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