

E-SPORT

Prawne aspekty

redakcja naukowa Katarzyna Grzybczyk

Mikołaj Brzozowski, Dominik Gabor
Katarzyna Grzybczyk, Paweł Jędrysiak
Karina Kunc-Urbańczyk, Marta Ludyga, Patrycja Rok
Sandra Słowik, Jakub Sobczyk, Jakub Wyczik



Wolters Kluwer

E-SPORT

Prawne aspekty

redakcja naukowa Katarzyna Grzybczyk

Mikołaj Brzozowski, Dominik Gabor
Katarzyna Grzybczyk, Paweł Jędrzyak
Karina Kunc-Urbańczyk, Marta Ludyga, Patrycja Rok
Sandra Słowik, Jakub Sobczyk, Jakub Wyczik



Stan prawny na 3 listopada 2020 r.

Recenzent

Dr hab. Michał Wyrwiński

Wydawca

Monika Pawłowska

Redaktor prowadzący

Joanna Tchorek

Opracowanie redakcyjne

Aleksandra Natęcz-Zienkiewicz

Projekt okładek serii

Wojtek Kwiecień-Janikowski, Przemek Dębowski



Ta książka jest wspólnym dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy, byś przestrzegał przystługających im praw. Książkę możesz udostępnić osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. A jeśli musisz skopiować część, rób to jedynie na użytek osobisty.

Szanujmy prawo i własność

Więcej na www.legalnakultura.pl

Polska Izba Książki

© Copyright by Wolters Kluwer Polska Sp. z o.o., 2021

ISBN 978-83-8223-366-7

Dział Praw Autorskich

01-208 Warszawa, ul. Przyokopowa 33

tel. 22 535 82 19

e-mail: ksiazki@wolterskluwer.pl

księgarnia internetowa www.profinfo.pl

SPIIS TREŚCI

Wstęp	11
Rozdział I	
Czy e-sport jest sportem? (<i>Marta Ludyga</i>)	15
1. Wprowadzenie	15
2. Gry komputerowe	22
3. E-sport jako element edukacji	26
4. E-sportowcy	29
5. E-sport na tle obowiązującego prawa	32
6. Organizacje i działania międzynarodowe	35
7. Przyszłość e-sportu	38
8. Zakończenie	41
Rozdział II	
Organizacja e-sportowa (<i>Mikołaj Brzozowski</i>)	42
1. Wprowadzenie	42
2. Pojęcie organizacji e-sportowej	43
3. Charakter prawny organizacji e-sportowej	46
4. Organizacja e-sportowa w praktyce	51
5. Ligi e-sportowe	56
6. Zakończenie	60
Rozdział III	
Dobra osobiste e-sportowców (<i>Dominik Gabor</i>)	62
1. Wstęp	62
2. Dobra osobiste w kodeksie cywilnym	66

3. Prawo do pseudonimu	68
4. Wizerunek i prawo do wizerunku	79
5. <i>Right of publicity</i>	91
6. Wyspa Guernsey	93
7. Ochrona dóbr osobistych	94
8. Sprawy sądowe	98
9. Zakończenie	105

Rozdział IV

Prawnoautorska ochrona transmisji wydarzeń e-sportowych oraz nagrań typu Let's Play

(Paweł Jędrysiak)	107
1. Wstęp	107
2. Wydarzenie sportowe	108
3. Transmisja wydarzenia sportowego	111
3.1. Ochrona transmisji wydarzenia sportowego jako utworu	112
3.2. Ochrona transmisji wydarzenia sportowego jako nadania	113
3.3. Ochrona transmisji wydarzenia sportowego jako wideogramu	115
4. Widowisko e-sportowe	117
4.1. Wstęp	117
4.2. Elementy gry komputerowej chronione prawem	117
4.3. Prawny status gry komputerowej	120
4.4. Prawnoautorska ochrona widowisk e-sportowych ...	124
5. Transmisja widowiska e-sportowego	126
5.1. Ochrona transmisji widowiska e-sportowego jako utworu	126
5.2. Ochrona transmisji widowiska e-sportowego jako nadania	128
5.3. Ochrona transmisji widowiska e-sportowego jako wideogramu	129
6. Umowy licencyjne dotyczące transmisji widowisk e-sportowych	130
7. Prawnoautorska ochrona nagrań typu Let's play	132
7.1. Czym jest Let's Play?	133

7.2. Prawnoautorski status nagrań typu Let's Play	133
7.3. Prawnoautorska ochrona nagrań typu Let's Play a prawo cytatu	134
8. Podsumowanie	135

Rozdział V

Umowa sponsoringu w e-sporcie (<i>Jakub Sobczyk</i>)	137
1. Wprowadzenie	137
2. Charakterystyka umowy sponsoringu	139
3. Strony umowy sponsoringu	145
4. Przedmiot umowy sponsoringu	151
5. Treść umowy sponsoringu	161
6. Podsumowanie	167

Rozdział VI

Analiza regulaminów turniejów e-sportowych

(<i>Sandra Słowik</i>)	170
1. Wprowadzenie	170
2. Turnieje e-sportowe offline oraz online	173
3. Charakter prawny regulaminów turniejów e-sportowych ..	174
4. Regulaminy turniejów e-sportowych jako wzorce umowne – uwagi	177
4.1. Podmioty uprawnione do posługiwania się regulaminem turnieju e-sportowego jako wzorcem umownym	177
4.2. Przesłanki związania uczestnika regulaminem turnieju e-sportowego	179
4.3. Wymagania co do treści regulaminu turnieju e-sportowego	183
5. Wybrane zagadnienia, które powinny zostać uregulowane w postanowieniach regulaminów turniejów e-sportowych	184
5.1. Organizator	185
5.2. Ograniczenia wiekowe	186
5.3. Uczciwa i kulturalna gra	189
5.4. Transmisja turnieju oraz prawo własności intelektualnej	193

5.5. Wizerunek	194
5.6. Bezpieczeństwo	198
5.7. Nagrody	200
5.8. Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych	203
5.9. Inne	204
6. Podsumowanie	205

Rozdział VII

Oszustwa w e-sporcie – e-doping (<i>Patrycja Rok</i>)	207
1. Wprowadzenie	207
2. Doping farmakologiczny w e-sporcie	211
3. Doping technologiczny w e-sporcie	218
4. E-doping a prawo własności intelektualnej	230
5. Match-fixing w e-sporcie	235
6. Ataki online	241
7. Próby zapobiegania oszustwom oraz kary za ich stosowanie	244
8. Kwestie prawne dotyczące oszustw, przed którymi stoi branża e-sportowa	251
9. Podsumowanie	253

Rozdział VIII

Hazard w e-sporcie. Wybrane zagadnienia (<i>Jakub Wyczik</i>) ...	254
1. Wprowadzenie	254
2. Zagadnienia terminologiczne	257
3. Historia hazardu w e-sporcie	261
4. Obstawianie wyników rozgrywek e-sportowych a polski porządek prawny	274
5. <i>Skin gambling</i> i wirtualne przedmioty w świetle ustawy o grach hazardowych	283
6. Zakończenie	294

Rozdział IX

E-sport w Korei Południowej (<i>Katarzyna Grzybczyk</i>)	296
1. Wprowadzenie	296
2. Organizacje e-sportowe w Korei	302

3. Aspekty prawne	303
4. Ustawa o promocji e-sportu	305
5. <i>Shutdown law</i>	307
6. Problemy z uczciwością	308
7. Zasady dobrostanu gracza	315
8. Gracze – celebryci i ofiary	318
9. Zakończenie	320

Rozdział X

Analiza prawna regulacji e-sportowych we Francji

(<i>Karina Kunc-Urbańczyk</i>)	321
1. Wstęp	321
2. Przebieg procesu ustawodawczego pierwszej europejskiej regulacji e-sportowej	323
3. Analiza wprowadzonych rozwiązań prawnych, funkcjonujących obecnie we Francji	332
3.1. Wyłączenie e-sportu spod generalnego zakazu gier hazardowych	332
3.1.1. Stosunek e-sportu do regulacji antyhazardowych	332
3.1.2. Propozycje rozwiązania problemu	341
3.1.3. Kształt przyjętej regulacji	344
3.2. Szczególny typ umowy o pracę dla profesjonalnych gamerów	348
3.2.1. Formy zatrudnienia we Francji	348
3.2.2. Założenia nowego szczególnego typu umowy o pracę na czas określony	351
3.3. Ochrona małoletnich przed zagrożeniami wynikającymi z e-sportu	354
3.3.1. Zatrudnianie dzieci w branży e-sportowej	354
3.3.2. Ochrona zarobków małoletnich	359
3.3.3. Wysokość nagród jako czynnik potencjalnie demoralizujący	360
3.3.4. Ochrona dzieci przed nieodpowiednimi treściami	361
3.4. Podmiot reprezentujący branżę i nadzorujący jej rozwój	364

