativní měny AXS a SLP, které se pohybují poslední rok velmi podobně s trhem. Ke dni 8. 2. 2023 se SLP pohybuje -89,69 %, a to od své vrcholné aktivity a počtu hráčů z ledna 2022.

²⁰⁹ SLPUSD [online]. *TradingView.com*. [cit. 8. 2 2023].
<https://www.tradingview.com/symbols/NASDAQ-SLP/>

FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1 DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.

konkrétně dne 8. 2. 2023 hra pravidelně již pouze 411,3 tis. uživatelů měsíčně.²¹⁰



Obr. 4: Objem obchodování s NFT „axíci“.²¹¹

Hře v jejím klesajícím trendu nepomohl ani hack sidechainu Ronin, který byl ve výši 600 milionů amerických dolarů.²¹² Ten se stal 23. března 2022. Na výše zmíněném grafu ukazující korelaci kryptoměn SLP, BTC, AXS a dále grafu ukazující objem si můžeme povšimnout, že ačkoli hack hře ve své popularitě nepomohl, nebyl katalyzátorem, který by hru pohřbil. Byla to

²¹⁰ Viz blíže zde: <https://activeplayer.io/axie-infinity/>, přes odkaz lze také zjistit aktuální počet aktivních uživatelů. [cit. 8. 2. 2022].

²¹¹ Axie Infinity sales and price 2022 [online]. *Statista.com*. [cit. 16. 3. 2023]. <https://www.statista.com/statistics/1264288/axie-infinity-nft-development/>

²¹² A. Robertson. Axie infinity's financial mess started long before its \$600 million hack. 2022 [Online]. [cit. 18. 11. 2022]. <https://www.theverge.com/2022/4/8/23015468/axie-infinity-blockchain-nft-play-to-earn-game-economics-hack>

pravděpodobně špatně nastavená ekonomika hry, která vedle k vysoké inflaci, přičemž celý segment se dále pohyboval směrem dolů s kryptoměnovým trhem.

Z technického hlediska a schopnosti udržitelnosti ekonomického systému byla hra podrobena detailní analýze prací zvanou: „Understanding the economies of blockchain games: an empirical analysis of Axie Infinity“.²¹³ Autor došel na základě detailní analýzy všech 25 chytrých kontraktů k nečekaným výsledkům týkajícím se např. výše rozdílných výtěžků či jednorázových velkých výběrů tokenů SLP ze hry. Cílem studie poté byla kvalifikace, zdali se jedná o Ponziho schéma.

Podle výsledků studie vydělalo 1 procento nejlepších hráčů více než 60 procent celkového objemu wETH vyměněných na trhu. Navíc 0,1 procenta nejlepších vydělalo téměř jednu čtvrtinu všech wETH z tržiště.²¹⁴ Ani objemy vybraných SLP ze hry se nijak nelišily. Zde jedno procento peněženek s největším objemem odesílajících SLP odeslalo více než dvě třetiny všech. Z toho 0,1 procenta těch největších peněženek bylo zodpovědných za výběr více než poloviny celkového SLP.²¹⁵

Autor zde na základě důkladných analýz dochází k závěru, že vzhledem k nízkým vstupním cenám na začátku hry byli hráči schopni naakumulovat jak levné NFT, SLP, tak AXS. Samotné výtěžky SLP ze hry byly v první polovině

²¹³ Práce byla již citována dříve: Alam, O. *Understanding the economies of blockchain games: an empirical analysis of Axie Infinity*, s. 44.

²¹⁴ Tamtéž, s. 30.

²¹⁵ Tamtéž, s. 27.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

hracího období výrazně vyšší. Při nárůstu ceny všech těchto aktiv a přílivu nových hráčů, došlo k největšímu výprodeji (objemu) také při nejvyšších cenách těchto aktiv. Náhle, jak lze vidět v předešlém grafu, došlo poklesu cen všech těchto aktiv a osoby vstupující na vrcholku prodejního objemu již nejsou schopni svoji investici pravděpodobně nikdy získat zpět. Toto uspořádání, kdy jsou počáteční „investoři“ vyplaceni pozdějšími „investory“ (kteří pak nejsou schopni získat zpět své ztráty), je z definice Ponziho schéma.²¹⁶ To je mimo jiné například v české právní úpravě ZHH v §7, písm. f) výslovně zakázáno.

4.6.3 Axie Infinity: Origins

Vzhledem k dosažení hyperinflační ekonomiky ve hře Axie Infinity a téměř její jisté smrti se vývojáři Sky Mavis rozhodli vydat novou verzi zvanou *Axie Infinity: Origins*. Hra má stejný smysl i uživatelské rozhraní, přináší ovšem řadu změn a vylepšení. Triviálním rozdílem oproti Axie Infinity V1 je F2P mechanismus. Hráč již nemusí disponovat axíky jako vstupenkou do hry. Jsou mu již automaticky při propojení peněženky přiděleni. Revizí dále prošly také souboje, díky nim má hra poněkud nový průběh. Axíci nově disponují novými schopnostmi, přičemž došlo k mírným úpravám těch stávajících. Velkým přírůstkem, co se hratelnosti a celkové záruky fungující ekonomiky týče, je nový systém craftingu, a tím další způsob pálení SLP tokenů.²¹⁷ Hráči dále také již nezískávají SLP z plnění úkolů, nýbrž pouze z výhry proti reálným

²¹⁶ Tamtéž, s. 33.

²¹⁷ Hall, P. Season Zero of Axie Infinity Origin now Live [online]. *Play to Earn*.

13. 8. 2022. [cit. 21. 11. 2022].

<https://www.playtoearn.online/2022/08/13/season-zero-of-axie-infinity-origin-now-live/>

protihráčům. Hra zde tedy nabývá nového smyslu, kdy vstup do hry je založen na F2P modelu s prvkem P2E. Hráč nemusí platit žádný vklad za zúčastnění se hry a postupem času díky porážení soupeřů vydělává finanční prostředky, které lze jednoduše směnit do zákonného platidla. Ekonomika hry by měla být zajištěna větším pálením tokenů SLP, nežli jich je získaných, což se také dle výše ukázaného grafu (obrázku č. 2) děje.²¹⁸ Otázka udržitelnosti je ovšem tématem, které lze zjistit až postupem času. Nelze než doufat, že se vývojáři poučili z předchozích chyb a stanovili nový, dlouhodobě udržitelný P2E koncept.

Největším rozdílem oproti předchozímu modelu je tak zavedení F2P mechanismu, ten *de facto* vyloučil kvalifikaci celého herního systému jako hazardu. To by šlo učinit pouze za předpokladu kvalifikace času jakožto kapitálu (finančně ocenitelné veličiny), se kterým je spekulováno za účelem porážení protihráče a dosažení tak výhry (zisku). Podobně interpretováno jako je tomu v předchozím oddíle. Ve svém výsledku je hra téměř totožná s karetní hrou Hearthstone, obsahuje pouze prvky jako je krmení axíků a crafting, v kterých lze nadále spatřovat prvky hazardu. To především z toho důvodu, že se s těmito aktivy ve formě NFT či kryptoměny dá volně obchodovat a prokazatelně směňovat do legálního platidla. Dochází tady opět k naplnění [5] kritéria, který je oproti Hearthstonu jednoduše prokazatelný.

4.6.4 Decentraland

²¹⁸ Nativní tokeny hry jako SLP a AXS zůstaly ve hře stejné. Vývojáři se snaží novým deflačním systémem kryptoměnu SLP znovu oživit.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

V předešlých oddílech byly představeny konkrétní P2E hry, které byly podrobeny důkladné právní analýze se zaměřením na hazard. V tomto posledním oddíle této podkapitoly bude představen metaverse Decentraland. Ten se od výše uvedených zásadně liší. Hlavním rozdílem je decentralizovaný online virtuální svět, jenž není hrou v pravém slova smyslu, nýbrž prostředím, ve kterém jsou nabízeny jednotlivé služby, jako jsou například virtuální online podniky, hazardní služby, kreativní 3D scény, informační stránky, či různé P2E hry.²¹⁹ Uživatel neboli hráč, který se do virtuálního světa Decentralandu přihlásí pomocí digitální peněženky,²²⁰ disponuje postavičkou avatara.²²¹ Tento avatar pak slouží k navigaci po světě Decentralandu a k poznávání všech jeho digitálních destinací a služeb. Ačkoli se Decentraland svými vlastnostmi a celkovým systémem odlišuje od výše uvedených, lze hazard či jeho prvky nalézt ve službách, které jsou v něm nabízeny. Tyto služby mohou nabízet uživatelé, jež jsou vlastníci části dané země tohoto systému (ve formě NFT pod pojmem „LAND“).²²² Majitelé těchto parcel mohou utvářet digitální prostředí, jak chtějí, jako například

²¹⁹ Viz blíže zde: Walters, S. Decentraland Review: MANA Worth It? Beginner's Guide! [online]. *Coin Bureau*. 30. 3. 2021. [cit. 9. 2. 2023].

<https://www.coinbureau.com/review/decentraland-mana/>

²²⁰ Lze pomocí stejné peněženky, jak u výše uvedených her, a to například skrz MetaMask.

²²¹ Podobně jako je tomu ve hrách jako Second Life, World of Warcraft či dalších MMORPGs.

²²² Jako vhodný předklad se jeví pozemek či parcela daného virtuálního světa.

PLAY-TO-EARN

vytvořit pobočku banky,²²³ projektovat reklamu, či nabízet herní aplikace, jako jsou například P2E hry a kasina.



Obr. 5: Pobočka banky J.P.Morgen v Decentralandu.²²⁴

Existuje řada společností, které zakoupily pozemky „LAND“ a vytvořily v Decentralandu virtuální galerie a kanceláře. Svět byl v minulosti využit také k pořádání virtuálních konferencí a k živým akcím v Decentralandu.²²⁵ Metaverse Decentraland je postaven na blockchainu ETH. V rámci systému mají uživatelé možnost nakupovat a obchodovat s virtuálními aktivy ve

²²³ Například banka J.P.Morgan otevřela svoji první metaverse pobočku, která prozatím slouží pouze jako reklama. Podle vyjádření by ovšem chtěli v budoucnu nabízet i produkty. – viz: Allison, I. JPMorgan Is the First Bank Into the Metaverse, Looks at Business Opportunities [online]. 15. 2. 2022. [cit. 9. 2. 2023]. <https://www.coindesk.com/business/2022/02/15/jpmorgan-is-the-first-bank-into-the-metaverse-looks-at-business-opportunities/>

²²⁴ Walters. *Decentraland Review*.

²²⁵ Seznamy akcí lze nalézt zde: Decentraland Events [online]. [cit. 9. 2. 2023]. <https://events.decentraland.org/>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

formě NFT či nativní měnou MANA.²²⁶ Základním stavebním kamenem jsou právě již zmíněné NFT ve formě parcel, jichž je celkem 90 000. Každá z nich je poté jedinečná, definována jednotnou velikostí, přičemž představuje kousek virtuální mapy tohoto ekosystému. Každá parcela je 33 stop široká a 33 stop dlouhá, ovšem její výška není nikterak omezena. Sousední parcelu lze spojit a vytvořit tak panství. Zakoupit je lze pomocí nativního tokenu MANA na tržišti Decentraland, přičemž nejnižší hodnota nabízené parcely aktuálně činí v přepočtu 35.8 tis. Kč.²²⁷ Na tržištích lze dále zakoupit věci, jako je oblečení, nebo dokonce jméno pro svého avatara. Držitelé tokenů mohou v rámci správy projektu DAO²²⁸ hlasovat o otázkách, které se těchto okrásků týkají. Výše drženého tokenu pak určuje váhu hlasu.²²⁹

Pro účely této práce postačí výše zmíněné definice o fungování metaversu Decentraland.²³⁰ Dá se uzavřít, že ve světě Decentralandu lze nalézt hazardní hry (jako např. ICE Poker)²³¹ či různé P2E hry s prvky

²²⁶ Nativní token ERC-20 Decentralandu, který je platidlem v daném ekosystému.

²²⁷ Přepočet učiněn dne 9. 2. 2023 prostřednictvím tržiště OpenSea. Decentraland - Collection [online]. *OpenSea.com*. [cit. 9. 2. 2023].
<https://opensea.io/collection/decentraland>

²²⁸ Jedná se o organizaci vytvořenou na základě pravidel zakódovaných v podobě počítačového programu, který je často transparentní, kontrolovaný členy organizace a klade si za cíl nebýt ovlivňován centrální entitou.

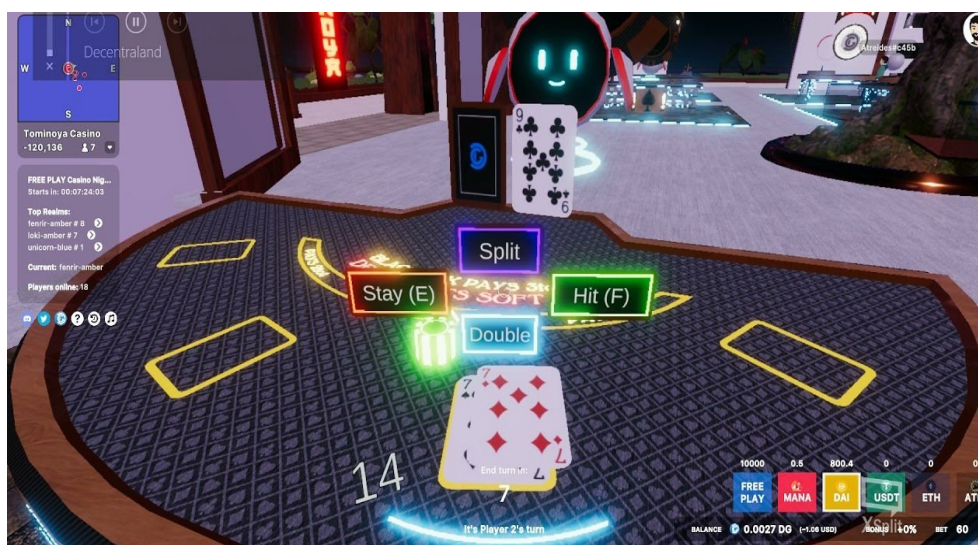
²²⁹ Viz blíže zde: Decentraland DAO [online]. [cit. 9. 2. 2023].
<https://dao.decentraland.org/en/>

²³⁰ Pro zainteresované čtenáře viz blíže zde:
<https://www.coinbureau.com/review/decentraland-mana/> anebo
<https://kriptomat.io/sk/kryptomeny/decentraland/co-je-decentraland/>

²³¹ Viz blíže zde: <https://decentral.games/blog/decentral-games-announces-play-to-earn-metaverse-poker-ice-token-rollout>

PLAY-TO-EARN

hazardu.²³² Přístup k těmto hrám je však hráči umožněn již prostřednictvím vstupu do světa Decentraland, a nikoli k jednotlivým hrám. Děje se tak na základě přihlášení se digitální peněženkou, a to naprosto stejným způsobem a se stejnými vlastnostmi, jak bylo popsáno v podkapitole 4.2. a v předešlých oddílech věnovaným jednotlivým P2E hrám. Hráči je tedy ve výsledku poskytnuta maximální anonymita, jelikož celý proces od vytvoření digitální peněženky až po první platby s ní lze provést plně anonymně. To pak může představovat několik zásadních rizik, jako potencionální praní špinavých peněz, financování terorismu či riziko nedostatečné ochrany nezletilých před nebezpečnými následky hazardu, jako např. vzniku patologického hráčství.