3.4.1. Problemy z samoregulacją – propozycja rozwiązania	364
3.4.2. Nadzieje na federację e-sportową	366
4. Propozycje zmian ustawodawczych oczekujące na realizację	367
4.1. Prawna regulacja transmisji z wydarzeń e-sportowych	368
4.1.1. Zagadnienia prawnoautorskie	368
4.1.2. Reklama ukryta	370
4.1.3. Ograniczenia godzin transmisji wydarzeń e-sportowych	372
4.1.4. Krótkie sprawozdania z wydarzeń e-sportowych	375
4.2. Polityka wizowa	376
4.2.1. Zezwolenia na udział w turniejach	376
4.2.2. Wizy długoterminowe i polityka transferowa ..	377
4.3. Zagadnienia podatkowe	379
4.3.1. Opodatkowanie honorariów i nagród podatkiem VAT	379
4.3.2. Status podatkowy „datków” od fanów	380
4.3.3. Zredukowana stawka VAT na wejściówki dla widzów	381
4.4. Dalsze problemy wynikające ze wzrostu popularności zawodów e-sportowych	384
5. Warto naśladowania aspekty francuskiego podejścia do sportu elektronicznego	386
5.1. Unikanie rozstrzygania, czy e-sport to sport	387
5.2. Regulacja <i>a casu ad casum</i> zamiast prób holistycznego uregulowania zagadnienia	393
5.3. Odpowiednie przygotowanie merytoryczne	395
5.4. Dostrzeżenie korzyści, jakie e-sport może przynieść Skarbowi Państwa	398
6. Podsumowanie	403

WSTĘP

E-sport nie jest zjawiskiem tak nowym jak mogłoby się niektórym wydawać, choć początkowo granie w gry komputerowe nikomu nie przywodziło na myśl rywalizacji sportowej. Nie jest to także zjawisko niszowe, ograniczone do nastolatków – zainteresowanie tą dziedziną wykracza znacznie poza nastoletnią grupę wiekową, zważywszy na ilość inwestowanych w e-sport pieniędzy oraz wysokość nagród dla zawodników. Rozwój e-sportu przebiega w sposób zróżnicowany w krajach azjatyckich, europejskich czy w Stanach Zjednoczonych. Ci, którzy pierwsi dostrzegli związane z nim możliwości (jak np. Korea Południowa), mają obecnie bardzo rozwiniętą infrastrukturę techniczną umożliwiającą powszechne granie, szczegółowe ramy prawne takiej działalności, a nawet odpowiednią administrację wspierającą zawodników czy organizacje e-sportowe. W innych krajach, takich jak Polska, dyskusja na temat e-sportu dopiero się zaczyna i choć tworzone są ligi czy klasy e-sportowe, trudno jednak mówić o systemowym wsparciu e-sportu.

Tymczasem zagadnienie e-sportu, poza entuzjazmem i oficjalnymi zapewnieniami o jego wspieraniu, wymaga głębszej analizy, i to wieloaspektowej. Równie istotne co dostęp do szybkiego Internetu i wykupienie licencji na najważniejsze gry są kwestie prawne, a także te związane ze zdrowiem psychicznym młodych graczy. Nie wystarczy także zachęcać młodzież do grania, byłoby natomiast dobrze zarówno zadbać o jej prawidłowy rozwój (psychiczny i fizyczny), jak i zabezpieczyć jej prawa, gdyż nie trzeba dużej wyobraźni, by zrozumieć, jak wyglądają relacje młodych zawodników i profesjonalnych

organizatorów rozgrywek. Podkreśla się, że środowisko e-sportowe, zarówno w Polsce, jak i na świecie, działa w pewnym zakresie na zasadach „dzikiego zachodu”: brakuje związków zrzeszających zawodników, jasnych i jednolitych regulacji, standardów kontraktowych, arbitrażu czy skutecznej walki z oszustwami i konfliktami interesów. Nadużycia są nagminne, zaś gracze mogą jedynie wywierać presję na organizacje w mediach społecznościowych albo dochodzić swoich praw przed sądami powszechnymi, co zwykle jest długotrwałe i kosztowne¹.

Tak jednak być nie musi i coraz więcej państw oraz podmiotów zajmujących się szeroko pojętym sportem to dostrzega. Niewątpliwie przełomem był rok 2017, gdy Międzynarodowy Komitet Olimpijski na Szczycie Olimpijskim w Lozannie poruszył kwestię sportów elektronicznych i określił warunki, jakie musiałyby zostać spełnione, by e-sport został uznany za sport olimpijski. W komunikacie po spotkaniu wydano oświadczenie, w którym można przeczytać, że ze względu na to, iż e-sport wykazuje silny wzrost w różnych krajach, szczególnie w grupie demograficznej młodzieży, może stanowić platformę zaangażowania w ruch olimpijski, zaś e-sporty „konkurencyjne” można uznać za aktywność sportową, gdyż zaangażowani gracze przygotowują się i trenują z intensywnością, która może być porównywalna z aktywnością sportowców w sportach tradycyjnych.

Podkreślono równocześnie, że aby rozgrywki e-sportowe zostały uznane przez MKOl za sport, fabuła gier nie może naruszać wartości olimpijskich; konieczne jest też utworzenie organizacji, gwarantującej przestrzeganie zasad i przepisów Ruchu Olimpijskiego (anty-doping, obstawianie, manipulacja itp.). Podczas szczytu zwrócono się do MKOl wspólnie z GAISF o dialog z branżą gier i graczami oraz o dalsze zbadanie tego obszaru i powrót w odpowiednim czasie do tematu włączenia e-sportu do Ruchu Olimpijskiego².

¹ Zob. <https://lukomski-niklewicz.pl/nowelizacja-ustawy-o-sporcie-i-jej-powazne-konsekwencje-dla-esportu/> (dostęp: 31.10.2020 r.).

² Zob. <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit> (dostęp: 31.10.2020 r.).

Wydaje się, że rozwój e-sportu na masową skalę jest nieunikniony. Przede wszystkim wynika to z niespotykanych dotychczas związków sportu z technologiami, dzięki którym dociera on do coraz większej liczby osób, przy czym są to technologie, które towarzyszą nam w życiu codziennym, nie zaś skomplikowane urządzenia w laboratoriach. To stwarza możliwość uczestniczenia w e-sporcie każdemu. Równocześnie dzięki tym technologiom możliwe jest tworzenie nielimitowanych, wirtualnych sytuacji, ograniczonych jedynie ludzką wyobraźnią, w których liczba wykreowanych scenariuszy jest ogromna. To rozrywka dostępna dla każdego, kto ma komputer lub telefon. I wreszcie w związku z tak dużą popularnością e-sportu pojawiają się nowe możliwości dla reklamodawców oraz przemysłu gier jako takiego.

Jednak ten nowy obszar działalności ludzkiej nie powinien pozostawać niekontrolowany, w tym przede wszystkim przez państwo, za pomocą regulacji prawnych. O tym, że istnieją niebezpieczeństwa związane z grami, a także te, które towarzyszą sportom tradycyjnym, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. W przypadku e-sportowców dochodzą dodatkowe zagrożenia, np. bardzo młody wiek graczy i bardzo duże pieniądze, niewątpliwie stanowiące w tym wieku pokusę. Pojawiają się także problemy niewystępujące w przypadku innych dyscyplin sportowych, takie jak kwestie praw autorskich do samych gier oraz do transmisji meczów. To pokazuje, że im wcześniejsza będzie interwencja legislacyjna, tym większe będzie prawdopodobieństwo zminimalizowania „skutków ubocznych” e-sportu. Widać to na przykładzie ustawodawstwa koreańskiego, które jako pierwsze zajęło się kwestią e-sportu, promując go i czyniąc z niego niemal sport narodowy. Mimo to nie uniknięto potknięć i cały czas wprowadzane są zmiany poprawiające sytuację e-sportowców i funkcjonowanie e-sportu.

W niniejszym opracowaniu omówione zostały najważniejsze zagadnienia związane z e-sportem, w których wskazano niebezpieczeństwa i pułapki czyhające na e-sportowców, a także regulacje prawne – polskie i obce – które mogą znaleźć zastosowanie do rozwiązania przynajmniej niektórych problemów. Jeśli jednak e-sport ma być

traktowany poważnie, nie tylko przez samych zawodników czy zespoły, lecz także przez państwo, to niezbędna wydaje się odrębna regulacja prawna albo przynajmniej gruntowny przegląd istniejących przepisów pod kątem ich przydatności dla e-sportu. Nie jest bowiem tak, jak mówią niektórzy politycy populiści, że e-sport to oczywiście sport. Takie uproszczenie i zbagatelizowanie odmienności i specyfiki e-sportu z pewnością nie przyczyni się do jego rozwoju i nie zapewni niezbędnej ochrony zawodnikom.

Tymczasem interwencji legislacyjnej wymagałyby co najmniej takie kwestie jak przyznanie statusu sportowców zawodowym e-zawodnikom; uregulowanie statusu prawnego zespołów i drużyn, wypracowanie umowy wzorcowej z zawodnikami, w tym z graczami niepełnoletnimi, wprowadzenie przepisów zapobiegających nadużyciom i oszustwom w e-sporcie, ale także takich, które realnie chroniłyby młodzież (w tym graczy) przed uzależnieniem od gier. Być może zmiany wymagają przepisy z zakresu prawa własności intelektualnej, prawa pracy, przepisy o grach i zakładach wzajemnych czy wreszcie te dotyczące nieuczciwej konkurencji.

Wbrew pozorom nie jest to zatem problem bagatelny, zwłaszcza jeśli ma się aspiracje i potencjał ludzki do budowania ligi e-sportowej, lecz taki, który wymaga planu i strategii. Korea Południowa swoją szansę wykorzystwała, Francja, która może być modelowym przykładem rozwiązań prawnych, także. Zatem Polska nie przeciera szlaków i nie musi popełniać błędów poprzedników, ale może skorzystać z ich doświadczenia. I temu służy niniejsze opracowanie.

Książka została napisana przez studentów, obecnych i byłych, Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Są bowiem takie obszary aktywności ludzkiej, w których młodzież przoduje i trudno za nią nadążyć. Nie ma się zatem co obrażać, że młodzi ludzie wiedzą coś lepiej niż my, dorośli, można się natomiast od nich czegoś dowiedzieć i nauczyć. *Ok, boomers?!*)

Katarzyna Grzybczyk

Rozdział I

CZY E-SPORT JEST SPORTEM?

1. Wprowadzenie

W czasach starożytnych cywilizacji sport nie był jedynie czynnością nastawioną na wysiłek fizyczny, ale elementem złożonej kultury, mającym kształtować rozwój psychofizyczny społeczeństwa, przyjęte w nim normy i reguły, zaś samo ciało stanowiło nadrzędną wartość wymagającą stałego doskonalenia¹. Starożytni Grecy, jako twórcy idei zawodów sportowych, posługiwali się w stosunku do nich sformułowaniem *agōn*, o znaczeniu obejmującym nie tylko igrzyska czy zawody, lecz także związaną z nimi rywalizację, a sam sport wiązał się w przeszłości z koniecznością posiadania zręczności militarnej i fizycznej wytrzymałości w okresie licznie toczących się wojen terytorialnych². Zarówno społeczne, jak i indywidualne korzyści zobowiązywały do dbania o fizyczność, nieodłącznie związaną ze sportem, na którą składało się idealne i wypiełgnowane ciało, traktowane niemal jak świętość. Miało ono nie tylko budzić podziw i świadczyć o pewnej pozycji społecznej, lecz także było tym, co odróżniało starożytne rozwinięte cywilizacje od barbarzyńców w takim samym stopniu, jak język, religia i przemiany cywilizacyjne³.

¹ M. Kobierecki, *Kultura fizyczna a kultura – rozważania teoretyczne*, „Zbliżenia Cywilizacyjne” 2016/1.

² V.C. Pfitzner, *Paul and the Agon Motif: Traditional Athletic Imagery in the Pauline Literature*, Leiden 1967, s. 23–27.

³ B.J. Kunicki, *Kultura fizyczna antycznej Grecji (ideologia, filozofia, nauka)*, Poznań 2002; zob. też <http://www.wbc.poznan.pl/Content/1490/M-317.html> (dostęp: 1.01.2020 r.).

Zgodnie z definicją słownikową sportem jest pokojowe współzawodnictwo, którego istotę stanowi indywidualna bądź zespołowa rywalizacja prowadzona zgodnie z zasadami *fair play* oraz dążenie do osiągania jak najlepszych wyników, podejmowane także m.in. w celu rekreacji i doskonalenia własnych cech fizycznych⁴. Definicja ustawowa zamieszczona w art. 2 ust. 1 ustawy z 25.06.2010 r. o sporcie⁵ – dalej u.s. – także wskazuje na wszelkie formy aktywności fizycznej, które przez uczestnictwo wpływać mają na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach.

Zakres funkcjonujących definicji sportu jest szeroki i związany zarówno z czynnościami rekreacyjnymi, jak i ściśle profesjonalnymi, a prawo sportowe kształtuje się jako kompleksowa dziedzina prawa, nie tylko regulowana na gruncie prawa polskiego, lecz także będąca nierozłączną częścią prawa międzynarodowego. W Białej Księdze na temat sportu uchwalonej przez Komisję Europejską⁶ wyraźnie podkreśla się stale rosnące znaczenie społeczne i gospodarcze sportu, który już nie tylko służy rozwojowi obywateli poszczególnych państw, lecz także ma doniosłą wagę dla całej Wspólnoty, co też przekłada się na wspólne działania mające na celu zachowanie wartości cechujących sport oraz walkę ze współczesnymi zagrożeniami, takimi jak naciski komercyjne, wykorzystywanie młodych zawodników sportowych, doping, rasizm, przemoc, korupcja i pranie brudnych pieniędzy, co sprawia, że sport to już nie tylko wyraz możliwości człowieka, ale kompleksowa branża biznesowa, która opierać musi się na stabilnych, ujednoliconych mechanizmach.

Aby dana aktywność mogła być włączona w grono dyscyplin olimpijskich, konieczne jest uznanie jej za sport przez Międzynarodowy

⁴ Zob. <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/sport;3978430.html> (dostęp: 1.01.2020 r.).

⁵ Dz.U. z 2020 r. poz. 1133 ze zm.

⁶ Biała księga na temat sportu przedstawiona przez Komisję Wspólnot Europejskich w Brukseli dnia 11.07.2017 r. (COM(2007) 391 final).

Komitet Olimpijski⁷. Prezentowane przez organizację rozumienie słowa „sport” nie ma jednak sztywnego charakteru, jest definicją funkcjonalną ze względu na konieczność dostosowania jej do wielu olimpijskich dyscyplin sportowych. Powyższe wskazuje na wyraźną tendencję do odchodzenia od hellenistycznego pojmowania sportu jako aktywności o aspekcie wyłącznie fizycznym na rzecz dążenia do postrzegania go jako aktywności wieloobszarowej – także *stricte* intelektualnej.