Obr. 6: Poker v Decentralandu.²³³

²³² Jako je například „Wilderness P2E“, dostupné z:

<https://places.decentraland.org/place/?position=-25.90> anebo „Meta GamiMall“, dostupné z: <https://places.decentraland.org/place/?position=147.63>

²³³ Theo. Decentral Games Launch New Crypto Casinos and a Nightclub [online]. *NFT Evening*. 16. 8. 2021. [cit. 16. 3. 2023]. <https://nftevening.com/decentral-games-launch-new-crypto-casinos-and-a-nightclub/>

Závěry podkapitoly

V jednotlivých oddílech této podkapitoly byly za účelem identifikace hazardu podrobeny důkladné analýze vybrané P2E hry. Kapitola třetí věnující se prvkům hazardu poskytla legální a behaviorální definici hazardních her, které byly poté v této podkapitole aplikovány na vybrané P2E hry. Výsledek reflektuje obdobné zjištění, jež bylo učiněno již v kapitole příslušné mikrotransakcím ve formě loot-boxů. Režim P2E her totiž v zásadě funguje podobně jako získávání aktiv (např. skinů) z těchto mikrotransakcí (loot-boxů).²³⁴ Kombinací „investice“ a náhody získá hráč aktiva, jež znamenají určitou hodnotu zase pro hráče jiné. Rozdíl mezi nimi však spočívá v odlišné technologii, na které jsou videohry vybudovány.

Model P2E totiž funguje na bázi blockchainu, který má díky jeho vlastnostem jasně řešené vlastnictví těchto virtuálních aktiv, včetně jejich fyzické kontroly a převoditelnosti. Výsledkem této skutečnosti je poté možnost „cash-outu“ těchto virtuálních aktiv prostřednictvím kryptoměn do zákonného platidla. „Cash-out“ je tak oproti loot-boxům, vůči nimž provozovatelé některých videoher značně bojují,²³⁵ jádrem herního mechanismu daného systému. Pokud tedy pak budou loot-boxy spadat pod behaviorální definici, ať již Griffithsovu či Drummondovu a Sauerovu, musí tím spíše platit pro závažnější – P2E videohry (*a minori ad maius*).

²³⁴ Srov. s následujícími analýzami, jež dospěly stejného výsledku napříč různými P2E hrami: Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*, s. 386.; Serada, A. *Why Is CryptoKitties (Not) Gambling*, 2020. s. 4.

²³⁵ Viz podkapitola 2.4, příslušný odstavec ke hře Counter-Strike: Global Offensive.

Jako problematické se jeví i určení, zdali se dané videohry zaměřují či cílí na osoby s bydlištěm na území České republiky. Jak bylo vysvětleno v oddíle 3.3.1, pouhá dostupnost přístupu k videohrám automaticky neznamena, že by se provozovatel těchto her zaměřoval na osoby, jež mají bydliště v daném státě. Žádná z výše zkoumaných her neexistuje v českém jazyce, nevyužívá českou měnu a jejich reklamu provozovatelé nevysílají v českých médiích.

Jejich propagace spočívá především napřímo přes sociální platformy jako je *Reddit*,²³⁶ *Twitter*,²³⁷ *Discord*²³⁸ či *YouTube.com*.²³⁹ Reklamy pak lze pak dále spatřovat mezi videi na YouTube. Ty probíhají na základě personalizace počítačovým algoritmem, jež se skládá z kontextuálního, behaviorálního a segmentového cílení na uživatele.

Pro dostatečné určení by bylo zapotřebí detailně rozebrat segmentové a kontextuální požadavky zadavatele, ze kterých by se již dala zjistit specifická cílení, jako je např. geografická lokace. Autorovi práce se však nepodařilo u výše zkoumaných her žádný z požadavků dohledat a závěrem tedy platí, že se výše uvedené hry, alespoň podle znění ZHH, se nezaměřují a necílí na osoby s bydlištěm na území České republiky.

U speciální části, jež zkoumala životní cyklus, stabilitu a kvalifikaci možného Ponziho schématu, doposud nejpopulárnější P2E videohry Axie

²³⁶ Odkaz na stránku: www.reddit.com. [cit. 9. 3. 2023]

²³⁷ Odkaz na stránku: www.twitter.com. [cit. 9. 3. 2023]

²³⁸ Odkaz na stránku: www.discord.com. [cit. 9. 3. 2023]

²³⁹ Odkaz na stránku: www.youtube.com. [cit. 9. 3. 2023]

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Infinity, dochází autor k závěru, že herní systém, jež je výlučně založený na generování zisku, není, alespoň doposud, dlouhodobě udržitelný.²⁴⁰ U Axie Infinity pak došlo k situaci, kdy počáteční „investoři“ byli vyplaceni pozdějšími „investory“, kteří pak nebyli vzhledem k pádu cen aktiv schopni své ztráty získat zpět.

²⁴⁰ Alespoň tak, jak byla navržena hra Axie Infinity.

5 Diskuse k právní úpravě play-to-earn a výskytu prvků hazardu

V předchozí kapitole byl detailně představen model P2E, včetně jeho charakteristických prvků, díky kterým se vůči ostatním modelům značně odlišuje. Podobnost byla spatřována ve výskytu prvků hazardu, které připomínají obdobnou mechaniku monetizačního modelu, založeného na loot-boxech.

Byl učiněn závěr, že pokud budou loot-boxy spadat pod behaviorální definici hazardních her, tím spíše bude platit pro některé P2E hry (*a minori ad maius*). I přes tuto skutečnost jsou všechny výše analýze podrobené videohry (včetně loot-boxů) v momentální době plně přístupné na území ČR, tedy bez označení „hry hazardní“. Nečinnost českého regulátora je v dané oblasti spatřována především v neflexibilním jazykovém výkladu legální definice hazardních her. Situace by se však díky připravovaným iniciativám Evropské unie v oblasti loot-boxů mohla brzy změnit.²⁴¹ Doporučuje se řešit problematiku návrhy videoher z hlediska širšího spotřebitelského okruhu, jelikož v této oblasti má Evropská unie oproti regulaci hazardu možnost jednat podle vlastního uvážení prostřednictvím širokých prostředků, a to od nezávazných doporučení až po závazné právní předpisy. Autor této práce chce však připomenout, že se zde v posledních letech objevuje právě výše zmíněný trend P2E videoher. Regulace by se tak neměla soustředit příliš úzce na loot boxy, nýbrž myslet i do budoucna na hry, v nichž se objevují obdobné prvky hazardu.

²⁴¹ Viz blíže oddíl *kapitoly 3.3.2* k připravované unijní úpravě.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Měla by tak být ověřena účinnost stávajících iniciativ, například poskytování informací o obsahu videoher a nákupních systémech spotřebitelům, a především zpřístupnění nástrojů rodičovské kontroly. Efektivním by se podle autora této práce jevilo povinné zavedení ověření věku pomocí systému „KYC“,²⁴² kdy každý účet, potažmo připojená digitální peněženka zná finálního uživatele těchto videoher.

V oblasti zkoumaných P2E her je tomu dnes tak, že všechny výše uvedené videohry nesplňují podmínku spolehlivého ověření věku účastníka hry. Pro možnost reálného se zúčastnění ve hrách plně postačí, pokud se hráč připojí se svoji digitální peněženkou. Po úspěšném nabití finančních prostředků (zdali to hra vyžaduje, většinou alespoň z důvodu transakčních poplatků), se může hráč účastnit hazardních her. Ačkoli všechny výše zmíněné hry mají ve svých podmínkách používání stanovený věkový limit na hranici zletilosti, není tento limit nijak spolehlivě ověřen.²⁴³

I přes skutečnost, že by regulátor dospěl k závěrům aplikovat na dané hry vnitrostátní ZHH, nedisponuje zákon dostatečnými prostředky k jejich efektivnímu znepřístupnění. Podle současné vnitrostátní úpravy totiž regulátor disponuje pouze dvěma variantami, a to blokadí plateb a

²⁴² Know Your Customer, zkratka představuje proces ověřující totožnost klientů s cílem zabránit praní peněz, krádeži identity, finančním podvodům a financování terorismu.

²⁴³ <https://axieinfinity.com/terms/>; <https://decentraland.org/terms/>;
<https://www.cryptokitties.co/terms-of-use/>; [cit. 9. 2. 2023].

internetového připojení k těmto webovým stránkám. První možnost je vzhledem k vlastnostem kryptoher, a především digitálních peněženek naprosto vyloučena. Jak bylo popsáno v podkapitole 4.2, existují varianty, jak disponovat prostředky na peněžence plně anonymně. Tento postup ovšem nemusí být jakkoliv uplatněn a i při neanonymizovaném postupu lze dnes velmi jednoduše nakoupit kryptoměny, nad kterými regulátor prozatím nemá žádnou kontrolu. Jedinou možností omezení by byla blokáce platby k jejich zakoupení, ta však není bez jakéhokoli zákonného důvodu prakticky dlouhodobě udržitelná.²⁴⁴

Druhou variantou je poté blokáce internetového připojení prostřednictvím poskytovatele připojení k internetu. Daná skutečnost se dá ovšem jednoduše obejít a uživatel může pomocí VPN velmi rychle a jednoduše získat znovu přístup k danému obsahu.²⁴⁵ Pokud tedy uživatel disponuje nástrojem VPN, jež si lze jednoduše zakoupit za necelých 6 EUR měsíčně, a to také prostřednictvím anonymně zakoupených kryptoměn,²⁴⁶ neexistuje žádný způsob, jak lze této osobě zamezit přístup k danému obsahu.

²⁴⁴ Bankovní účet není totiž nikterak propojen s hazardní hrou a uživateli není ze zákona zakázáno nakupovat kryptoměny na příslušných směnárnách.

²⁴⁵ Jedná se o virtuální privátní síť neboli o nástroj, který vytváří bezpečné a šifrované připojení na méně zabezpečených sítích. Díky tomu poskytuje službu umožňující skrýt uživatelskou IP adresu. Tím se daná osoba vyhne cenzuře či sledování a dokáže kliknutím obejít geoblocking.

²⁴⁶ VPN cost? Buy VPN with Credit Card, Crypto, iTunes [online]. NordVPN. 10. 6. 2022. [cit. 11. 2. 2023]. <https://nordvpn.com/pricing/>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Podle výše uvedených skutečností se tak opravdu jeví jako nejefektivnější způsob vytvořit společný unijní rámec, který donutí provozovatele těchto videoher (vzhledem k jejich vysokým ziskům napříč členskými státy, o které nechtějí přijít) dodržovat regulatorní povinnosti. Obdobně je tomu tak i v připravovaném nařízení MiCA, které poskytne mj. větší transparentnost nabízených aktiv v oblasti P2E a odpovědnost provozovatelů.²⁴⁷

Ačkoli by tak trh s P2E hrami utrpěl velkou ránu, jevílo by se jako velmi efektivní zavést pro účely ověření věku povinnost KYC i zde. V současné době stále platí, že přístup do hry probíhá pouze na základě připojení se s digitální peněženkou. Pokud by byla na tyto hry zavedena povinnost KYC, musel by provozovatel přijít s technickým řešením, jak věk spolehlivě ověřit. Nabízí se tak možnost ověřování celé digitální peněženky či vedle připojení se s peněženkou také dalším účtem, na němž bude věk spolehlivě ověřen. Pro provozovatele by však bylo velmi pohodlné udělovat přístup pouze ověřeným adresám s požadovanými věkem, jelikož by tak sami žádné opatření činit nemuseli. Stanovit status ověřené peněženky by šlo učinit na základě takzvaných „Soulbound Tokens“,²⁴⁸ neboli tokenů, které by po zaslání na danou peněženku nešly odstranit a udělovaly by uživateli status

²⁴⁷ Regulatorní požadavky se však budou lišit na základě velikosti podniku, zda bude disponovat tržištěm, vydávat vlastní měnu atd. Viz blíže *podkapitola 4.5.*

²⁴⁸ Sergeenkov, A. What Are Soulbound Tokens? The Non-Transferrable NFT Explained [online]. 7. 9. 2022. [cit. 19. 2. 2023].
<https://www.coindesk.com/learn/what-are-soulbound-tokens-the-non-transferrable-nft-explained/>

KYC. Tyto tokeny pak mohou být zasílány na základě ověření provozovatelem videohry či na základě ověření při zakládání digitální peněženky.

Daná skutečnost by vedla i k ulehčení povinnosti, jež byla dne 1. 7. 2021 zavedena poskytovatelům služeb spojené s virtuálním aktivem. Ti jsou za předpokladu poskytování této služby na území ČR chápáni jako osoby povinné ve smyslu § 2 odst. 1 písm. l) zákona č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon AML“). Mají tedy povinnost identifikace (§ 7 zákona AML), popř. kontroly (§ 9 tamtéž) klienta při překročení výše 1 000 EUR poskytované služby, dále při podezřelém obchodu, vzniku obchodního vztahu a dalších.²⁴⁹ Předpokladem k vykonávání této činnosti je pak ohlášení živnosti volné.²⁵⁰

Označení těchto osob za osoby povinné, vzniklo na základě zákona č. 527/2020 Sb.,²⁵¹ jež prováděl směrnici Evropského parlamentu a Rady (EU) 2018/843 ze dne 30. května 2018.²⁵² Směrnice však neposkytla žádnou přesnou legální definici poskytovatelů služeb s virtuálními aktivy. Český

²⁴⁹ Viz. blíže §7 odst. 1 a 2 zákona AML.

²⁵⁰ Poskytovatelé služeb s virtuálními aktivy jsou podle § 4 odst. 8 zákona AML, osoby, jež jako předmět své podnikatelské činnosti kupují, prodávají, uchovávají, pro jiného spravují, převádí či zprostředkovávají nákup nebo prodej virtuálního aktiva, poskytují finanční služby týkající se nabídky nebo prodeje virtuálních aktiv, případně poskytují jiné obdobné služby spojené s virtuálním aktivem.

²⁵¹ Text dostupný zde: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/PDF/?uri=NIM:202058864> [online]. [cit. 16. 3. 2023].