Za e-sport uznaje się natomiast sport elektroniczny, w którym polem rywalizacji zawodników (graczy) są gry komputerowe. Choć większość wcześniej przywołanych składników definicji jest zgodna z kwintesencją wielu rodzajów sportów, komponent aktywności fizycznej pozostawał tym, który budził kontrowersję i powstrzymywał przed uznaniem za sport tak innowacyjnych rozwiązań jak e-sport, który związany jest jednak z koniecznością posiadania silnie rozwiniętego refleksu, koncentracji, umiejętności logicznego i strategicznego myślenia, a także umiejętności współpracy. Artykuł 2 ust. 1a u.s. stanowi jednak, że również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego, uznawane jest za sport. Przepis ten pozwolił wielu dyscyplinom sportów umysłowych uzyskać oficjalny status sportu, jednak koniecznym wymogiem stojącym przed stowarzyszeniem bądź związkiem stowarzyszeń, ubiegającym się o status polskiego związku sportowego w zakresie e-sportu, był wymóg przynależności do międzynarodowej federacji sportowej działającej w sporcie olimpijskim lub paraolimpijskim, bądź też innej uznanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski⁸. Dopiero nowelizacja obowiązującej ustawy o sporcie, która uchwalona została 16.10.2019 r.⁹, miała

⁷ Międzynarodowy Komitet Olimpijski (MKOI) – działająca na podstawie Karty Olimpijskiej międzynarodowa organizacja, której początek sięga 1894 r. MKOI jest stowarzyszeniem posiadającym międzynarodową osobowość prawną, zrzesza ponad 200 narodowych federacji i jest organizatorem odbywających się co dwa lata zimowych i letnich igrzysk olimpijskich.

⁸ J. Łukomski, *Wyścig po status polskiego związku (e)-sportowego*, <https://lukomski-niklewicz.pl/wyscig-po-status-polskiego-zwiazku-e-sportowego/> (dostęp: 27.05.2020 r.).

⁹ Dz.U. z 2019 r. poz. 2251.

istotne znaczenie dla przyszłego rozpatrywania statusu e-sportu, a także była aktem, który stał się podstawą prawną oficjalnego powołania Polskiego Związku Sportów Elektronicznych w trakcie Kongresu Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich¹⁰, a tym samym uznania go za pierwszą instytucję e-sportową w Polsce, która dołączyła do PKSN. Stanowi to niewątpliwy postęp w postrzeganiu tej dynamicznej dziedziny. Jednak prywatna podmiotowość prawna Polskiego Związku Sportów Elektronicznych – organizacji pozarządowej – pozostawia wątpliwości co do postrzegania sportu elektronicznego jako oficjalnej dyscypliny na szczeblu prawa stanowionego o randze identycznej ze sportami olimpijskimi. Kwestia jego uznania i uregulowania prawnego wciąż stanowi wyzwanie dla ustawodawstwa polskiego i międzynarodowego.

Z najpopularniejszymi dyscyplinami sportowymi nierozłącznie wiąże się nie tylko czynnik fizyczny. Podstawową cechą sportu jest również rywalizacja ujęta w ramy regularnych rozgrywek. Także w przypadku sportów elektronicznych w ciągu roku organizuje się ligi, rozgrywki oraz turnieje e-sportowe, które związane są zarówno z konkretnym rodzajem gry, jak zawody *League of Legends* Championship Series odbywające się na kilku kontynentach, jak i serią turniejów wielu gier rozgrywających się w jednym miejscu, jak w przypadku corocznych zawodów Intel Extreme Masters¹¹.

Ta niekończąca się rywalizacja opisana została przez Waltera C. Neale'a w paradoksie Louisa-Schmelinga¹². Neal zauważył, że w czasie

¹⁰ Polski Komitet Sportów Nieolimpijskich – ogólnopolskie stowarzyszenie związków i organizacji sportowych zajmujące się rozwojem kultury fizycznej, organizacją reprezentacji Polski na Igrzyska Sportów Nieolimpijskich, reprezentowaniem polskiego sportu w organizacjach międzynarodowych, powołane w 2017 r. równocześnie jako pierwszy na świecie narodowy Komitet Sportów Nieolimpijskich.

¹¹ Od 2013 r. światowe finały turniejów e-sportowych rozgrywają się w katowickim Spodku, a w 2019 r. organizowany tam turniej gry *Counter-Strike*, ze względu na najbardziej prestiżową edycję wraz z wysoką pulą nagród, uzyskał oficjalny status Major Championship; zob. https://en.wikipedia.org/wiki/Intel_Extreme_Masters_Season_XIII_-_Katowice_Major_2019 (dostęp: 27.05.2020 r.).

¹² W.C. Neale, *The Peculiar Economics of Professional Sports: A Contribution to the Theory of the Firm in Sporting Competition and in Market Competition*, „The Quarterly Journal of Economics”, vol. 78, 1964/1, s. 1–14.

dominacji Joe Louisa¹³ na światowych ringach konieczne dla podtrzymania rywalizacji sportowej było pojawienie się przeciwnika zdolnego go pokonać, którym w tym przypadku był niemiecki bokser Max Schmeling¹⁴. Podobnie jest w e-sporcie – rywalizacja zawodników i zespołów jest istotą jego funkcjonowania. O ile biznes dąży do monopolu i opanowania jak największej połaci rynku, o tyle sport tradycyjny, jak i elektroniczny, tracą rację bytu w warunkach zaniku konkurencji.

Profesjonalny sport związany jest również z marketingiem sportowym, a wraz ze wzrostem popularności i prestiżu danej dyscypliny zauważyć można także powszechność umów sponsorskich. E-sport aktualnie wspierany jest nie tylko przez marki kojarzone z technologią, jak Twitch, Logitech czy BenQ¹⁵, lecz także te, które dotąd nie były z nim powiązane, czego przykładem jest dom mody Louis Vuitton, który w 2019 r. po raz pierwszy związał się z rynkiem e-sportowym poprzez umowę z Riot Games¹⁶, co zaowocowało zaprojektowaniem przez markę Torby Podróżnej Zdobywcy na Puchar Przywoływacza, czyli trofeum uznawanego za jedną z najbardziej prestiżowych nagród e-sportu podczas Mistrzostw Świata *League*

¹³ Joe Louis, a właściwie Joseph Louis Barrow (ur. 13.05.1914 r. w La Fayette, zm. 12.04.1981 r. w Paradise) to amerykański bokser, który do dziś uznawany jest za najwybitniejszego boksera wszech czasów. Zasłynął on z szybko rozwijającej się kariery, a w pewnym jej momencie miał na koncie 24 kolejno wygrane walki.

¹⁴ Max Adolph Otto Siegfried Schmeling (ur. 28.09.1905 r. w Klein Luckow, zm. 2.02.2005 r. w Wenzendorf) to niemiecki bokser, któremu największą sławę przyniosły pojedynki stoczone z Joe Louisem w 1936 r. oraz 1938 r., uznawane były nie tylko za widowiskową walkę o mistrzostwo świata, lecz także za pojedynek międzyrasowy, co związane było z funkcjonującą wówczas niemiecką nazistowską propagandą.

¹⁵ Logitech iBenQ, przedsiębiorstwa zajmujące się produkcją peryferyjnego sprzętu komputerowego takiego jak monitory, myszy, podkładki czy systemy audio, które nie tylko markują rozgrywki sportowe, lecz także są w ich trakcie bezpośrednio wykorzystywane przez profesjonalnych graczy. Twitch – powstały w 2011 r. serwis internetowy, którego działalność skupia się przede wszystkim na transmitowaniu na żywo rozgrywek związanych z grami komputerowymi, a także turniejami e-sportowymi.

¹⁶ Riot Games – studio należące do czołowych amerykańskich producentów gier komputerowych, znane przede wszystkim ze stworzenia i wydania w 2009 r. gry *League of Legends*.

of Legends 2019¹⁷. Ponadto również w przypadku sportu elektronicznego mamy do czynienia z konsekwentnie kompletowanymi składami drużyn, w których każdy z graczy pod okiem trenera odpowiada za określone zadania, zależne od rodzaju gry. Przykładem jest gra CS:GO, w której każdy z członków drużyny odgrywa jedną z pięciu przyjętych ról, a każda z nich ma swoje znaczenie fabularne i hierarchiczne. Za dowodzenie drużyną odpowiada *in game leader*, który podejmuje kluczowe dla niej decyzje dotyczące nie tylko wyboru mapy czy dokonania ataku, lecz także uzupełnienia ekwipunku. Za sprawdzenie obranego przez drużynę terenu, a tym samym za pierwszą konfrontację z linią wroga odpowiedzialny jest *entry-fragger*. Jego przeciwieństwem jest *sniper*, którego rola polega na zmierzeniu się z przeciwnikiem z dystansu i wymaga nie tylko refleksu, lecz także cierpliwości. *Support* to rola, która odgrywana jest przez każdego z zawodników zamiennie i polega na wspomaganiu drużyny i umożliwianiu jej wykonywania określonych działań, zaś *lurker* najczęściej działa w pojedynkę, a jego podstawowym zadaniem jest stały kontakt z innymi zawodnikami oraz informowanie ich o ewentualnej możliwości ataku¹⁸. W odróżnieniu od tradycyjnego sportu e-sport pozwala zawodnikom na większą dowolność i spontaniczność, gdyż mogą oni zarówno łączyć swoje role, jak i tworzyć nowe, a jedyną granicą ich możliwości jest fabuła gry bądź regulaminy związane z profesjonalnymi rozgrywkami sportowymi. Również w przypadku e-sportu zajmowane przez zawodników pozycje są jednak zależne od ich umiejętności oraz kompetencji, co tym samym pozwolić ma na stworzenie prawdziwie kompatybilnej drużyny.