²⁵² Kterou se mění směrnice (EU) 2015/849 o předcházení využívání finančního systému k praní peněz nebo financování terorismu a směrnice 2009/138/ES a 2013/36/EU.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

zákonodárce tak postupoval v souladu s doporučením FATF.²⁵³ Došlo tak ke vzniku definice, která je odlišná od současného znění MiCA, ačkoli by se mělo jednat o stejný institut.²⁵⁴

Danou odlišnost by pak mělo změnit plánované nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU), ze dne 20. 7. 2021 o informacích doprovázejících převody peněžních prostředků a některých kryptoaktiv.²⁵⁵ To mj. zpřísňuje pravidla pro trasování transakcí s kryptoaktivy. Návrh nařízení by měl být projednáván 17. dubna 2023, tedy téhož dne jako nařízení MiCA.²⁵⁶ Článek 30b tohoto nařízení poté sjednocuje rozdílnou definici „poskytovatelů

²⁵³ Financial action task force neboli Finanční akční výbor, jež je mezinárodní organizací, která je považována a obecně uznávána za světového zakladatele standardů a doporučení v oblasti AML/CFT.; Updated Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers [online]. [cit. 16. 3. 2023]. <https://www.fatf-gafi.org/en/publications/fatfrecommendations/documents/guidance-rba-virtual-assets-2021.html>

²⁵⁴ Tou se podle čl. 3 odst. 1 bod 9 MiCA rozumí jakákoli z níže uvedených služeb a činností týkající se jakéhokoli kryptoaktiva: (a) úschova a správa kryptoaktiv jménem třetích stran; (b) provozování obchodní platformy pro kryptoaktiva; (c) výměnu kryptoaktiv za finanční prostředky; (d) výměnu kryptoaktiv za jiná kryptoaktivní aktiva; (e) provádění příkazů ke kryptoaktivům jménem třetích stran; (f) umístění kryptoaktiv; (fa) poskytování služeb převodu kryptoaktiv jménem třetích stran; (g) přijímání a předávání příkazů ke kryptoaktivům jménem třetích stran; (h) poskytování poradenství v oblasti kryptoaktiv; (hb) zajištění správy portfolia kryptoaktiv.

²⁵⁵ Text dostupný zde: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/TXT/?uri=CELEX:52021PC0422> [cit. 15. 3. 2023].

²⁵⁶ Procedure File: 2021/0241(COD) | Legislative Observatory | European Parliament [online]. [cit. 15. 3. 2023]. [https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2021/0241\(COD\)&l=en](https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2021/0241(COD)&l=en)

služeb s kryptoaktivy/virtuálními aktivy“ mezi nařízením MiCA a směrnicí AML, přičemž upřednostňuje výklad dle nařízení MiCA.

Cílem tohoto návrhu je zavést nové požadavky na osoby poskytující služby s kryptoaktivy tím, že těmto subjektům uloží povinnost shromažďovat a zpřístupňovat údaje týkající se původců a poživatelů převodů kryptoaktiv, které uskutečňují. Na základě tohoto návrhu by tak poskytovatelé služeb s kryptoaktivy museli sledovat všechny uskutečněné transakce, tedy bez prahové hodnoty *de minimis* doporučenou FATF, jež je dnes stanovena na výši 1 000 EUR. Toto nařízení by se mělo pak vztahovat i na převody do nehostovaných digitálních peněženek, tedy peněženek založených na softwaru nebo hardwaru, které nejsou hostovány třetí stranou.

Doposud tak stačilo provozovatelům těchto videoher na území Evropské unie oznámit živnost volnou,²⁵⁷ omezit hodnotu transakcí do výše 1 000 EUR,²⁵⁸ hlídat podezřelé obchody či se úplně vyhnout službám s kryptoaktivy.²⁵⁹ Pokud opravdu dojde ke schválení tohoto návrhu v tomto znění, domnívá se autor této práce, že je pro splnění regulatorních požadavků nevyhnutelně nutné zavést systém KYC, a to ve spojitosti s jednotlivými digitálními peněženkami, které mají přístup do P2E

²⁵⁷ Za předpokladu provozování na území ČR, ne každý stát tuto povinnost zavedl.

²⁵⁸ Zdali se chtěl vyhnout identifikace zákazníka s digitální peněženkou.

²⁵⁹ V každé jednotlivé videohře je však zapotřebí vnímat jaké služby či zdali vůbec nějaké, daná hra poskytuje. Mohlo např. dojít k outsourcingu na externí tržiště (opensea.io), či nevydávání vlastní měny atd.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

videoher.²⁶⁰ Tedy obdobně jak bylo kvalifikováno v této kapitole diskutující o úpravě her, v nichž se vyskytuje hazard.

Ačkoli je z důvodu výskytu hazardu v těchto P2E hrách vhodné zavést systém spolehlivého ověření věku, je podle názorů autora návrh nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) o informacích doprovázejících převody peněžních prostředků a některých kryptoaktiv obecně nerealistický a zavádí vysokou zátěž při podávání zpráv, včetně nespravedlivé odpovědnosti z důvodu rozdílných druhů služeb, které poskytují povinné osoby. Zejména pak ve vztahu k nehostovaným peněženkám.

²⁶⁰ Většina dnešních her jako Axie Infinity či CryptoKitties, by však jako osoby poskytující služby s kryptoaktivy považovány byly, jelikož provozují vlastní tržiště. Zkoumat by se poté muselo jejich zaměření na provozování v EU.

6 Daňová problematika

V rámci této kapitoly bude představena daňová problematika play-to-earn her. Jedná se o další právní aspekt, který se s P2E, jakožto výdělečnou činností pojí, a v němž právní úprava není z pohledu hráče zcela smyslupně nastavena. Zde lze na příslušnou daňovou problematiku nahlížet především ve třech rovinách. První dvě roviny se týkají daně z příjmu. První rozlišuje, zdali k příjmu dochází na základě samostatně výdělečné činnosti, či zda se jedná o činnost příležitostní, spadající pod příjmy „ostatní“.

Druhá rovina se týká problematiky ve výpočtu daně z uskutečněného zisku, a to při směně/prodeji herních aktiv. Představme si, že hráč při výhře obdrží libovolný token (herní měnu), jež lze na burze vyjádřit v reálné peněžité hodnotě. Při nashromáždění určitého množství této místní měny zakoupí v rámci herního tržiště virtuální aktivum (například brnění ve formě NFT). Dle dnešní české právní úpravy by měl hráč za tuto transakci vypočítat daň z kladného rozdílu nákupu (zde získání) a prodeje (zde nakoupení brnění za tuto měnu) těchto kryptoaktiv. To se jeví vzhledem k počtu uskutečněných transakcí jako velmi problematické.

Závěrem, ve smyslu třetí roviny, bude poskytnuta problematika daně hazardní, a to především z důvodu výskytu hazardu. V rámci následujících podkapitol tak budou výše zmíněné daně v souvislosti s modelem P2E důkladně analyzovány. Výsledkem je poté zhodnocení právní úpravy *de lege lata* a v rámci možností poskytnutí východisek, které by ne příliš smysluplný stav uvedly do stavu vhodného.

6.1 Samostatně výdělečná činnost či příležitostný příjem

Klasifikace, zdali bude příjem hráče v oblasti P2E podroben dani na základě vykonávání samostatně výdělečné činnosti, či pouhého zdanění ve smyslu „ostatních příjmů“, bude především výsledkem kvalifikace účelu této činnosti. Samotný smysl tohoto konceptu vychází z myšlenky aktivního hraní za účelem dosažení zisku, což by mohlo evokovat označení této činnosti za výdělečnou. Tendence by mohla směřovat i ke kvalifikaci této činnosti jako práce závislé, a to ve smyslu § 2 zákona č. 262/2006 Sb., zákoníků práce, ve znění pozdějších předpisů. Tou se rozumí *„práce, která je vykonávána ve vztahu nadřízenosti zaměstnavatele a podřízenosti zaměstnance, jménem zaměstnavatele, podle pokynů zaměstnavatele a zaměstnanec ji pro zaměstnavatele vykonává osobně.“* Lze si představit situace, podle kterých by mohla být daná činnost práci závislou, to se však jeví více než nepravděpodobné.²⁶¹ Převážná část hráčů bude buď příležitostných, či tak bude činit soustavně na základě podnikatelského záměru. Tento rozdíl pak může mít za následek rozdílná práva a povinnosti, a to včetně těch daňových. Pro tyto účely je pro každého jednotlivého hráče důležité znát hranici, kdy se jedná o příležitostní činnost a kdy je považován za osobu vykonávající samostatnou výdělečnou činnost, tedy za osobu podnikatele.

Podnikatelem se rozumí osoba, která samostatně (1) vykonává na vlastní účet a odpovědnost (2) výdělečnou činnost (3) živnostenským nebo obdobným způsobem (4) se záměrem činit tak soustavně (5) za účelem

²⁶¹ Například situace, kdy by došlo k zaměstnání osoby, za tím účelem, aby pro daného zaměstnance získávala za hraní hry příslušná virtuální aktiva.

dosažení zisku (6).²⁶² Za předpokladu, že dojde ke kumulativnímu naplnění těchto šesti znaků, bude hráč kvalifikován jako podnikatel, jehož následkem je rozdílnost při aplikaci některých právních předpisů.

Jak bylo uvedeno v podkapitole 2.6 o konceptu play-to-earn, ačkoli dnešní P2E videohry stojí na myšlence hraní za účelem dosažení zisku, nemusí tomu tak být vždy i do budoucna. Tento koncept může představovat pouhý atraktivní doplněk, který nabídne hráčům vrácení nákladu vložených do zakoupené hry. I dnes však záleží na hráči, jak se k hraní videoher postaví. Znakem podnikatele totiž není samotná výše zisku, nýbrž záměr vykonávat činnost za tímto účelem. K tomu se kolikrát chybně uvádí hranice 30 000 Kč, do které by daná činnost byla kvalifikována pouze jako příležitostný příjem. To je však nepravdivé tvrzení, které plyne z nepochopení daného institutu.

Nejproblematictější kvalifikovatelným znakem se zde jeví „soustavná činnost“. Dle znění zákona konkrétněji záměr činit tak soustavně. Podle judikatury nelze soustavnost ztotožňovat s nepřetržitostí a trvalostí.²⁶³ Její výkon musí být vždy posuzován individuálně ke každému jednotlivému případu, včetně všech jeho specifik. To platí především pro oblast P2E, jelikož zde posouzení podmínky soustavnosti není vůbec jednoduché, a je zapotřebí k ní přistupovat pokaždé jinak. Hráči se zároveň pyšní svojí anonymitou, přičemž jsou vypláceni pomocí herního systému přímo na svoji anonymní digitální peněženku. Až po možné identifikaci hráče s digitální peněženkou by bylo možné posoudit, jak často hráč hru hraje a zdali se jedná

²⁶² § 420 zákona č. 89/2012, Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

²⁶³ Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 11. července 1996, sp. zn. 3 Cdon 851/96 a Rozhodnutí Nejvyššího soudu ze dne 22. dubna 2008, sp. zn. 22 Cdo 679/2007.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

jen o příjem příležitostný či soustavný.²⁶⁴ Nedostatečná kontrola se tak jeví jako zásadní problém, jež lze vzhledem k vlastnostem digitální peněženky dnes velmi obtížně odstranit.²⁶⁵ Evropská unie však již zahájila kroky, které by vedly k identifikaci uživatele, jemuž by byly poskytovány služby na území Evropské unie.²⁶⁶

Požadavek samostatnosti činnosti je pak neodlučitelně spojen s tím, že činnost je vykonávána na vlastní, nikoli cizí účet a odpovědnost. Výsledky samostatné činnosti jsou přičítány podnikateli, resp. osobě samostatně činnost vykonávající.²⁶⁷ Samostatnost lze pak definovat jako svévolné rozhodnutí danou činnost samostatně vykonávat. Charakteristickým aspektem je nezávislost. Lasák k samostatnosti uvádí, že specifikem je také možnost sám si určit cenu, či si vybrat pro koho či s kým budu jednat.²⁶⁸ Těmito znaky pak dochází k naplnění podstaty výkonu činnosti podnikatele, díky nimž sám hráč přebírá riziko při svém rozhodování. Posledním znakem definujícím podnikatele je výkon činnosti živnostenským či obdobným způsobem. Občanský zákoník obsahuje tuto podmínku, ačkoli její důvodová zpráva již mezi obligatorní kritéria naplnění institutu podnikatele nezahrnuje.²⁶⁹ „Kdo však podniká bez příslušného živnostenského nebo

²⁶⁴ Tím je naplněna i podmínka výtěžnosti.

²⁶⁵ Viz *podkapitola 4.2*, k digitální peněženke.

²⁶⁶ Blíže *kapitola 5*.

²⁶⁷ Pichtr, J. *Sport a (nejen) pracovní právo*. Praha: Wolters Kluwer, 2014, s. 61.

²⁶⁸ Lasák, J. § 420 [Pojem podnikatele]. LAVICKÝ, Petr a kol., *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1–654). Komentář. 1. vydání*. Praha: C. H. Beck, [cit. 20. 2. 2023], s. 1607.

²⁶⁹ Stúr, J. *Postavení profesionálního sportovce z pohledu pracovního práva*. 2020, diplomová práce, Masarykova univerzita, Právnická fakulta, s. 58.

*jiného veřejnoprávního oprávnění, porušuje tím veřejné právo, avšak není tím zbaven schopnosti uzavírat smlouvy, tedy obchodovat.*²⁷⁰ Oba aspekty, tj. veřejnoprávní a soukromoprávní je tedy nutné odlišovat. Zatímco absence příslušného oprávnění k podnikání ve sféře soukromého práva nemá vliv na platnost soukromoprávního úkonu, ve sféře práva veřejného, tedy i práva daňového, chování *contra legem* zvláštní vliv má. Nelze totiž stejná, nebo dokonce větší daňová zvýhodnění přiznat těm subjektům, které právní předpisy porušují, oproti těm, které se chovají *secundum legem*.²⁷¹

Naplnění znaků podnikatelské činnosti má pak za následek podrobení se úpravě § 7 zákona č. 586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZDP“). Pouze za předpokladu, kdy by nebyly kumulativně naplněny výše uvedené znaky institutu podnikatele, došlo by ke kvalifikaci tohoto příjmu jako příjmu „ostatního“ (§ 10 ZDP).²⁷² K tomu dojde za předpokladu, že činnost, díky které došlo ke zvýšení majetku, nespadá pod příjmy buď ze závislé činnosti, samostatně výdělečné činnosti, příjmům z kapitálového majetku či příjmům z nájmu. Takto celkově nabyté příjmy do výše 30 000 Kč jsou poté oprostěny od daně (§ 10 odst. 3 ZDP).²⁷³

Lze tak uzavřít, že osoba hrající videohru obsahující model P2E, může za určitých podmínek naplnit definici podnikatele a být tak označována mj. pro

²⁷⁰ Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 21. 9. 2007, sp. zn. 5 Afs 148/2006-50.

²⁷¹ Tamtéž.

²⁷² § 10 zákona č. 586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů.