Pomimo wielu cech zbieżnych z tymi, które przypisane są tradycyjnemu sportowi, e-sport wyróżnia się znaczącą innowacyjnością, a wzrost jego popularności wciąż budzi kontrowersje. Przemoc i dyskryminacja, które mają być związane ze sportem elektronicznym,

¹⁷ J. Chang, S. Gilbert, N. Thakur, *Three Recent Partnerships by Riot Games Showcase the Potential of Organization Sponsorship Deals*, The Internet & Social Media Law Blog, 13.12.2019, <https://www.internetandtechnologylaw.com/partnerships-riot-games-sponsorship-deals/#more-4711> (dostęp: 28.01.2020 r.)

¹⁸ A. Łuczka, *CS:GO: Role w drużynie*, <https://www.polsatsport.pl/wiadomosc/2017-09-05/csgo-role-w-druzynie/> (dostęp: 27.05.2020 r.).

zostały uznane przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski za przeszkody uniemożliwiające jego włączenie do programu Igrzysk Olimpijskich¹⁹. Wydaje się, że w świetle wcześniej przywołanych cech e-sportu można tę ocenę uznać za traktowanie sportu elektronicznego w sposób stereotypowy, bez uwzględnienia jego genezy i kształtującej go subkultury. Takie dyscypliny jak boks, judo, rugby czy zapasy, pomimo ujęcia w reguły sportowe, cechują się wypadkowością, która niejednokrotnie powoduje poważne kontuzje zawodników. To widowiska wprost oparte na przemocy i, w przeciwieństwie do e-sportu, ich celem jest realna fizyczna dominacja nad przeciwnikiem. Zadawane w nich ciosy czy stosowane chwytty powodują prawdziwy ból i prowadzą do rzeczywistych urazów.

Cechy rywalizacji opartej na uzgodnionych regułach wypracowane przez tradycyjny sport wkroczyły również w świat e-sportu. Liczne analogie między tradycyjnymi dyscyplinami sportowymi i e-sportem są podstawowym argumentem za uznaniem go oficjalnie za sport tak w rozumieniu prawa, jak i w oczach opinii publicznej.

Współcześnie e-sport rozpatrywany jest głównie przez pryzmat profesjonalnych rozgrywek, a na jego postępujący rozwój wpływa sukcesywny postęp technologiczny, jak rozwój sieci 5G, z którym związane są kolejne pomysły technologicznych pionierów dążące nawet do wyeliminowania tradycyjnego sprzętu komputerowego²⁰.

Początki sportu elektronicznego datuje się jednak na lata siedemdziesiąte, a dokładniej na rok 1972, kiedy to miał miejsce turniej organizowany przez Uniwersytet Stanforda, w którym studenci rywalizowali ze sobą w grze *Spacewar*, uchodzącej za jedną z pierwszych gier wideo w historii, zaś główną nagrodą była wówczas roczna

¹⁹ J. de Menezes, *Esports will not be added to Olympics because 'killer games are too violent' says IOC president Thomas Bach*, „The Independent” 4.11.2018, <https://www.independent.co.uk/sport/olympics/olympics-esports-wont-be-added-killer-games-too-violent-ioc-president-thomas-bach-a8522301.html> (dostęp: 27.05.2020 r.).

²⁰ M. Duszczyk, *Google rozpoczyna bitwę o rynek gier. Atak z chmury*, „Cyfrowa Rzeczpospolita. Prawo”, 18.11.2019, <https://cyfrowa.rp.pl/gry-i-esport/41606-google-rozpoczyna-bitwe-o-rynek-gier-atak-z-chmury> (dostęp: 27.05.2020 r.).

subskrypcja czasopisma „Rolling Stone”²¹. Pierwszym udokumentowanym wydarzeniem był turniej The Space Invaders Championship zorganizowany w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku przez przedsiębiorstwo Atari, w którym wziąć udział miało ponad dziesięć tysięcy graczy z całej Ameryki, a sport elektroniczny okazał się już wtedy zmierzać w kierunku hobby głównego nurtu. Za pierwszy zawodowy turniej uznano ogólnosiwiatowy Red Annihilation, który odbył się pod koniec lat dziewięćdziesiątych. Wydarzenie to skupiło ponad dwa tysiące graczy *Quake*²², z których wyłoniono szesnastu zawodników, mających szansę zawalczyć o główną nagrodę, czyli Ferrari 328 GTS – samochód jednego z organizatorów wydarzenia i twórcy samej gry²³. Współcześnie pula nagród zależna jest od rodzaju gry, lecz ich suma w przypadku najpopularniejszych osiąga nawet czterdzieści milionów dolarów²⁴. Widzowie sportu elektronicznego śledzą rozgrywki nie tylko na żywo, lecz także poprzez serwisy streamingowe, takie jak YouTube czy Twitch, a rosnące zainteresowanie skutkuje także wzrostem przychodów z umów sponsorskich zawieranych z graczami, co przekłada się na ich wartość, która zgodnie z raportem Global Esports Market już w 2019 r. sięgać miała ponad 450 miliardów dolarów, co tym samym stanowi największe źródło przychodów dla branży e-sportowej²⁵.

2. Gry komputerowe

Definicja e-sportu nierozzerwalnie związana jest z grami komputerowymi. Ich początek sięga opatentowania analogowego symulatora pocisku rakietowego Cathode Ray Tube Amusement Device, który

²¹ Zob. <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html> (dostęp: 27.05.2020 r.).

²² Zob. <https://pl.wikipedia.org/wiki/Quake> (dostęp: 1.08.2020 r.).

²³ M.T. Scholz, *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*, „Palgrave Pivot” 21 February 2019, s. 20–24.

²⁴ Zob. <https://esportmania.pl/dota-2/kolejny-rekord-pobity-najwieksza-pula-nagrod-w-historii-esportu/pdrswn6> (dostęp: 27.05.2020 r.).

²⁵ R. Tomański, *E-sport na świecie wart ponad miliard dolarów*, „Business Insider Polska” 20.02.2019, <https://businessinsider.com.pl/wiadomosci/prognozy-narozwoj-e-sportu-w-2019-roku/p62pp5g> (dostęp: 27.05.2020 r.).

w 1947 r. stanowił wczesną formę elektronicznej gry interaktywnej i umożliwiać miał użytkownikowi sterowanie punktem symulującym raketę na obrazie oscyloskopu²⁶. *Słownik języka polskiego PWN* rozróżnia pojęcie gry od pojęcia pochodnej jej gry komputerowej. Pierwsza z nich definiowana jest jako zabawa towarzyska bądź rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny²⁷, a swoje szerokie zastosowanie znaleźć może nie tylko w kategoriach rozrywkowych, lecz także w dziedzinie nauk ścisłych, filozofii czy logiki.

Zgodnie z definicją utworzoną przez Johana Huizingę tradycyjna gra jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwzględnie obowiązujących reguł, co w opinii Ireneusza Matusiaka²⁸ ma szczególnie doniosłe znaczenie w zakresie kształtowania pojęcia gry komputerowej, będącej wynikiem wyodrębnienia wirtualnej przestrzeni, która stanowić ma w ten sposób narracyjną całość opartą na budującej ją strukturze fabularnej i postaciach.

Współcześnie funkcjonująca definicja słownikowa²⁹ opisuje grę komputerową jako grę rozgrywaną na ekranie komputera bądź też program komputerowy umożliwiający tę grę, co tym samym podkreśla jej techniczną budowę, która, pomimo elementów zbieżnych, odróżnia ją od tradycyjnie pojmowanego pojęcia gier. Hybrydalna konstrukcja gry komputerowej uwzględniona została także przez E. Adamsa, który w książce *Projektowanie gier. Podstawy* (tłum. J. Janusz, P. Pilch, M. Wieloch, Gliwice 2011) uznaje ją za rodzaj wykorzystującej udawaną rzeczywistość aktywność, w której uczestnik ma za zadanie osiągnąć przynajmniej jeden, dowolny,

²⁶ M. Strzyżewski, *Czy gry wideo mają już siedemdziesiąt lat? 25 stycznia 1947 roku opatentowano Cathode Ray Tube Amusement Device*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/czy-gry-wideo-maja-juz-siedemdziesiat-lat-25-stycznia-1947-roku-opatentowano-cathode-ray-tube-amusement-device> (dostęp: 1.08.2020 r.).

²⁷ Zob. <https://sjp.pwn.pl/sjp/gra;2462662.html> (dostęp: 1.08.2020 r.).

²⁸ I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, LEX/el. 2013.

²⁹ Zob. <https://sjp.pwn.pl/sjp/gra-komputerowa;2462665.html> (dostęp: 27.05.2020 r.).

nietrywialny cel poprzez wykonywanie działań zgodnych z regułami³⁰.

Pomimo licznych prób klasyfikowania rodzajów gier komputerowych podstawowym kryterium wyodrębnienia jest ich tematyka oraz gatunek, co pozwala na wyróżnienie gier komputerowych logicznych, symulacyjnych, zręcznościowych, przygodowych, strategicznych, gier tekstowych i fabularnych (cRPG i MMORPG)³¹. Gatunki gier komputerowych, które są powszechnie wykorzystywane w rozgrywkach e-sportowych, to przede wszystkim *fighting game*, *first-person shooter* (FPS), *multiplayer online battle arena games* (MOBA) oraz *real-time strategy* (RTS)³². Gry z gatunku *fighting* nastawione są na walkę bezpośrednią. Jest to typ gry akcji, w której co najmniej dwie postacie walczą przeciwko sobie z użyciem sportowych chwytów inspirowanych tradycyjnymi sportami walki z użyciem broni białej bądź też przy użyciu specjalnych umiejętności. Gry typu FPS są skupione na działaniach dynamicznych, jednak sporą rolę odgrywa w nich sama narracja oraz rozwinięcie fabuły, a osiągnięcie konkretnego celu wymaga zazwyczaj pracy zespołowej określonej drużyny i podejmowanych przez nią działań strategicznych. Gracze mają możliwość zaobserwowania akcji z perspektywy kontrolowanej przez siebie postaci, a kamera skupia się na rękach bohatera oraz używanej przez niego broni, która, choć różnorodna, najczęściej jest bronią palną, co w obliczu tej gry akcji ma znaczenie pierwszorzędne. Gry typu MOBA są podgatunkiem gier *real-time strategy* i charakteryzują się fabułą opartą na działaniach strategicznych, w których gracz kontroluje przypisaną sobie postać należącą do jednej z dwóch rywalizujących ze sobą drużyn. Istotą jest współpraca z pozostałymi graczami, którzy następnie drużynowo osiągają wspólny im cel. Gry z gatunku RTS pozwalają graczowi na walkę z przeciwnikami, ale także na zarządzanie pewną przestrzenią i znajdującymi się na niej obiektami

³⁰ M. Ostrowska, *Let's play – działalność internautów a gra komputerowa z perspektywy prawa autorskiego*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2019/2, s. 58–79.

³¹ I. Matusiak, *Gra komputerowa...*

³² Zob. <https://www.gamblingsites.com/pl/zaklady-esportowe/esport-bez-tajemnic/> (dostęp: 27.05.2020 r.).

i narzędziami oraz wydobywanymi za ich pomocą surowcami, a sam gracz dążyć ma do najszybszego zniszczenia przeciwnika, broniąc przy tym swojej bazy. Wszystkie powyższe gatunki gier łączy element skonkretyzowanego celu w alternatywnej rzeczywistości, którego osiągnięcie nierozłącznie związane jest z unicestwieniem lub wyeliminowaniem pozostałych postaci w mniej lub bardziej bezwzględny sposób. Modele biznesowe przyjęte w branży związanej z grami komputerowymi skupione są na dynamicznym wprowadzaniu na rynek nowości, co powoduje, że choć wiele tytułów gier osiągnęło miano klasyków, nowo pojawiające się tytuły na rynku i igrzyskach e-sportowych wciąż wyznaczają kolejne trendy i walczą o największe nagrody przyznawane w trakcie organizowanych turniejów.

Klasyfikacja gry komputerowej zarówno na szczeblu prawa polskiego, jak i wspólnotowego nie jest jednoznaczna z uwagi na brak jej definicji legalnej i trudności z przyporządkowaniem jej do definicji utworu audiowizualnego, utworu multimedialnego, programu komputerowego, czy też traktowania gry komputerowej jako utworu złożonego, który korzystać powinien zarówno z ochrony właściwej dla programów komputerowych, jak i z ochrony na podstawie przepisów ogólnych³³.

Analiza poszczególnych systemów prawnych przeprowadzona w 2013 r. przez WIPO wykazała, że większość państw nadaje grom komputerowym ochronę programów komputerowych ze względu na to, że stanowi on ich nierozłączny element, jednakże różnorodność elementów składających się na grę komputerową, które dotyczą nie tylko sfery programowania, lecz także dźwięku, grafiki czy utworu literackiego, będzie z biegiem lat wymagała szerszego rozpatrzenia i szczególnego uregulowania na gruncie prawa³⁴. Brak ukształtowanej

³³ P. Kowalewicz, *Prawo autorskie nie nadąża za rynkiem gier wideo*, „Dziennik Gazeta Prawna”, 7.07.2018, <https://serwisy.gazetaprawna.pl/prawo-autorskie/artykuly/1164975,gry-wideo-a-prawo-autorskie.html> (dostęp: 27.05.2020 r.).

³⁴ A. Ramos, L. López, A. Rodríguez, T. Meng, S. Abrams, *The Legals Status of Video Games*, World Intellectual Property Organization 2013, https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf (dostęp: 27.05.2020 r.).

linii orzeczniczej, stanowisk doktrynalnych i oficjalnych stanowisk organów ustawodawczych w zakresie gier komputerowych rzutuje także na e-sport, który, choć sukcesywnie się rozwija, wciąż pozostaje w wielu aspektach niezdefiniowany i nieuregulowany prawnie.

3. E-sport jako element edukacji

Wychowanie fizyczne swoje początki miało już w czasach starożytnej Grecji, kiedy pod nazwą spartańskiego wychowania przewidywano cały system rozwoju, który zawierał w sobie nie tylko elementy typowo charakterystyczne dla czynności fizycznych, lecz także te związane z kształtowaniem charakteru, postaw i procesów poznawczych u mężczyzn. Wskutek przemian społecznych sport równo traktuje płeć, a współczesne wychowanie fizyczne zaczęło być powszechnym przedmiotem lekcyjnym na wielu szczeblach edukacji i kojarzone jest z zajęciami *stricte* sportowymi, które jednak nadal wymagają kształtowania w sobie pewnych cech charakteru i wpływają na rozwój społeczny. Choć tradycyjnie pojmowany sport wciąż w tym kontekście dominuje, od kilku lat zauważyć możemy tendencję do wprowadzania w szkolnictwie również zajęć związanych z e-sportem.