²⁷³ To ovšem pouze za předpokladu, že se nejedná o pouhé hospodaření s vlastním majetkem. Například prodej a nákup kryptoměn nelze pod tento institut podřadit.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

daňové účely jako osoba samostatně výdělečně činná. K danému by mohly vést i tendence označit tyto podnikatele za osoby poskytující službu s virtuálními aktivy, a tím zavést povinnost ohlásit živnost volnou (bod 81, přílohy č. 4, zákona č. 455/1991 Sb., o živnostenském podnikání, ve znění pozdějších předpisů, dále jen „ŽZ“). Podle teologického výkladu tak tomu ovšem nebude, z podstaty věci se musí jednat o služby, jež jsou nabízeny třetím stranám, a to ještě na profesionálním základě. Jako podpůrný argument může sloužit i rozsudek Nejvyššího správního soudu,²⁷⁴ který se týkal rozlišení poskytování služeb a výkonu činnosti se službou spojenou. Soud zde uzavřel, že pod pojem živnosti se nerozumí myslivost či výkon práva myslivosti, ale poskytování služeb pro tuto činnost.

„Její obsahem jsou spíše ony tzv. spolkové činnosti, které souvisí s realizací myslivosti ve smyslu § 2 zákona o myslivosti. Proto není správný názor žalobce, pokud očekávané příjmy z poplatkového odstřelu s doprovodem považoval za příjmy z živnosti.“

Hráč, jenž bude naplňovat znaky osoby samostatně výdělečně činné, pak tuto činnost nebude muset vykonávat na základě živnostenského oprávnění,²⁷⁵ nýbrž na základě § 7 odst. 1 písm. c) ZDP, jako příjem z jiného podnikání či § 7 odst. 2 písm. c) ZDP jako nezávislé činnosti.

²⁷⁴ Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 21. 9. 2011, sp. zn. 8 Afs 56/2010-73.

²⁷⁵ I přes to, že splňuje podle § 2 živnostenského zákona definiční znaky živnosti (jimiž jsou: soustavná činnost provozovaná samostatně, vlastním jménem, na vlastní odpovědnost, za účelem dosažení zisku a za podmínek stanovených tímto zákonem).

„Právní předpisy však neobsahují legální definici toho, co se rozumí nezávislým povoláním. Vychází se proto podpůrně z § 22 odst. 1 písm. f) DPřij, kde se uvádí v souvislosti s daňovými nerezidenty nezávislá činnost. Při vědomí, že některé z tam uvedených činností je třeba považovat za podnikání podle jiných právních předpisů podle § 7 odst. 1 písm. c) DPřij (architekt, lékař, inženýr, právník), lze za nezávislá povolání považovat např. výkonné umělce, sportovce, jejich trenéry, rozhodčí, artisty apod.“²⁷⁶

Zde by bylo tedy zapotřebí podřadit pro tyto účely hráče pod pojem sportovce. Vzhledem ke stále častějšímu označování hraní počítačových her za elektronický sport (e-sport), by se dané mohlo jevit jako dostačující kritérium. K tomu je však vhodné rozlišovat mezi pojmem „gaming“ a „e-sport“. E-sportem se zpravidla rozumí organizované soutěžní hraní hráčů nebo týmů v jakékoliv hře, na jakékoliv platformě. Oproti tomu gaming je spíše pouze pojem příznačný single modů.²⁷⁷ Zde opět platí, že legální definici tohoto pojmu nenajdeme. Je zcela jasné, že profesionální hraní těchto her by zde podřazeno býti mohlo, to je však v oblasti P2E těžce specifikovatelné.

Dne 6. 2. 2015 vydalo Generální finanční ředitelství pokyn GFŘ D-22 k jednotnému postupu při uplatňování některých ustanovení zákona č.

²⁷⁶ Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 21. 9. 2011, sp. zn. 8 Afs 56/2010-73.

²⁷⁷ Co je to Esport? [online]. 30. 8. 2019. [cit. 26. 2. 2023]. <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů.²⁷⁸ Na základě toho se jako druhá možnost se nabízí § 7 odst. 1 písm. c). Podle GŘR se

„za příjmy podle § 7 odst. 1 písm. c) zákona považují také příjmy ze samostatné činnosti ve smyslu § 420 odst. 1 občanského zákoníku provozované bez příslušného podnikatelského oprávnění. Pokud je však některá činnost zákonem zcela zakázána (např. obchodování s lidmi, obchod s drogami apod.), nemůže být taková činnost podnikáním ve smyslu § 420 občanského zákoníku.“

Za předpokladu, že tedy činnost kvalifikujeme jako samostatně výdělečně činnou, nabízí se nám výše tři uvedené možnosti. Jako nevhodnější se pak jeví kvalifikace dané činnosti na základě § 7 odst. 1 písm. c) ZDP jako příjmu z jiného podnikání či § 7 odst. 2 písm. c) ZDP jako nezávislého podnikání. K oběma se však vážou stejné právní povinnosti, a proto se tak jedná pouze o terminologický problém. Opačné by platilo, pokud bychom došli k závěru, že bod 81, přílohy 4 ŽZ spadá na hráče hrající hry obsahující model P2E. S tím by se poté pojily i jiné povinnosti jako např. podrobení se zákonu AML.

²⁷⁸ Pokyn GFR D-22 k jednotnému postupu při uplatňování některých ustanovení zákona č. 586/1992 Sb. [online]. GFR. 6. 2. 2015 [cit. 26. 2. 2023]. https://www.financnisprava.cz/assets/cs/prilohy/d-zakony/Pokyn_GFR_D-22.pdf

6.2 Daň z příjmu

Na začátku minulé podkapitoly již byla zmíněna skutečnost, že kvalifikace hráče, jako osoby samostatně výdělečně činné či pouze jako osoby, jež hraje příležitostně, bude mít za následek mj. rozdílné daňové povinnosti. Osoby vykonávající samostatně výdělečnou činnost budou zdaněny na základě § 7 ZDP, zatímco příjmy hráčů příležitostných budou spadat pod § 10 ZDP „ostatní příjmy“.

Skutečnost, zda hráč v režimu OSVČ dosahuje příjmu na základě živnosti anebo nezávislého povolání, rozhoduje ve svém výsledku také mj. o rozdílných daňových povinnostech. Primárním předmětem této daně jsou příjmy, kterých daný hráč na základě vyplacení systémem dosáhne. Od těch se dají odečíst výdaje na dosažení, zajištění a udržení příjmů. Tak lze učinit buď na základě skutečně vynaložených nákladů či paušálně. Mezi ty můžeme počítat například zakoupení počítače či dalšího příslušenství anebo různých transakčních poplatků ve hře příslušných. Při odpočtu na základě paušálních výdajů lze od příjmů ze živnostenského podnikání odečíst až 60 %, a to do výše 1,2 mil. Kč (§ 7 odst. 7 písm. b ZDP). Jiné příjmy ze samostatné činnosti pak disponují možností pouhých 40 % až do výše 800 000 Kč.

Naproti tomu hráči nespádající do režimu OSVČ pak budou muset svůj příjem zdanit na základě § 10 ZDP (ostatní příjmy). Daňovým výdajem u těchto příjmů je podle § 10 odst. 5 ZDP cena, za kterou poplatník věc prokazatelně nabyt. Jde-li o věc nabytou bezúplatně, výdajem je cena určená

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

podle zákona o oceňování majetku ke dni nabytí.²⁷⁹ To lze uplatnit pouze do výše takového příjmu. V úvahu přichází i osvobození od daně na základě § 10 odst. 3 písm. a) ZDP, tedy hranice příležitostného hraní ve výši 30 000 Kč. Druhou možností se nabízí osvobození dle § 10 odst. 3 písm. b) ZDP. To by šlo ovšem učinit pouze za předpokladu, že příjem z těchto her bude považován jako příjem z her hazardních, což je dnes vzhledem k výše uvedenému poněkud nepravděpodobné.²⁸⁰

Po vyplacení, tedy obdržení těchto aktiv od herního systému, by měl hráč zkontrolovat jejich cenu a zapsat si výši získaného příjmu.²⁸¹ To by mělo být učiněno na základě tržní hodnoty daného aktiva. Vzhledem ke skutečnosti, že kryptoměny nejsou uvedeny na kurzovním lístku ČNB, bude použit kurz přepočtený přes třetí měnu.²⁸² Pokud tedy hráč daný předmět po jeho obdržení okamžitě smění do fiat měny,²⁸³ nepředstavuje výše uvedené nic výjimečného a jedná se o jednoduchý výpočet daně z příjmu. V další části však bude představena absurdita situací, kdy si hráč daný token jako měnu ve hře ponechá a dál s ní nakládá. To pak totiž může představovat

²⁷⁹ Zákon č. 151/1997 Sb., o oceňování majetku a o změně některých zákonů (zákon o oceňování majetku).

²⁸⁰ Příslušná kapitola k hazardu, viz *kapitola třetí a pátá*.

²⁸¹ Lze však učinit až později, vzhledem k existenci historie transakcí a evidenci kurzů.

²⁸² Například v případě obdržení tokenu AXS se osoba podívá na kurz příslušné burzy, jehož hodnota je vyjádřena v měně konkrétní burzy. Většinou se jedná o USD, jež se následně převede dle kurzovního lístku ČNB na Kč.

²⁸³ Neboli měny zákonné. Pod pojem „fiat“ lze zařadit všechny státní měny obsahující centrální autoritu.

při pozdější směně nárůst na jeho hodnotě, a tím i vzniklou daňovou povinnost z kladného rozdílu mezi získáním a směnou.²⁸⁴

V úvodu do této kapitoly byl poskytnut krátký vzorový příklad do této problematiky. Hry v oblasti P2E jsou postaveny na bázi odměňování hráčů zpravidla prostřednictvím nově vytvořených tokenů.²⁸⁵ Hodnotu těchto tokenů (místní měny) je poté možné vyjádřit v měně legální (fiat měně), a to prostřednictvím příslušných burz, kde se s nimi dá volně obchodovat.²⁸⁶ Hráč tedy za výhru či v některém případě jen za pouhé plnění úkolů obdrží aktivum, jehož hodnotu lze okamžitě vyjádřit v penězích. Pokud by hodnota této měny byla vázaná například na hodnotu české koruny, představovalo by to tak čistý příjem, jehož hodnota je pro daňové účely v čase neměnná. Hráč by tedy pouze kontroloval výši svých příjmů, jež by pak na základě jeho právního statusu byly zdaněny příslušným způsobem a výší.²⁸⁷ Dnešní situace je ovšem vzhledem k vysoce volatilní hodnotě tokenu problematická.

Pokud se vrátím zpět k vzorovému příkladu, hráč by po obdržení tokenu měl okamžitě zkontrolovat výši jeho hodnoty na příslušné burze, jelikož ta

²⁸⁴ Sekundární předmět daně neboli situace, kdy hráč prostředky neprodá a jejich cena postupem času vyroste. Kladný rozdíl ze směny pak představuje zdanitelné plnění.

²⁸⁵ Tak, jak bylo detailněji popsáno v oddíle o hře Axie Infinity. Udržitelnost hry, především ve smyslu zamezení hyperinflace v tamní ekonomice, pak může probíhat různými typy protopatření, které způsobují naopak „burning“ (pálení) této měny (tokenů).

²⁸⁶ Jak již bylo několikrát popsáno v předešlých částech věnující se konceptu P2E.

²⁸⁷ Práci označováno jako primární předmět daně neboli situaci, kdy osoba bude podléhat zdanění téměř vždy.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

tvoří jeho zdanitelný příjem.²⁸⁸ Tato skutečnost může být za jeden den hraní zopakována někdy i na 30 x, jelikož tolikrát byl hráč díky jeho herním schopnostem vyplacen systémem. Hráč však místní měnu do fiat měny nesměnil a tentýž den si na příslušném herním tržišti za získanou měnu zakoupil brnění na svoji virtuální postavu ve formě NFT. Jelikož byl však na trhu velmi volatilní den a hodnota dané měny ve vztahu k české koruně vyrostla za posledních 15 hodin téměř o 30 %, bude muset hráč zdanit kladné rozdíly (v relaci k české koruně) všech jednotlivých tokenů. Ty však obdržel v rozdílné výši a hodnotě, jelikož se cena během dne velmi měnila. Tuto skutečnost musel učinit z toho důvodu, že tyto tokeny (místní měnu) „prodal“. Nabyt však nový virtuální předmět ve formě NFT, kdy jeho hodnotu lze vyjádřit opět na základě výše vycházející z nabídky a poptávky (příslušného peer-to-peer tržiště).²⁸⁹ Pokud se pak hráč rozhodne směnit toto brnění např. za kopí, bude opět muset brát zřetel na to, kolik stálo kopí v době jeho získání a jakou má hodnotu teď. Případný zisk pak bude také podléhat zdanění.

Výše uvedené se dá stále stupňovat do více kontroverznějších situací, kdy opravdu dojdeme výsledku, že se hráč, ať vědomě či nevědomě, dopustí nesprávného výpočtu daně, a tak možného protiprávního chování. Vše je tomu tak na základě současné legislativy České republiky, která neobsahuje

²⁸⁸ Popř. učinit tak následně na základě existence historie transakcí digitálních peněženek, včetně evidovaných údajích o kurzech.

²⁸⁹ Hráči v spolu v těchto sítích komunikují napřímo pomocí chytrých smluv, jako rovný s rovným. Nejedná se tedy o prodej předmětu, jehož hodnotu stanovují provozovatelé videoher, a jež lze zakoupit pouze od nich.

speciální úpravu v oblasti kryptoaktiv. Z tohoto důvodu je nutné vycházet z obecných právních předpisů upravujících daňovou problematiku, která není na každou reálnou situaci vsutku připravena. Dne 30. 3. 2022 vydalo Generální finanční ředitelství informace k daňovému posouzení transakcí s kryptoměny (kryptoaktivy).²⁹⁰ Potvrzuje a vychází ze zjištění, že kryptoměny jsou z pohledu českého práva věci v právním slova smyslu konkrétně věci nehmotnou, movitou a zastupitelnou. K tomu veřejnoprávní úprava neumožňuje zařadit tato aktiva mezi peníze či investiční nástroje.²⁹¹ Nejedná se tedy o bezhotovostní platební prostředky či elektronické peníze ve smyslu zákona o platebním styku a příjem z nich pohledá daní z příjmu jako věci nehmotné, movité a zastupitelné. Ty budou stanoveny z kladného rozdílu mezi obdržením/nákupem a směnou/prodejem. Jde-li o věc nabytou bezúplatně, je cena pro tyto účely stanovena podle zákona o oceňování majetku ke dni nabytí.²⁹²

Tyto závěry potvrdil v minulém roce svým rozsudkem i Krajský soud v Brně.²⁹³ Uvedl, že digitální měny představují nehmotnou movitou věc a nikoliv peníze. Převod neboli směna těchto aktiv, při které dochází ke zvýšení

²⁹⁰ *Informace k daňovému posouzení transakcí s kryptoměny.* [online]. GFŘ. [cit. 23. 2. 2023] https://www.financnisprava.cz/assets/cs/prilohy/d-seznam-dani/Info_kryptomeny_GFR.pdf

²⁹¹ Je k obchodování s tzv. převodními tokeny nebo k jejich směně vyžadováno oprávnění ČNB? [online]. Česká národní banka. [cit. 23. 2. 2023]. <https://www.cnb.cz/cs/dohled-financni-trh/legislativni-zakladna/stanoviska-k-regulaci-financniho-trhu/RS2018-13/>

²⁹² Zákon o oceňování majetku.

²⁹³ Rozsudek Krajského soudu v Brně č.j. 30 Af 29/2020-48 ze dne 17. 2. 2022.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

majetku, představuje zdanitelné příjmy podle § 10 odst. 1 písm. b) bodu 3 ZDP.²⁹⁴

Rozdílné stanovisko zastává rozsudek SDEU ve věci C-264/14 Skatteverket v. David Hedqvist,²⁹⁵ na kterém byla postavena i žaloba u výše zmíněného krajského soudu. Ten vidí směnu kryptoměn jako směnářenskou činnost. Jinými slovy SDEU označil kryptoměny (konkrétně Bitcoin) za alternativní platební prostředek, jež je obdobný zákonné platební měně. Vychází však ze směrnice harmonizující oblast daně z přidané hodnoty. V této oblasti byla přenesena pravomoc na Evropskou unii. To má za následek respektování unijních předpisů v této oblasti včetně rozsudků Soudního dvora Evropské unie. Jeho pravomoc však nesahá do oblasti daní z příjmů, jež je výlučnou pravomocí členských států. Na základě toho mají státy možnost upravit si daná pravidla pro tyto účely dle své vlastní vůle. Tímto konstatoval Krajský soud v Brně, že daně z příjmů nejsou na poli Evropské unie harmonizovány a jsou založeny na jiných principech, než daň z přidané hodnoty, proto na ni nelze automaticky vztáhnout závěry týkající se regulace nepřímých daní, resp. případů osvobození od daně.²⁹⁶

Ačkoli autor práce s tímto rozhodnutím nesouhlasí a závěry krajského soudu mu přijdou místy úsměvné, především pak výroky, že „Bitcoin“ nemůže být měnou z důvodu jeho pouhé virtuální podoby, neboť

²⁹⁴ Tamtéž, bod 22.

²⁹⁵ Rozsudek Soudního dvora ze dne 22. října 2015, Skatteverket v. David Hedqvist, ve věci C-264/14.

²⁹⁶ Bod 32, rozsudku Krajského soudu v Brně č.j. 30 Af 29/2020-48 ze dne 17. 2. 2022.

nepředstavuje tradiční peníze existující i v hotovostní podobě,²⁹⁷ či že jej nelze chápat jako „cizí měnu“,²⁹⁸ bude práce nadále vycházet z jeho autority, postupu daňových úředníků a jím stanoveným pokynům.

Jak již tedy bylo stanoveno výše, kryptoaktiva (kryptoměny) jsou věcí v právním slova smyslu, kdy daň z příjmu bude stanovena z kladného rozdílu mezi obdržením/nákupem a směnou/prodejem těchto aktiv. Půjde-li o nabytí bezúplatné, je cena pro tyto účely stanovena podle zákona o oceňování majetku ke dni nabytí. Výpočet těchto zdanitelných příjmů lze poté učinit dvěma způsoby. A to buď váženým průměrem z nákupních cen či tržní hodnoty v době obdržení těchto virtuálních aktiv anebo metodou first in – first out.²⁹⁹ Tato metoda je však vzhledem k výše uvedenému vzorovému příkladu vysoce nepraktická a těžce proveditelná. Druhou možností je tak vážený aritmetický průměr.³⁰⁰ I ten je však k počtu denně uskutečněných transakcí ve hře takřka nemožný.³⁰¹

²⁹⁷ Tamtéž, bod 26.

²⁹⁸ Tamtéž, bod 27.

²⁹⁹ Jedná se o metodu, kdy se při prodeji započte ta část, kterou osoba vlastní nejdéle.

Například: Osoba obdrží 1 token SLP v hodnotě 100 Kč, následně tři tyto tokeny v hodnotě 50 Kč. O týden později dva prodá, přičemž jeden bude mít tržní hodnotu 200 Kč. Základ daně poté bude představovat 250 Kč, tedy rozdíl mezi hodnotou tokenu v době obdržení, který osoba dostala nejdříve (200 Kč – 100 Kč = 100 Kč) a dalším získaným (200 Kč – 50 Kč = 150 Kč). Viz blíže zde:

<https://www.du.cz/33/zasoby-metoda-fifo-uniqueidmRRWSbk196FNf8-jVUh4EgcfyQniowwVYbX6zyW1kls/> [cit. 21. 2. 2023].

³⁰⁰ Zde si osoba vypočítá průměrnou cenu ze všech obdržných kryptoměn. Tuto cenu pak odečte od ceny, za kterou jste kryptoměnu směnil/prodal.

³⁰¹ Pokud se budeme bavit pouze o obdržných aktivech, výpočet nebude až tak složitý, problém nastává právě při pořízení si jiných předmětů za tyto získaná aktiva.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Vyskytuje se tedy otázka, jak s danou situací hráč naloží. Je zcela zcestné předpokládat, že hráč při nákupu některého herního předmětu (elixíru, brnění atd.) za výše získanou měnu, provede jednu z výše uskutečněných metod za účelem vypočtení daně z příjmu. Tato situace pak staví hráče do pozice, kdy neexistuje možnost efektivního dodržování stanovených daňových povinností. Je tedy na místě zapřemýšlet se nad platnou právní úpravou regulující obchodování s těmito virtuálními aktivy.

Ačkoli k aktuálnosti tématu stále nedisponujeme daty odhadující počet hráčů v této oblasti, lze očekávat vzhledem k doposud nízkému rozšíření a povědomí o tomto modelu poměrně zanedbatelný počet, který nepředstavuje reálný problém pro momentální stav fiskální politiky.³⁰² Tato skutečnost však neznamena, že je daňová povinnost v této oblasti nastavena správně.

Mimo to, pokud víme, že hráči nejsou prakticky schopni dostát svých povinností, je vhodné poskytnout příslušnou právní úpravu, která povede k efektivitě fiskální politiky v obou směrech. Například švýcarská právní úprava (dále jen „DLT zákon“) rozlišuje na základě zákona mezi třemi typy tokenů, a to platebním/převodním tokenem (Zahlungs-Token), investičním

³⁰² Autor práce však vychází pouze z vlastního uvážení, jež není podložena žádnými daty. V *podkapitole 4.4* však byla nabídnuta čísla aktivních uživatelů v těchto hrách, která dosahovala pouhých statisíců, a to ještě celosvětově.

tokenem (Anlage-Token) a užitkový tokenem (Nutzungs-Token).³⁰³ Překlady těchto 3 typů tokenů se různí, jelikož nemají v České republice prozatím žádnou právní oporu.³⁰⁴

Tyto tokeny jsou poté ve Švýcarsku na základě jejich druhu rozdílně zdaněny. Pro účely daní z příjmu však u všech tří platí, že jsou osvobozeny od daňové povinnosti při uskutečnění zisku z jejich prodeje/směny. Pro daňové účely je tamní nákup a prodej platebních tokenů ekvivalentní transakcím s konvenčními platebními prostředky (měnami).³⁰⁵ Zisky a ztráty vyplývající z takových transakcí obecně představují pro soukromé osoby nezdánitelné kapitálové zisky nebo neodčitelné kapitálové ztráty.³⁰⁶ V závislosti pak na typu, rozsahu a financování transakcí nedochází k soukromé správě majetku, ale k samostatné výdělečné činnosti. V případě naplnění režimu samostatné výdělečné činnosti jsou pak kapitálové zisky z prodeje platebních tokenů považovány za komerční a podléhají dani z příjmu. Ztráty jsou po zaúčtování daňově uznatelné.³⁰⁷ K tomu je také vhodné se zapřemýšlet nad skutečností, zdali vznik podnikatelského statusu z důvodu

³⁰³ Der Bundesrat setzt DLT-Gesetz vollständig in Kraft und erlässt Verordnung [online]. [cit. 23. 2. 2023].

<https://www.admin.ch/gov/de/start/dokumentation/medienmitteilungen.msg-id-84035.html>

³⁰⁴ Podle unijního nařízení MiCA by se však situace mohla brzy změnit.

³⁰⁵ ESTV, E. S. Kryptowährungen – Besteuerung [online]. [cit. 23. 2. 2023].

<https://www.estv.admin.ch/estv/de/home/direkte-bundessteuer/dbst-fachinformationen/kryptowaehrungen.html>

³⁰⁶ Čl. 16 odst. 3 Švýcarského federálního zákona o srážkové dani. (Bundesgesetz über die Verrechnungssteuer) a článek 4 odst. 1 zákona o majetkových daních (VStG) *e contrario*. [cit. 23. 2. 2023].

³⁰⁷ Čl. 18 odst. 2 švýcarského federálního zákona o přímých daních (DBG). [cit. 23. 2. 2023].

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

hraní za účelem dosažení zisku má za následek kvalifikaci podnikatele i při dosažení kladného rozdílu (tedy zisku) při směně či prodeji těchto obdržených tokenů. Jinými slovy, podnikatelská činnost sice může být spatřována v oblasti hraní P2E, avšak rozhodnutí pro držbu či pozdější směnu takto získaných aktiv již nemusí být její součástí. Hráči by tedy od ní mohli být oproštěni.

Pro výše uvedené tedy platí, že tamní hráči nepodléhají daní z příjmu při dosažení zisku z rozdílu hodnoty virtuálního aktiva. Daňové povinnosti ve spojitosti s držbou těchto aktiv se však také úplně nevyhnou, ta je totiž nastavena i při nerealizaci zisku, a to na základě výše hodnoty držených virtuálních aktiv, ze které se na konci daňového období odvede příslušná procentuální částka.³⁰⁸

Vzhledem k plánovému Evropskému nařízení MiCA, které má za cíl vytvořit efektivní regulaci a kontrolu na Evropském trhu s virtuálními aktivy, se nabízí jako možnost uzpůsobit daňové povinnosti v závislosti na připravovaných jednotlivých druzích tokenu.³⁰⁹ Jak bylo rozebráno v kapitole 4.5 příslušné nařízení MiCA, nařízení plánuje rozdělit kryptoaktiva do tří podkategorií. Token s odkazem na aktiva (asset-referenced token), token elektronických peněz (e-money token) a takzvaná „všechna ostatní krypto

³⁰⁸ Daň známa jako daň z majetku, která v České republice v tomto smyslu neexistuje.

V soustavě daní ČR se pod pojmem daní z majetku rozumí pouze daň z nemovitosti a daň silniční.

³⁰⁹ Tedy obdobně, jako je tomu ve Švýcarsku, jelikož každý token disponuje jinými vlastnostmi.

aktiva“, jež nespádají do výše uvedených (all other crypto-assets). Do této poslední podkategorie se řadí i tzv. užitkový token (utility token).

První dva zmíněné lze charakterizovat jako „stablecoiny“,³¹⁰ přičemž token elektronických peněz pak reflektuje výlučně hodnotu jedné fiat měny. Na ten se bude nahlížet pro daňové účely jako na měnu. Kurzový zisk plynoucí ze směny tohoto tokenu pak bude podle § 4 odst. 1 písm. ze) ZDP osvobozen od daně z příjmu. Složitější situace nastane v druhé podkategorii, tedy u tokenů s odkazem na aktiva (asset-referenced token). Ten totiž může být složen z rozdílných instrumentů. Podle znění MiCA se sice jedná o typ tokenu, který udržuje stabilní hodnotu, ovšem s odkazem na cenu několika fiat měn, jedné nebo několika komodit nebo jednoho či několika kryptoaktiv, případně kombinace těchto aktiv (článek 3 odst. 1, bod 3 MiCA). Tyto tokeny tedy sledují osud jiných aktiv, jejichž cenu reflektují.

Třetí podkategorií jsou poté „všechna ostatní kryptoaktiva“, včetně užitkových tokenů. Do této kategorie pak podle MiCA spadají kryptoměny jako je Bitcoin, Ethereum, SLP či AXS.

Nařízení tak nerozděluje kryptoaktiva podle jejich funkcí, jak tak činí švýcarský zákon o distribuované technologii, nýbrž podle podkladového aktiva. Švýcarský DLT zákon vidí např. Bitcoin jako platební token (Zahlungs-

³¹⁰ Tedy tokeny, jež jsou vázána na reálnou hodnotu některého aktiva. Může se jednat o košík státních měn (fiat měn) či o jednotlivou komoditu, košík komodit, kryptoaktiv či různé kombinace takových jiných aktiv.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

token)³¹¹ a AXS jako investiční token (Anlage-token), jelikož oba tokeny reflektují jiné funkce.³¹²

Vzhledem k výlučné pravomoci členských států Evropské unie v oblasti přímých daní je poté na každém jednotlivém státě, jak k těmto rozdílným tokenům z hlediska zdanění přistoupí. Výše uvedené dělení tokenů podle MiCA však podle autora této práce nemůže poskytnout smysluplný rámec pro účely daní, jako je tomu například ve Švýcarsku. Důvodem je nerozlišování mezi různými funkcionalitami těchto tokenů. I přesto však členské státy již usilují o mezinárodní spolupráci i v této oblasti. Dne 8. prosince 2022 byl Radě EU předložen návrh Evropské komise o možném zavedení spolupráce v oblasti daní s kryptoaktivy.³¹³ To by mohlo snad vést k obdobné úpravě napříč členskými státy. Jako efektivní by se pak jevilo zavést daňovou povinnost na základě funkcionality daného tokenu, tedy obdobně, jako je tomu ve švýcarské právní úpravě.

³¹¹ Regulatorische Aspekte von Initial Coin Offerings (ICOs) in der Schweiz [online]. *Baker, McKenzie*. 2018 [cit. 24. 2. 2023]. https://www.bakermckenzie.com/-/media/files/insight/publications/2018/03/brochure_german_regulatoryaspects_oficos_mar2018.pdf?la=en

³¹² Kryptowährungen - TaxInfo - Kanton Bern [online]. [cit. 17. 3. 2023]. <https://www.taxinfo.sv.fin.be.ch/taxinfo/pages/viewpage.action%3FpageId=1519419496>

³¹³ Konkrétně se jedná o směrnici Evropské Rady (EU) 2011/16/EU ze dne 15. února 2011 o správních spolupráci v oblasti daní (známá pod zkratkou „DAC“). Podatelna@mfcz.cz et al. Sekundární předpisy EU [online]. *Ministerstvo financí České republiky*. 10. 5. 2016. [cit. 24. 2. 2023]. <https://www.mfcz.cz/cs/legislativa/mezinarodni-spoluprace-v-oblasti-dani/sekundarni-predpisy-eu>

6.3 Daň hazardní

Výše byly nastíněny problematické skutečnosti spojené s institutem daně z příjmu. Nejproblematictější se v této oblasti jeví daň spadající do příjmů ostatních, jež zákon o daních z příjmu označuje jako příjem z úplatného převodu jiné věci, čímž dochází ke zvýšení majetku. Tato část práce se zaměří na poslední spornou daň, jíž je daň hazardní. Již ze samotného názvu této daně je zřejmé, že jejím předmětem aplikace je hazard. Její existence zde bude tedy dána pouze za předpokladu, že výše zmíněné P2E hry kvalifikujeme jako hazardní. Vzhledem ke skutečnosti, že behaviorální definice, teologický výklad neboli smysl a účel, za kterým byla tato úprava vytvořena, některé tyto hry jako hazardní spatřuje, přichází v úvahu uvést problematiku do této daně.