Przykładem implementowania zasad związanych z etyką sportową także w stosunku do sportu elektronicznego są Universal Esports Principles³⁵, do których należą: bezpieczeństwo, uczciwość i *fair play*, szacunek i różnorodność, a także gra jako nośnik pozytywnych wartości i czynnik rozwoju osobistego. Postulaty te mają przybliżyć e-sport do modelu sportu tradycyjnego, który coraz wyraź-

³⁵ Zasady te wprowadzone zostały w listopadzie 2019 r. wskutek porozumienia między przedstawicielami branży e-sportowej, do których należą: Entertainment Software Association (ESA), Entertainment Software Association of Canada (ESAC), UK Interactive Entertainment (UKIE), Interactive Software Federation of Europe (ISFE) oraz Interactive Games & Entertainment Association (IGEA), a w założeniu stanowić mają pierwszy, ujednolicony zestaw wartości towarzyszących globalnemu rynkowi sportów elektronicznych; zob. <https://www.natlawreview.com/article/gaming-industry-associations-agree-universal-esports-principles> (dostęp: 26.02.2020 r.).

niej opiera się na oddziaływaniu kulturowo-społecznym, gdyż oba tworzą wzorce kulturowe i wymagają od zawodników, a także kibiców, przynależności do pewnej grupy i poddania się wynikającym z tego konsekwencjom, a także przestrzegania określonych zasad.

Choć połączenie e-sportu z edukacją wciąż budzi kontrowersje, zainteresowanie nim przybiera na sile, czego źródłem jest rosnący wpływ technologii na kolejne dziedziny życia. Zgodnie z raportem Państwowego Instytutu Badawczego NASK³⁶ każdego roku obniża się wiek, w którym dzieci po raz pierwszy samodzielnie korzystają z Internetu. Obecnie przyjmuje się, że w przypadku uczniów szkół podstawowych średnia wieku wynosi już 6 lat i 10 miesięcy³⁷. Raport wskazuje również na problem charakterystyczny dla pokolenia Z, już od najmłodszych lat poddawane wpływom internetowych influencerów, których rosnące dochody dają ponad 15% badanych nadzieję na brak konieczności podejmowania w przyszłości jakiegokolwiek pracy z uwagi na rosnący rozwój technologiczny. Nie ulega wątpliwości, że profesjonalny sport elektroniczny, który jest w swej istocie przeniesieniem hobby na poziom zarobkowy, jest zawodem urzeczywistniającym dążenia młodych ludzi do pracy, która będzie dla nich przede wszystkim pasją oraz wyrazem niezależności.

Już w 2018 r. odsetek ankietowanych osób w wieku od 17 do 74 lat wskazywał, że ponad 19% użytkowników Internetu korzysta z niego w celu grania w gry komputerowe³⁸. Liczba ta od 2017 r. wzrosła o 2%, co wskazuje, że walka z tym zjawiskiem przestaje być efektywna, a gry komputerowe winny być postrzegane wieloaspektowo,

³⁶ NASK – założony w 1991 r. państwowy instytut badawczy, którego celem jest poszukiwanie oraz wdrażanie rozwiązań mających służyć rozwojowi sieci teleinformatycznych w Polsce.

³⁷ Badanie „Nastolatki 3.0” prowadzono od września do listopada 2018 r., wzięło w nim udział 1173 uczniów z 55 szkół z całej Polski, w tym uczniowie: szkół podstawowych (531), gimnazjów (25), liceów (456) i techników (161); zob. <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/nastolatki-w-sieci-najnowszy-raport-nask> (dostęp: 26.02.2020 r.).

³⁸ Zob. <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/jak-korzystamy-z-internetu-2018,5,9.html> (dostęp: 27.05.2020 r.).

także jako narzędzie ułatwiające naukę z uwagi na ich powszechność, uniwersalność, a także przystępny dla młodych ludzi charakter narracji.

E-sport jako przedmiot zajęć lekcyjnych jest swoistą innowacją, jednak stał się przyjętą praktyką w takich krajach jak Korea Południowa czy Stany Zjednoczone. W Seulu już w 2010 r. w Ahyeon Polytechnic High School³⁹ zapoczątkowano ideę utworzenia specjalnego profilu kierunku studiów, który poświęcony został sportowi elektronicznemu, natomiast w koreańskim Chunnam Techno University w 2007 r. utworzono dwuletni kurs e-sportowy, a z czasem również uczelnianą drużynę e-sportową⁴⁰.

Pomysły te zyskiwały na popularności wraz ze wzrostem zainteresowania sportem elektronicznym postrzeganym już nie tylko jako forma rekreacji, lecz także jako pomysł na karierę zawodową. W 2019 r. programy związane ze sportem funkcjonowały w licznych amerykańskich liceach i uniwersytetach, a ponad 30 z nich oferowało stypendia dla najlepszych graczy⁴¹. Organizacją non-profit, która sprzyja idei wspierania programów e-sportowych na szczeblu edukacyjnym, jest National Association of Collegiate Esports (NACE)⁴², która uzasadnia swoje stanowisko znacznym wzrostem popularności rozgrywek związanych ze sportem elektronicznym, procesem auto-

³⁹ S. Denyer, M. Joo Kim, *In South Korea's hypercompetitive academia, esports gamers carve out larger niche*, „The Washington Post”, 23.08.2019, zob. https://www.washingtonpost.com/world/asia_pacific/in-south-korea-hypercompetitive-academia-esports-gamers-carve-out-larger-niche/2019/08/22/e92dedba-8e08-11e9-b6f4-033356502dce_story.html (dostęp: 27.05.2020 r.).

⁴⁰ Chunnam Techno University (CTU) – drużyna, która funkcjonowała w latach 2013–2014 pod patronatem prywatnego uniwersytetu o tej samej nazwie.

⁴¹ Przykładem jest Texas Wesleyan University, który oferuje stypendium e-sportowe w wysokości 2 tysięcy dolarów dla graczy, co związane jest z uruchomieniem przez uniwersytet kilku drużyn, które rywalizować mają w rozgrywkach e-sportowych; zob. <https://www.gamedesigning.org/schools/varsity-esports/> (dostęp: 25.02.2020 r.).

⁴² National Association of Collegiate Esports – amerykańskie stowarzyszenie e-sportowe założone w 2016 r. Trzy lata później stowarzyszenie liczyło ponad 80 członków, do których należą zarówno prywatne, jak i publiczne licea oraz uniwersytety w całych Stanach Zjednoczonych (m.in. Alma College, Columbia College czy University of Missouri).

matyzacji, a także prognozami wskazującymi na to, że tradycyjna definicja sportu uwzględni także jego innowacyjne formy. Ponadto zgodnie ze stanowiskiem NACE wprowadzenie e-sportu do szkół nie wymaga inwestycji w kosztowne obiekty sportowe, a niesłabnące zainteresowanie sponsorów tematyką sportów elektronicznych umożliwia pozyskiwanie przez placówki wymaganego wyposażenia sal przeznaczonych dla realizacji tych celów.

Nurt ten przyjmuje się również w Polsce, co przejawia się w powszechnym otwieraniu klas z innowacją e-sportową, które służyć mają nie tylko rozwijaniu umiejętności graczy, lecz także pogłębianiu ich wiedzy w zakresie nowych technologii, a także dążeniu do utożsamiania przez społeczeństwo gier komputerowych nie tylko z rozrywką w sztywnych schematach wiekowych, ale przede wszystkim ze sprawnie rozwijającą się branżą biznesową⁴³.

4. E-sportowcy

W 2018 r. Światowa Organizacja Zdrowia zamieściła uzależnienie od gier komputerowych oraz gier wideo na liście Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych, a od 2022 r. państwa członkowskie mają podjąć działania służące diagnozowaniu przez specjalistów tych zjawisk i zapobieganiu im⁴⁴. Wskazana została także definicja zaburzeń związanych z grami komputerowymi, które cechują się utratą kontroli gracza nad graniem, zdecydowaną dominacją grania nad pozostałymi czynnościami życia codziennego i zainteresowaniami, a także kontynuacją grania przez gracza pomimo widocznych negatywnych konsekwencji. W wyjaśnieniach Światowa Organizacja Zdrowia wskazała jednak, że problem ten dotyczy jedynie pewnego odsetka osób, które grają w gry, nie jest on

⁴³ Na początku 2020 r. ponad 30 szkół w Polsce oferowało liczne klasy o profilu informatycznym, które nacisk kładły na rozwój w zakresie e-sportowym, zob. <https://esportmania.pl/big-stories/klasa-esportowa-w-polsce-jest-ich-coraz-wiecej/1vkkcgv> (dostęp: 25.02.2020 r.).