Daň z hazardních her je upravena zákonem č. 187/2016 Sb., zákon o dani z hazardních her, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZDHH“). Z pohledu teoretického dělení se jedná o daň přímou a sdílenou, jejímž předmětem je zdanění provozovatelů hazardních her, ve znění výše uvedeného zákona. V teorii se však častou vedou spory o jejím přímém určení, avšak důvodová zpráva k tomuto zákonu tuto skutečnost potvrzuje a subjekt daně proto označuje za poplatníka.³¹⁴

Jak již bylo výše poznamenáno, daň z hazardních her nedopadá přímo na hráče, ti požívají za výše uvedených podmínek osvobození od daně z příjmů fyzických osob. Tato část je tedy orientována pouze ve vztahu

³¹⁴ Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách [online]. s. 66.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

k provozovatelům dané hazardní videohry. Skutečnost, že provozovatel provozuje hazardní hru, mu ještě neukládá povinnost podrobit se hazardní dani v souladu s tímto zákonem. K tomu dojde až za předpokladu, že se naplní místní a osobní působnost tohoto zákona. Stejně jako tomu bylo u snahy aplikovat ZHH na výše uvedené P2E hry, pracuje daňové určení pro aplikaci této daně se stejnou právní fikcí. Platí tedy, že hazardní hra provozována prostřednictvím internetu bude považována za provozovanou na území České republiky, pokud se i jen z části zaměřuje na osoby, jež mají bydliště v ČR nebo pokud na tyto osoby cílí (§ 2 odst. 2 ZHH). V oddíle 3.3.1 již bylo vysvětleno, že podle důvodové zprávy a rozsudků Soudního dvora Evropské Unie nepostačuje pro aplikaci pouhá skutečnost, že jsou internetové stránky provozovatele dostupné z území daného státu.³¹⁵ Tato část ovšem rozebírala dnes již velmi personalizované reklamy prostřednictvím např. YouTube.com, jež by mohly za určitých podmínek vést k aplikaci tohoto zákona.

Další podmínkou pro možnou aplikaci zákona je také naplnění působnosti osobní. Ta se naplní za předpokladu, že hráč má bydliště na území ČR, k účasti je registrován či pokud zaplatil vklad. Výše uvedené lze charakterizovat jako konstrukční prvek předmětu daně z hazardních her. Právě ten je zde v daném případě velmi problematickým, jelikož jeho naplnění je velmi sporné a jeho absence vede k nezpůsobilosti vymožení této daně. Například skutečnost, že by subjekt daně (provozovatel hazardních her dle ZDHH) nedisponoval povolením či by svoji činnost

³¹⁵ Odst. 94 rozsudku Soudního dvora Evropské unie (velkého senátu) ze dne 7. prosince 2010, ve spojených věcech C-585/08 a C-144/09.

neohlásil (ačkoli by měl), by ho povinnosti o odvádění této daně nezbavovalo (§ 1 ZDHH). Stejné názory potvrzující tuto skutečnost nalezneme v českých či unijních rozsudcích.³¹⁶

K tomu je vhodné si připomenout neflexibilní taxativní výčet jednotlivých druhů hazardních her, který je obsažený v §3 odst. 2 ZHH. Za předpokladu, že se objeví P2E hra, kterou lze, jak z hlediska behaviorální, tak legální definice podřadit po hru hazardní, je jejím předpokladem stále subsumpce pod jeden z taxativně vyjmenovaných druhů. Tato skutečnost tak může mít za následek efektivní obcházení účelu úpravy a daní provozovatel zatížen nebude.

Závěry kapitoly

Na základě výše uvedeného lze uzavřít, že právní status hráče nelze generalizovat a je k němu zapotřebí přistupovat u každého jednotlivého hráče odlišně. Jako nejpravděpodobnější se však bude jevit označení hráče jako příležitostného, jehož příjmy budou podléhat zdanění na základě § 10 ZDP. Může však existovat specifická skupina hráčů, jež bude hrát tyto videohry za účelem dosažení zisku a se záměrem činit tak soustavně. To by mělo za následek označení této osoby za podnikatele, jenž vykonává samostatně výdělečnou činnost. Daň z příjmu pak proběhne na základě § 7 ZDP.

³¹⁶ Například rozsudku Soudního dvora (druhého senátu) ze dne 17. 2. 2005, ve spojených věcech C-453/02 a C-462/02 anebo rozsudku Městského soudu v Praze ze dne 17. 3. 2010, sp. zn. 5 Ca 65/2007-77.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

V druhé rovině pak byla zkoumána daň z příjmu, jež je vypočtena na základě kladného rozdílu při obdržení/koupi a prodejem/směnou těchto virtuálních aktiv. Ty jsou dnes autoritami chápány jako věci v právním slova smyslu, a tudíž podléhají zdanění na základě § 10 ZDP. V oblasti P2E, kde se s těmito aktivy obchoduje velmi aktivně, pak bylo detailně vysvětleno na vzorovém příkladu, že je výpočet této daně takřka nemožný. Rozsudek krajského soudu ze 17. 2. 2022 však tento právní názor potvrdil a nelze v momentální době bez nově vzniklé speciální právní úpravy dělat nic jiného než jej respektovat.³¹⁷

Za tímto účelem by bylo vhodné vytvořit novou úpravu pro oblast kryptoaktiv. Ta by mohla podpořit příliv nových investorů, pomoci technologickému rozvoji v této oblasti a přinést nové možnosti financování do České republiky. Jako možnost se nabízí i konzultace a zavedení mezinárodní spolupráce napříč členskými státy pro efektivní zdanění v oblasti kryptoaktiv, a to na základě výše zmíněné směrnice DAC. Právní rámec daní z příjmu by však měl zůstat na úrovni vnitrostátní. Rozdílnému zdanění by pak podléhaly jednotlivé tokeny, a to na základě jejich vlastností a funkcionalit, obdobně, jako je tomu například ve Švýcarsku. Platí totiž, že některé tokeny jsou uzpůsobeny plnit funkci obdobnou akciím, jiné zase představují prostředky platební. Daná situace by měla být podle závěru autora brána v potaz.

³¹⁷ Rozsudek Krajského soudu v Brně č.j. 30 Af 29/2020-48.

V poslední rovině byla zkoumána daň hazardní, její existence však bude tedy dána pouze za předpokladu, že jednotlivé P2E hry budou kvalifikovány jako hazardní. To je vzhledem ke dnešní legální definici hazardních her velmi problematické. Vzhledem k nečinnosti českého regulátora a vznikajícím tendencím Evropské unie, která chce problematiku výskytu prvků hazardu ve videoher regulovat spíše ochranou spotřebitele, bude tato pravděpodobně vyloučena.

Závěr

Cílem této práce bylo detailně představit takřka nově vzniklý obchodní model play-to-earn, poukázat na jeho rozdíly oproti ostatním obchodním modelům a vyzdvihnout právní výzvy, které z něj vyplývají. Práce byla zaměřena především na výskyt prvků hazardu v těchto videohrách a výsledkem mělo být doporučení vhodných východisek pro efektivní úpravu *de lege ferenda*, a to včetně problematiky daňové. Cílem bylo také vyzdvihnout klady a rizika technologie blockchainu ve hrách a představit jeho připravované regulace.

Za tímto účelem byl v úvodních částech práce poskytnut historický vývoj obchodních modelů v herním průmyslu. Zde si lze povšimnout, že na základě nepřetržitého vývoje technologií přicházejí provozovatelé k novým způsobům monetizace herního obsahu. Tyto nově vzniklé obchodní modely pak reflektují silnou tendenci posunu moderního kapitalismu směrem k assetizaci – jako "přeměně věcí na zdroje, které generují příjem bez nutného prodeje". K tomu dnes dochází především na základě předplatného či modelu free-to-play v kombinaci s mikrotransakcemi. Zkoumanou mikrotransakcí se pro účely této práce jevil její poddruh známý pod pojmem loot-box, a to z důvodu jeho obdobným vlastnostem, jež se vyskytují i v P2E videohrách.

Ten byl definován jako virtuální předmět předem neznáme hodnoty, k jehož obsahu se lze dostat pouze prostřednictvím transakce. V těchto hrách pak lze spatřovat prvky hazardu, jež některé státy definují jako „game

of chance“. Tato skutečnost vedla mj. Nizozemí a Belgie k zakázání těchto hazardních praktik uvnitř videoher, s poukázáním, že mají negativní dopad na mladistvé.

Za tímto účelem byla v práci rozebrána česká legální definice hazardních her, ve smyslu zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, přičemž autor dospěl k závěru, že čistě jazykovým výkladem zákona nelze tyto hry podrobit jeho aplikaci. Za účelem identifikace hazardu tak byla nabídnuta i behaviorální definice hazardní hry, ze které mimo jiné vychází smysl a účel úpravy českého zákona o hazardních hrách. Poskytnutá definice se skládá z pěti kritérií, přičemž nejspornějším se jeví schopnost směnit virtuální předmět za reálnou hodnotu („cash-out“). Ve většině her obsahující loot-boxy však tato možnost (i přes nevoli provozovatele) existuje a výsledkem aplikace této definice tak bylo označení některých her obsahujících loot-boxy za hry hazardní.

Tyto vzniklé definice pak byly v následující kapitole aplikovány na vybraný vzorek play-to-earn videoher. Výsledek reflektuje obdobné zjištění, jež bylo učiněno již v kapitole příslušné mikrotransakcím ve formě loot-boxů. Režim P2E her totiž v zásadě funguje podobně jako získávání aktiv (např. skinů) z těchto mikrotransakcí (loot-boxů). Kombinací „investice“ a náhody získá hráč aktiva, jež znamenají určitou hodnotu zase pro hráče jiné. Rozdíl mezi nimi však spočívá v odlišné technologii, na které jsou videohry vybudovány. Technologie blockchainu nabízí P2E hrám jasně řešené vlastnictví těchto virtuálních aktiv, včetně jejich fyzické kontroly a převoditelnosti. Výsledkem této skutečnosti je poté možnost směny („cash-out“) těchto virtuálních aktiv prostřednictvím kryptoměn do zákonného

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

platidla. „Cash-out“ je tak oproti loot-boxům, vůči nimž provozovatelé některých videoher značně bojují, jádrem herního mechanismu daného systému. Pokud tedy loot-boxy spadají pod behaviorální definici, ať již Griffithsovu či Drummondovu a Sauerovu, musí tím spíše platit pro závažnější – P2E videohry (*a minori ad maius*).

Problematičnost byla zjištěna opět u definice legální. Ta vzhledem k jejímu úzkému jazykovému znění aplikována nebude. Pomocí široké interpretace nabídnuté definicí behaviorální by tak být učiněno mohlo.

K jinému zjištění došlo ve virtuálním světě (metaversu) Decentraland. V něm lze spatřovat i hazardní hry *stricto sensu*, jako je například poker. K tomu mají hráči přístup zcela anonymně po připojení se se svojí digitální peněženkou. Problematickým se však jeví naplnění působnosti ZHH, a to vzhledem k posouzení, zdali se provozovatelé těchto videoher zaměřují či cílí na osoby s bydlištěm území České republiky. Pouhá dostupnost přístupu k videohrám totiž automaticky neznamená, že by se provozovatel těchto her zaměřoval na osoby, jež mají bydliště v České republice. Tyto hry totiž nejsou v českém jazyce, nevyužívají českou měnu a jejich reklamu provozovatel nemá v českých médiích.

V práci však byla zkoumána situace, jak se nahlíží na personalizované reklamy vyskytující se ve videích na YouTube. Tato platforma sice není českým médiem, přesto se v dnešní generaci řadí mezi ty nejsledovanější. To má za následek spatřování různých reklam a propagaci videí těchto videoher i v českém prostředí. Vzhledem k personalizaci reklamy na základě

počítačového algoritmu je však složité určit, zdali se reklama zaměřuje či cílí na osoby s bydlištěm na území České republiky.

Reklamy na YouTube.com totiž fungují na kombinaci kontextuálního, behaviorálního a segmentového cílení na uživatele. Pro učinění přesných závěrů by bylo zapotřebí disponovat segmentovými a kontextuálními požadavky zadavatele, ze kterých by se již dala zjistit specifická cílení, jako je např. geografická lokace. Z dostupných zdrojů tak však učinit nelze, což vede k závěru, že se výše uvedené hry, alespoň podle znění ZHH a veřejně dostupných informací, nezaměřují a necílí na osoby s bydlištěm na území České republiky. Do budoucna se doporučuje, aby regulátor ke každé jednotlivé hře přistupoval rozdílně a zkoumal tak zadavatelovy požadavky *ad hoc*.

Jako efektivní východisko se podle závěrů autora jeví přenesení právní úpravy online hazardních her do pravomoci Evropské unie. Ta by poté mohla vytvořit jednotný unijní rámec, který by byl flexibilní a obsahoval i problematiku výše zmíněných prvků hazardu. Právě vzhledem k vysokým ziskům daných společností na území členských států Evropské unie, by byli provozovatelé těchto videoher nuceni adaptovat své praktiky na nově vytvořenou jednotnou úpravu. Tomu by tak mělo být učiněno i z důvodu, že internet prakticky nezná hranice, ačkoli účel úpravy hazardu, tedy behaviorální definice, je napříč státy totožný. Jednotnou úpravou se zároveň sníží nákladnost jednotlivých provozovatelů videoher sledovat 27 rozdílných úprav členských států. Efektivnost pak bude spatřována i z pohledu státu, a to jak administrativní, tak finanční. Mimo to, samotná ochrana hráčů a hráček bude představovat vyšší úroveň.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Ačkoli autor dospěl v práci k tomuto závěru, Evropská unie nebyla přes několik pokusů zahájených již v minulé dekádě schopná dospět konsensu v přenesení této pravomoci do rukou EU. Podle posledního usnesení Evropského parlamentu z ledna 2023, tak zvolily členské státy ochranu hráčů a hráček cestou institutu ochrany spotřebitele. Evropská komise by tak měla v následujícím období vypracovat návrh, jak efektivně spotřebitele v dané oblasti ochránit. Zde má totiž Evropská unie oproti regulaci hazardu možnost jednat podle vlastního uvážení prostřednictvím širokých prostředků, a to od nezávazných doporučení až po závazné právní předpisy.

Autor této práce chce však upozornit, aby připravovaná právní úprava nebyla zaměřena příliš úzce na problematiku loot-boxů, nýbrž i na nový trend play-to-earn videoher. Bylo by tedy vhodné přijít s ochranou, která se nebude orientovat pouze na termín „loot-box“, jež přiměl Evropskou unii v oblasti videoher s prvky hazardu jednat.

Mimo výše uvedené bylo zjištěno, že s modelem play-to-earn je spojeno kromě problematiky hazardu vícero nejasných právních aspektů. Mezi ty se dá zařadit např. možnost praní špinavých peněz, podvodné praktiky či problematika daňová. Zde bylo v souladu s výskytem prvků hazardu v těchto hrách dosaženo závěru, že nejefektivnějším opatřením by se v této oblasti jevílo zavedení spolehlivého ověření věku a ztotožnění identity uživatele s připojenou digitální peněženkou. To by šlo učinit pomocí již známého systému „Know Your Customer“, kdy každý účet propojený v herním světě, potažmo připojená digitální peněženka, bude mít povinnost disponovat statusem ověřené identity. V oblasti digitálních peněženek se

vyskytuje možnost využít „soulbound-token“, který by byl s peněženkou pevně spojen. Ten je však stále v přípravné fázi a jeho použití je prozatím experimentální. K tomu se spíše jedná o technické hledisko, které by pouze právní povinnost vhodně implementovalo. Jako druhá možnost bylo nabídnuto externí (tedy mimo blockchain) spojení digitální peněženky s ověřeným uživatelem. To se jeví i vzhledem k ochraně osobních údajů jako efektivnější.

V této souvislosti bylo zkoumáno plánované nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) MiCA a související návrh nařízení o informacích doprovázejících převody peněžních prostředků a některých kryptoaktiv. Bylo zjištěno, že nařízení o informacích doprovázejících převody peněžních prostředků a některých kryptoaktiv zavede osobám poskytující služby s kryptoaktivy povinnost sledovat každou učiněnou transakci. Oproti dnešnímu znění zákona AML, tak má odpadnout prahová hranice *de minimis*. To poté bude znamenat při identifikaci provozovatele play-to-earn hry, jako osoby poskytující služby s kryptoaktivy na území Evropské unie, nezbytnost zavedení systému, jež dokáže ověřit identitu uživatele. Byla však učiněna zjištění, že ne každý provozovatel play-to-earn her bude automaticky naplňovat status osoby poskytující službu s kryptoaktivy. Dané se bude lišit v návaznosti na nabízených službách, jako je například vlastní herní tržiště, emitace měny, úschova aktiv atd. V zásadě by však dnes všechny výše analyzované hry status poskytovatele služby naplňovaly.

Toto nařízení tak může po jeho schválení poskytnout více než dostatečnou kontrolu při identifikaci hráčů a hráček. MiCA pak nabídne mimo jiné transparentnost při emisi nových herních aktiv a další povinnosti

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

s tím spojené. Tomu se nevyhne ani emise herních aktiv, jež jsou dnes označovány jako NFT. Ačkoli jsou podle současného znění MiCA z působnosti vyloučena jedinečná a nezaměnitelná kryptoaktiva, nerozumí se jim vydávání nezaměnitelných tokenů ve velkých sériích nebo kolekcích. To je naopak považováno za ukazatel jejich zaměnitelnosti. Pouhé přidělení jedinečného identifikátoru ke kryptoaktivu tedy nestačí k tomu, aby bylo klasifikováno jako jedinečné či nezaměnitelné. To poté povede vydavatele těchto aktiv ke stejným regulatorním povinnostem, jako vydávání jiných tokenů klasifikovaných jako „všechna ostatní kryptoaktiva“.

Dalším zkoumaným právním aspektem byla situace, zdali osoba hrající videohru, jež obsahuje model play-to-earn, naplňuje bez dalšího režim samostatně výdělečné činnosti, či zdali se jedná o pouhý příležitostný příjem. Režim samostatně výdělečné činnosti by měl totiž za následek řadu veřejnoprávních povinností s tím spojených. Výsledkem zkoumaného zjištění je, že rozhodujícím kritériem se jeví soustavnost a záměr hrát za účelem dosažení zisku. Bude se tak lišit v závislosti na situaci, zdali bude tento koncept představovat či nabízet pouhý atraktivní doplněk, za účelem navrácení nákladu ze zakoupené videohry anebo skutečnou výdělečnou činnost. Záleží tak na nastavení herního systému, a především na záměru hráče.

Kritérium soustavnosti je pak také nutno v této oblasti zkoumat případ od případu zcela odlišně. Za předpokladu naplnění těchto kritérií, a tím pádem naplnění znaků výkonu samostatně výdělečné činnosti, vychází práce ze zjištění, že hráč nepotřebuje k této činnosti živnostenské oprávnění, a to

ve smyslu bodu 81, přílohy 4, živnostenského zákona (poskytování služeb s virtuálními aktivy). Výkon tak lze učinit i bez podnikatelského oprávnění.

Posledním zkoumaným právním aspektem pak byla daňová problematika. Ta vycházela z pohledu hráče, rozšířenou o daň hazardní. U té bylo zjištěno, že její aplikace naráží na složité podřazení těchto videoher pod hry hazardní. To znamená, aplikace není možná buď z důvodu nevhodného jazykového znění definice hry hazardní či vyhnutí se působnosti českého zákona. Aplikaci daně hazardní nepomůže ani plánovaná evropská úprava. Ta se totiž připravuje na bázi ochrany spotřebitele.

Jako značně nejkomplexnější se pak jevila daň z příjmu. V té lze rozlišovat mezi daní stanovenou z dosaženého příjmu při výplatě herním systémem a daní vypočtenou na základě kladného rozdílu při směně obdržených aktiv.

Podle české právní úpravy se na tato aktiva nahlíží jako na kryptoměny, jež jsou podle výkladu autorit věcí v právním slova smyslu. Ačkoli autor s touto jednotnou kvalifikací označující všechny tokeny bez rozdílu nesouhlasí, byla tato metodika v minulém roce Krajským soudem v Brně potvrzena. Následkem této metodiky je vysoce problematické vypočtení daně z prodeje/směny těchto herních aktiv, a to např. za předpokladu, že dojde na burze k navýšení ceny tohoto tokenu, ačkoli to pro hráče ve hře nemusí ve svém důsledku nic zlepšovat.

Na základě zjištěných nedostatků se tak doporučuje vytvořit speciální právní úpravu daní v oblasti kryptoaktiv. V této souvislosti se navrhuje

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

upravit rozdílné zdanění jednotlivých tokenů, a to na základě jejich vlastností a funkcionalit, tedy obdobně, jako je tomu například ve Švýcarsku. Platí totiž, že některé tokeny jsou uzpůsobeny plnit funkci obdobnou akciím, jiné zase představují prostředky platební.

Použité zdroje

Monografie, odborné články, časopisy a sborníky

Alam, O. *Understanding the economies of blockchain games: an empirical analysis of Axie Infinity*. 2022, bakalářská práce, ETH Zürich, Distributed Computing Group Computer Engineering and Networks Laboratory. s. 44.

Bartoletti, M., Carta, S., Cimoli, T., Saia, R. Dissecting ponzi schemes on ethereum: Identification, analysis, and impact. *Future Generation Computer Systems*, č. 102, 2019, 47 s.

Bartoletti, M., Pes, B., Serusi, S. Data mining for detecting bitcoin ponzi schemes. *Crypto Valley Conference on Blockchain Technology (CVCBT)*, 2018, 10 s.

Bernevega, A., Gekker, A. The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game. *Games and Culture*. 2022, č. 17(1), s. 47–69.

Birch, K. *We have never been neoliberal: A manifesto for a doomed youth*. Washington, USA: Zero books, 2015.

Block, S., Haack, F. eSports: a new industry. SHS Web of Conferences. In: Young Hoon Kim, John Nauright & Chokechai Suveatwatanakul. The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, č. 23:11, 2021, s. 1861-1871.

Budínová, V. *Vývoj a programování počítačových her*. 2013, bakalářská práce, Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 61 s.

Delic, A.J., Delfabbro, P.H. Profiling the Potential Risks and Benefits of Emerging “Play to Earn” Games: a Qualitative Analysis of Players’ Experiences with Axie Infinity. *Int J Ment Health Addiction*. 2022, 13 s.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Drummond, A., Sauer, J.D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nat Hum Behav* 2: 2018. s. 530–532.

Goldfarb, A. Tucker, C.E. Online advertising, behavioral targeting, and privacy. *Communications of the ACM*. 2011, č. 54/5, s. 25–27.

Griffiths, M. Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*. 2018. č. 22/1, s. 52-54.

Hee-Soon Jung, Hyung-Won Jung. A STUDY ON INNOVATIONS AND LIMITATIONS OF NFT BASED GAMES. In: 한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집. Korea: Kwangwoon University, 2021, s. 109-114.

Chava, S., Hu, Y., Paradkar, N. Gambling on Crypto Tokens?. In: *Georgia Tech Scheller College of Business Research Paper*, 2022, č. 4149937, s. 63.

Koçer, I.B., Tampio, S.S. *Effects of Blockchain on Game Development A case study at ChromaWay*, 2022, Master Thesis, Uppsala Universitet, Masterprogram i industriell ledning och Innovation, 95 s.

Koeder, M.J., Tanaka, E., Mitomo H. "Lootboxes" in digital games-A gamble with consumers in need of regulation? An evaluation based on learnings from Japan. In: 22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society. 2018, Seoul, Korea, 35 s.

Lasák, J. § 420 [Pojem podnikatele]. LAVICKÝ, Petr a kol., *Občanský zákoník I. Obecná část (§ 1–654). Komentář. 1. vydání*. Praha: C. H. Beck, s. 1605–1609.

Lu, X., Zhao, X., Xue, L. Is Combining Contextual and Behavioral Targeting Strategies Effective in Online Advertising? *ACM Transactions on Management Information Systems*. 2016, č. 7/1, s. 1-20.

POUŽITÉ ZDROJE

Maliňák, M. *Zhodnocení nové právní úpravy hazardu a jeho zdanění*. 2020, diplomová práce, Masarykova Univerzita, Právnická fakulta, 104 s.

Mark Griffiths. *Adolescent gambling*. Psychology Press, 1995.

Nieborg, David. From premium to freemium: The political economy of the app. In: Leaver T., Willson, M. (eds). *Social, Casual and Mobile Games: The changing gaming landscape*. New York: Bloomsbury Academic, 2015, s. 225-240.

Osathanukul, C. A classification of business models in video game industry. *International Journal of Management Cases*. 2021, s. 35-42.

Pichtr, J. *Sport a (nejen) pracovní právo*. Praha: Wolters Kluwer, 2014.

RICHTER, Štěpán. Právní problematika lootboxů. *Revue pro právo a technologie roč. 10, č. 19*. 2019. s. 69-85.

Sandqvist, U. The games they are a chanin': New business models and transformation within the video game industry. *Humanities and Social Sciences Latvia*. č. 23, s. 4-20.

Serada, A. Why Is CryptoKitties (Not) Gambling?. In: Yannakakis, G.N., Liapis, A., Kyburz, P., Volz, V., Khosmood, F. & Lopes, P. (Eds.) *FDG '20: International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2020. s. 1-4.

Scholten, O., Hughes, N., Deterding, S., Drachen, A., Walker, J., Zendle, D. *Ethereum Crypto-Games: Mechanics: Prevalence and Gambling Similarities*. In: *Computer-Human Interaction in PLAY*. Barcelona: 2019. s. 379-389.

Stúr, J. *Postavení profesionálního sportovce z pohledu pracovního práva*. 2020, diplomová práce, Masarykova univerzita, Právnická fakulta, s. 117.

Tian, M., Hanyi, W., Yaoze, G., Wei, C. *Blockchain Games: A Survey*. School of Science and Engineering, The Chinese University of Hong Kong, Shenzhen, Chin, 2019, 8 s.

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Vidal-Tomás, D. The new crypto niche: NFTs, play-to-earn, and metaverse tokens. *Finance Research Letters*. 2022, č. 47/B, 13 s.

Wolf, J.P.M. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood, 2007.

Zackariasson, Peter, Wilson, Timothy. Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review: An International Business Journal incorporating Journal of Global Competitiveness*. Sweden, 2010, s. 139-151.

Internetové zdroje

5 Tips For Earning More SLP In Axie Infinity [online]. 15. 9. 2022. [cit. 22. 11. 2022]. <https://www.pinoybisnes.com/cryptocurrency/5-tips-for-earning-more-slp-in-axie-infinity/>

A Billion-Dollar Crypto Gaming Startup Promised Riches and Delivered Disaster [online]. Bloomberg.com. [cit. 15. 2. 2023]. <https://www.bloomberg.com/news/features/2022-06-10/axie-infinity-axs-crypto-game-promised-nft-riches-gave-ruin>

A Promising AAA Revenue Stream Emerges: In-Game Advertising on PC & Console Is Due to Grow as Publishers Diversify Monetization [online]. Newzoo [cit. 31. 1. 2023]. <https://newzoo.com/insights/articles/a-promising-aaa-revenue-stream-emerges-in-game-advertising-on-pc-console-is-due-to-grow-as-publishers-diversify-monetization>

Robertson A. Axie infinity's financial mess started long before its \$600 million hack. 2022 [Online]. [cit. 18. 11. 2022]. <https://www.theverge.com/2022/4/8/23015468/axie-infinity-blockchain-nft-play-to-earn-game-economics-hack>

POUŽITÉ ZDROJE

Ads on videos you watch – YouTube Help [online]. [cit. 13. 3. 2023].
<https://support.google.com/youtube/answer/3181017?hl=en>

Allison, I. JPMorgan Is the First Bank Into the Metaverse, Looks at Business Opportunities [online]. 15. 2. 2022. [cit. 9. 2. 2023].
<https://www.coindesk.com/business/2022/02/15/jpmorgan-is-the-first-bank-into-the-metaverse-looks-at-business-opportunities/>

Andre Cronje [online]. Twitter. [cit. 28.11.2022].
<https://twitter.com/andrecronjetechnology/status/1303969754907107329>

Android & iOS free and paid apps share 2022 [online]. statista.com. [cit. 8. 11. 2022].
<https://www.statista.com/statistics/263797/number-of-applications-for-mobile-phones/>

Anti-money laundering and countering the financing of terrorism legislative package [online]. [cit. 31. 1. 2023].
https://finance.ec.europa.eu/publications/anti-money-laundering-and-countering-financing-terrorism-legislative-package_en

Axie Infinity - Battle, Collect, and Trade Collectible NFT Creatures [online]. [cit. 16. 3. 2023]. <https://axieinfinity.com>

Axie Infinity Making Big Changes to Fix Its Ailing Play-to-Earn NFT Economy [online]. decrypt.com. [cit. 22. 11. 2022]. <https://decrypt.co/92190/axie-infinity-making-big-changes-to-fix-its-ailing-play-to-earn-nft-economy?amp=1>

Axie Infinity sales and price 2022 [online]. Statista.com. [cit. 16. 3. 2023].
<https://www.statista.com/statistics/1264288/axie-infinity-nft-development/>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Axie Tech [online]. Axie Tech. [cit. 16. 3. 2023]. <https://axie.tech>

Battle Pass [online]. Dota 2 Wiki. [cit. 8. 3. 2023]. https://dota2.fandom.com/wiki/Battle_Pass

Blizzard detail Overwatch 2's season one, and its controversial battle passes. Rock, Paper, Shotgun. 2022. [cit. 8. 3. 2023]. <https://www.rockpapershotgun.com/blizzard-detail-overwatch-2s-season-one-and-its-controversial-battle-passes>

Business fo Gaming – Part 4: How is money made on games? - Business and Society [online]. coursera.com. [cit. 8. 11. 2022]. <https://www.coursera.org/lecture/game-design-and-development-4/business-fo-gaming-part-4-how-is-money-made-on-games-hjo52>

Business Models of Video Games: Past, Present, and Future [online]. medium.com. [cit. 8. 11. 2022]. <https://medium.com/@mjperrotta46/business-models-of-video-games-past-present-and-future-2b2aafe8ade1>

Call of Duty: Modern Warfare ditches loot boxes for a battle pass [online]. The Verge. 17. 10. 2019. [cit. 8. 3. 2023]. <https://www.theverge.com/2019/10/17/20919618/call-of-duty-modern-warfare-loot-boxes-battle-pass-fortnite>

Co je to Esport? [online]. 30. 8. 2019. [cit. 26. 2. 2023]. <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>

Consumer protection in online video games: a European Single Market approach [online]. 18. 1. 2023. [cit. 15. 2. 2023].

POUŽITÉ ZDROJE

<https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/summary.do?id=1730648&t=e&l=en>

Contextual vs Behavioral vs Audience Targeting: A Full Comparison [online]. [cit. 13. 3. 2023]. <https://www.adbutler.com/blog/article/Contextual-vs-Behavioral-vs-Audience-Targeting-Explained>

Crypto assets: deal on new rules to stop illicit flows in the EU | News | European Parliament [online]. 29. 6. 2022 [cit. 16. 2. 2023]. <https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20220627IPR33919/crypto-assets-deal-on-new-rules-to-stop-illicit-flows-in-the-eu>

Cuofano, G. How Does Axie Infinity Work And Make Money? The Axie Infinity Play-To-Earn Business Model In A Nutshell [online]. FourWeekMBA. 9. 10. 2022. [cit. 19. 11. 2022]. <https://fourweekmba.com/how-does-axie-infinity-work-and-make-money/>

Decentraland DAO [online]. [cit. 9. 2. 2023]. <https://dao.decentraland.org/en/>

Decentraland Events [online]. [cit. 9. 2. 2023]. <https://events.decentraland.org/>

Der Bundesrat setzt DLT-Gesetz vollständig in Kraft und erlässt Verordnung [online]. [cit. 23. 2. 2023]. <https://www.admin.ch/gov/de/start/dokumentation/medienmitteilungen.msg-id-84035.html>

Duverge, G. Insert More Coins: The Psychology Behind Microtransactions [online]. Touro University WorldWide. 25. 2. 2016 [cit. 31. 1. 2023]. <https://www.tuw.edu/psychology/psychology-behind-microtransactions/>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách [online].
beck-online [cit. 9.11.2022]. s.15. dostupné z: <https://www.beck-online.cz/bo/chapterview-document.seam?documentId=oz5f6mrqge3f6mjygzpwi6q>

Economic Success [online]. ISFE. [cit. 16. 2. 2023].
<https://www.isfe.eu/game-industry/economic-success/>

ESTV, E. S. Kryptowährungen – Besteuerung [online]. [cit. 23. 2. 2023].
<https://www.estv.admin.ch/estv/de/home/direkte-bundessteuer/dbst-fachinformationen/kryptowaehrungen.html>

Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023) [online]. Business of Apps. [cit. 8. 3. 2023]. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>
Games in Society [online]. ISFE [cit. 16. 2. 2023].
<https://www.isfe.eu/games-in-society/>

Games in Society [online]. ISFE. [cit. 16. 2. 2023].
<https://www.isfe.eu/games-in-society/>

Gold Trading Exposed: The Developers [online]. [cit. 1.11.2022].
<https://www.eurogamer.net/gold-trading-exposed-the-developers-article>

Hall, P. Season Zero of Axie Infinity Origin now Live [online]. Play to Earn. 13. 8. 2022. [cit. 21. 11. 2022].
<https://www.playtoearn.online/2022/08/13/season-zero-of-axie-infinity-origin-now-live/>

POUŽITÉ ZDROJE

Informace k daňovému posouzení transakcí s kryptoměny. [online]. GŘ. [cit. 23. 2. 2023] https://www.financnisprava.cz/assets/cs/prilohy/d-seznam-dani/Info_kryptomeny_GFR.pdf

Je k obchodování s tzv. převodními tokeny nebo k jejich směně vyžadováno oprávnění ČNB? [online]. Česká národní banka. [cit. 23. 2. 2023]. <https://www.cnb.cz/cs/dohled-financni-trh/legislativni-zakladna/stanoviska-k-regulaci-financniho-trhu/RS2018-13/>

Jordan, J. Why Fortnite's monetisation is easy to copy but its success hard to replica-te [online]. 2. 7. 2018 [cit. 8. 3. 2023]. <https://www.pocketgamer.com/fortnite/why-fornites-monetisation-is-easy-to-copy-but-its-success-hard-to-replicate/>

Kruppa, M. Crypto's hottest game is facing an economic maelstrom [online]. [cit. 1.11.2022]. <https://www.ft.com/content/b0c49d6f-a06a-4def-8469-45ad009ac13c>

Kryptowährungen - TaxInfo - Kanton Bern [online]. [cit. 17. 3. 2023]. <https://www.taxinfo.sv.fin.be.ch/taxinfo/pages/viewpage.action%3FpageId=1519419496>

Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers. [online]. [cit. 11. 2. 2023]. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPO_L_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPO_L_STU(2020)652727_EN.pdf)

Metodický pokyn k plnění povinnosti podle § 82-84 ZHH [online]. Ministerstvo financí České republiky. [cit. 9.2.2023]. https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Methodika_2017_Metodicky-pokyn-k-plneni-povinnosti-82-84-ZHH.pdf

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

MiCA – Overview of the New EU Crypto-Asset Regulatory Framework (Part 1) [online]. [cit. 24. 2. 2023]. <https://www.klgates.com/MiCA-Overview-of-the-new-EU-crypto-asset-regulatory-framework-Part-1-11-15-2022>

Mýty o blokaci nelegálního hazardu. [online]. Ministerstvo financí České republiky [cit. 9.2.2023]. <http://www.mfcr.cz/cs/aktualne/v-mediich/2016/myty-o-blokaci-nelegalniho-hazardu2456>

Newzoo Global Esports & Live Streaming Market Report | Free Version [online]. Newzoo [cit. 6. 11. 2022]. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

NFT gaming statistics [online]. finder.com. [cit. 18. 11. 2022]. <https://www.finder.com/nft-games-statistics>

Niculaescu, Corina and Sangiorgi, Ivan and Bell, Adrian R., Venture Capital Financing in the Esports Industry [online]. [cit. 6. 11. 2022]. <https://ssrn.com/abstract=3795142>

Online Microtransaction Global Market Report 2021: COVID 19 Impact and Recovery to 2030 [online]. [cit. 11. 11. 2022]. <https://www.reportlinker.com/p06071524/Online-Microtransaction-Global-Market-Report-COVID-19-Impact-and-Recovery-to.html>

OpenSea. Decentraland - Collection [online]. OpenSea.com. [cit. 9. 2. 2023]. <https://opensea.io/collection/decentraland>

Páral, A. Co jsou to utility, security a governance tokeny? [online]. Finex.cz. 11. 8. 2022. [cit. 18. 11. 2022]. <https://finex.cz/co-jsou-to-utility-security-a>

POUŽITÉ ZDROJE

governance-tokeny-jaky-je-mezi-nimi-rozdil-a-kttere-projekty-je-nejlepe-reprezentuji/

Podatelna@mfcz.cz et al. Regulace hazardu funguje, stát se zabývá přesunem hraní na internet [online]. Ministerstvo financí České republiky. 5. 11. 2019. [cit. 11. 2. 2023]. <https://www.mfcz.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2019/regulace-hazardu-funguje-stat-se-zabyva-36541>

Podatelna@mfcz.cz et al. Sekundární předpisy EU [online]. Ministerstvo financí České republiky. 10. 5. 2016. [cit. 24. 2. 2023]. <https://www.mfcz.cz/cs/legislativa/mezinarodni-spoluprace-v-oblasti-dani/sekundarni-predpisy-eu>

Poker je dovednostní hra, ale zákon ho vidí jako hazard [online]. iDNES.cz. 21. 3. 2017. [cit. 21. 11. 2022]. http://www.metro.cz/poker-je-dovednostni-hra-ale-zakon-ho-vidi-jako-hazard-pd2-region.aspx?c=A170320_185039_metro-region_jsk

Pokyn GFŘ D-22 k jednotnému postupu při uplatňování některých ustanovení zákona č. 586/1992 Sb. [online]. GFR. 6. 2. 2015 [cit. 26. 2. 2023]. https://www.financnisprava.cz/assets/cs/prilohy/d-zakony/Pokyn_GFŘ_D-22.pdf

Procedure File: 2020/0265(COD) | Legislative Observatory | European Parliament [online]. [cit. 15. 3. 2023]. [https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2020/0265\(COD\)&l=en](https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2020/0265(COD)&l=en)

Procedure File: 2021/0241(COD) | Legislative Observatory | European Parliament [online]. [cit. 15. 3. 2023]. [https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2021/0241\(COD\)&l=en](https://oeil.secure.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?reference=2021/0241(COD)&l=en)

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on Markets in Crypto-assets, and amending Directive (EU) 2019/1937. [online]. [cit. 23. 2. 2023]. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13198-2022-INIT/en/pdf>

Published, J. D. Battle passes are replacing loot boxes, but they're not necessarily a better deal [online]. PC Gamer. 2018. [cit. 8. 3. 2023] <https://www.pcgamer.com/battle-passes-are-replacing-loot-boxes-but-theyre-not-necessarily-a-better-deal/>

Ramon. What is better in Axie Infinity Skill or Luck? [online]. Axie.win. 8. 11. 2021. [cit. 21. 11. 2022]. <https://axie.win/en/best-axie-infinity-skill-luck-2/>

Regulatorische Aspekte von Initial Coin Offerings (ICOs) in der Schweiz [online]. Ba-ker, McKenzie. 2018 [cit. 24. 2. 2023]. https://www.bakermckenzie.com/-/media/files/insight/publications/2018/03/brochure_german_regulatoryaspectssoficos_mar2018.pdf?la=en

Robertson, A. Axie infinity's financial mess started long before its \$600 million hack [online]. [cit. 1.11.2022]. <https://www.theverge.com/2022/4/8/23015468/axie-infinity-blockchain-nft-play-to-earn-game-economics-hack/>

Sahid, O. How Much Can You Earn Playing Axie Infinity? [online]. PlayTo-EarnDiary. 17. 6. 2022. [cit. 21. 11. 2022]. <https://playtoearndiary.com/how-much-can-you-earn-playing-axie-infinity/>

Sergeenkov, A. What Are Soulbound Tokens? The Non-Transferrable NFT Explained [online]. 7. 9. 2022. [cit. 19. 2. 2023].

POUŽITÉ ZDROJE

<https://www.coindesk.com/learn/what-are-soulbound-tokens-the-non-transferrable-nft-explained/>

Shukla, S. Axie infinity was losing gamers even before record crypto hack. [online]. [cit. 1.11.2022]. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-04-04/axie-infinity-was-losing-gamers-even-before-record-crypto-hack#xj4y7vzkg>

Singh, A. European Union Postpones MiCA Vote to April [online]. 17. 1. 2023. [cit. 14. 3. 2023]. <https://www.coindesk.com/policy/2023/01/17/european-union-postpones-mica-vote-to-april/>

SLPUSD [online]. TradingView.com. [cit. 8. 2. 2023]. <https://www.tradingview.com/symbols/NASDAQ-SLP/>

Studie Evropského parlamentu k regulaci online hazardních her v rámci EU – IPRH [online]. [cit. 15. 2. 2023]. <https://www.iprh.cz/studie-evropskeho-parlamentu-k-regulaci-online-hazardnich-her-v-ramci-eu-2/>

Subscription – What is subscription? [online]. sumup.com. [cit. 20. 1. 2023]. <https://www.sumup.com/en-gb/invoices/dictionary/subscription/>

Tam, L. How Much Money I Made Playing Axie Infinity for One Week [online]. Coinmonks. 24. 6. 2022. [cit. 21. 11. 2022]. <https://medium.com/coinmonks/how-much-money-i-made-playing-axie-infinity-for-one-week-6b865ba0548f>

The business end of playing games [online]. [cit. 28.11.2022]. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6592335.stm>

**FEHLER! VERWENDEN SIE DIE REGISTERKARTE 'START', UM NADPIS 1
DEM TEXT ZUZUWEISEN, DER HIER ANGEZEIGT WERDEN SOLL.**

Theo. Decentral Games Launch New Crypto Casinos and a Nightclub [online]. NFT Evening. 16. 8. 2021. [cit. 16. 3. 2023]. <https://nftevening.com/decentral-games-launch-new-crypto-casinos-and-a-nightclub/>

Tišnovský, P. Historie vývoje počítačových her (1.část – první milníky) [online]. Root.cz [cit. 8. 11. 2022]. <https://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>

Updated Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers [online]. [cit. 16. 3. 2023]. <https://www.fatf-gafi.org/en/publications/fatfrecommendations/documents/guidance-rba-virtual-assets-2021.html>

VPN cost? Buy VPN with Credit Card, Crypto, iTunes [online]. NordVPN. 10. 6. 2022. [cit. 11. 2. 2023]. <https://nordvpn.com/pricing/>

Walters, S. Decentraland Review: MANA Worth It? Beginner's Guide! [online]. Coin Bureau. 30. 3. 2021. [cit. 9. 2. 2023]. <https://www.coinbureau.com/review/decentraland-mana/>

Yu, J, a spol. SoK: Play-to-Earn Projects [online]. 2022. [cit. 1.11.2022]. 28 s. <https://arxiv.org/pdf/2211.01000.pdf>

ZELENÁ KNIHA O on-line hazardních hrách na vnitřním trhu [online]. 24. 3. 2011. [cit. 15. 2. 2023]. <http://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/557cd44b-474b-4711-b3ef-d32cfddb4bdc/language-cs>

Zverejnovane-udaje-ze-Seznamu-nepovolenych-internetovych-her_v56.pdf [online]. Ministerstvo financí České republiky. [cit. 9.2.2023]

POUŽITÉ ZDROJE

https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Zverejnovane-udaje-ze-Seznamu-nepovolenych-internetovych-her_v56.pdf

ŽUROVEC, Michal. ČR navazuje úzkou spoluprací se 14 zeměmi v oblasti on-line hazardu [online]. Ministerstvo financí České republiky. 17. 9. 2018 [cit. 8. 2. 2023]. <https://www.mfcr.cz/cs/aktualne/tiskove-zpravy/2018/cr-navazuje-uzkou-spolupraci-se-14-zemem-32909>