⁴⁴ *Gaming disorder*, 14.09.2018, zob. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder> (dostęp: 27.05.2020 r.).

zatem zasadą ani powodem do stygmatyzowania danej czynności, a jedynie wskazówką do rozważenia ilości czasu oraz psychicznego zaangażowania w gry cyfrowe bądź wideo⁴⁵.

Dyskusja związana z możliwością uznania rywalizujących graczy za sportowców zdaje się nie mieć końca z uwagi na powszechnie powściągliwy stosunek do cyfrowych rozgrywek, jednak rosnące przychody branży e-sportowej, wpływowi sponsorzy turniejów, a także kosztowne nagrody tworzą presję także po stronie e-sportowców, którzy poddani są restrykcjom towarzyszącym dotąd zawodowym sportowcom. Do 2019 r. Rfsh Entertainment⁴⁶ jako jedna z najpopularniejszych organizacji sportu elektronicznego nie tylko dbała o rozwój umiejętności profesjonalnych graczy w zakresie gier komputerowych, lecz także wpływała na ich rozwój fizyczny i psychiczny, zatrudniając zawodowych trenerów, psychologów czy dietetyków, którzy odpowiednio organizowali ich grafik oparty zarówno na zdrowym odżywianiu, jak i kilkugodzinnych treningach. Zbilansowana dieta, ćwiczenia oddechowe, zajęcia jogi czy treningi siłowe pod okiem profesjonalnych trenerów NBA stają się zatem rzeczywistością graczy i choć wciąż mogą oni nie być postrzegani jako sportowcy, działania te mają nie tylko zmienić percepcję społeczeństwa, lecz także sprawić, by sami gracze zaczęli kwalifikować się jako zawodowi sportowcy i w ten sposób postrzegali swój zawód⁴⁷.

⁴⁵ Diagnozowanie zachowania jako zaburzenia nastąpić może dopiero po upływie pewnego czasu, który w tym przypadku wynosi co najmniej 12 miesięcy; by stwierdzić zaburzenie, zauważalny musi być wpływ grania na życie osobiste, społeczne, rodzinne, zawodowe oraz na inne istotne dla funkcjonowania człowieka obszary, zob. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder> (dostęp: 27.05.2020 r.).

⁴⁶ Rfsh Entertainment – założona w 2016 r. profesjonalna organizacja e-sportowa z siedzibą w Kopenhadze, do której należały drużyny Astralis oraz Origen, związane kolejno z rozgrywkami w CS:GO oraz League of Legends. W 2019 r. drużyny odłączone zostały od organizacji, a działania Rfsh skupiły się na organizacji turniejów BLAST Pro Series.

⁴⁷ A. Keh, *E-sports Embraces Traditional Training Methods: Less Pizza, More Yoga*, „The New York Times”, 2.04.2019, zob. <https://www.nytimes.com/2019/04/02/sports/esports-league-of-legends.html> (dostęp: 26.02.2020 r.).

Wzrost profesjonalizmu przekłada się również na sam wybór członków do poszczególnych drużyn. W 2018 r. potencjalny kandydat, który miał być członkiem drużyny Origen, zobowiązany był do wypełnienia testu osobowości składającego się z kilkuset pytań, co służyć miało upewnieniu się, że jego wybór pozwoli na zbudowanie kompatybilnego i odpowiednio zorganizowanego zespołu – nie tylko pod względem umiejętności, lecz także charakteru, zaangażowania i wzajemnej współpracy. Dążenie do nadania e-sportowi wagi sportu wiąże się z koniecznością uczynienia graczy wykwalifikowanymi zawodnikami oraz osobami stanowiącymi wzór godny do naśladowania dla widzów.

Jak w przypadku każdej dyscypliny sportowej, również gracze e-sportu wskutek rosnącej presji, wysiłku psychicznego i intelektualnego, a także konsekwencji funkcjonowania w pewnej subkulturze, narażeni są na zażywanie środków, które w założeniu mają pomóc poprawić ich wydajność oraz wspomóc koncentrację. Najbardziej rozpowszechnionym środkiem wśród e-sportowców jest Aderall⁴⁸, w stosunku do którego niejednokrotnie podnoszone są argumenty wskazujące na brak naukowego potwierdzenia jego wpływu na efektywność graczy, jednak wielu z nich wskazuje na regularne jego zażywanie oraz wyraźną pomoc substancji w skoncentrowaniu się wyłącznie na wirtualnej rozgrywce. Wskutek stopniowego nagłaśniania tego problemu oraz skandali związanych bezpośrednio ze znanymi graczami e-sportowymi, Electronic Sports League (ESL)⁴⁹ od lutego 2016 r. wprowadził obowiązek przestrzegania w trakcie turniejów kodeksu antydopingowego utworzonego przez Esport Integrity Coalition (ESIC)⁵⁰, zawierającego listę

⁴⁸ Aderall – nazwa środka farmaceutycznego, który stosowany jest w leczeniu nadpobudliwości psychoruchowej i zaburzeń uwagi. Lek szczególnie popularność zyskał w Stanach Zjednoczonych i zalicza się go do grupy leków nazywanych potocznie *smart drugs*, które działają stymulująco na pracę ośrodkowego układu nerwowego.

⁴⁹ Electronic Sports League (ESL) – międzynarodowa liga gier komputerowych, która powstała w 2000 r. w Niemczech. Jej rozgrywki organizowane są obecnie w blisko 30 krajach świata, zarówno w Europie, jak i na świecie.

⁵⁰ Esport Integrity Coalition (ESIC) – stowarzyszenie non-profit, które utworzone zostało w 2016 r., a jego podstawowe działania skupiają się na zapobieganiu, ściganiu, dochodzeniu i sankcjonowaniu wszelkich form mactwa w dziedzinie e-sportu, zob. <https://esic.gg/about/> (dostęp: 27.02.2020 r.).

zakazanych substancji, a także obowiązek poddania się badaniom na ich obecność w organizmie. Działania prewencyjne nie są jednak powszechną praktyką, a różnorodny system prawny na świecie i brak międzynarodowych ram powszechnie obowiązującego prawa wciąż wywołują w tym zakresie wątpliwości oraz dyskusje o zabarwieniu etycznym, ale przede wszystkim pozostawiają lukę w prawie, której wypełnienie wymaga współpracy międzynarodowej i dalszych działań w zakresie przeniesienia e-sportu na szczebel prawa, co pozwoli na jego skuteczną i wieloaspektową kontrolę⁵¹.

Wiele powiązań istnieje nie tylko pomiędzy sportem tradycyjnym a sportem elektronicznym, lecz także pomiędzy sportowcami a profesjonalnymi graczami. Określenie „e-sportowcy” wyraźnie wskazuje na tendencję stopniowego kwalifikowania graczy jako zawodowych sportowców. W konsekwencji rzutować ma to nie tylko na wykonywany przez nich zawód i podpisywane kontrakty czy umowy, lecz także na kwestie ściśle osobiste, jak ochrona i komercjalizacja ich wizerunku.

5. E-sport na tle obowiązującego prawa

Przepisy prawa związane ze sportem wciąż zawierają rozwiązania, które w kontekście sportu elektronicznego zdają się być niewystarczające, a przede wszystkim są dalekie od zrównywania go z tradycyjnym sportem.

Korzyści płynące z takiego uznania miałyby wiele aspektów. Przede wszystkim uznanie e-sportowych graczy za sportowców pozwoliłoby im uzyskać lepszą ochronę interesów, m.in. większe bezpieczeństwo i stabilność pracy, usprawnić ich karierę poprzez przyznanie im tak podstawowych atrybutów zawodowych sportowców jak spe-

⁵¹ C. Hamstead, *Nobody talks about it because everyone is on it: Adderall presents esports with an enigma*, „The Washington Post”, 13.01.2020, <https://www.washingtonpost.com/video/games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/> (dostęp: 27.02.2020 r.).

cialne wizy⁵², a unormowanie prawne sytuacji graczy e-sportowych pozwoliłoby w większej skali traktować e-sport jako profesjonalny zawód. Aktualnie konkursy e-sportowe są organizowane przez prywatne podmioty, którymi najczęściej są wydawcy gier bądź czołowi producenci sprzętu elektronicznego, a brak kontroli nad podpisywanymi przez profesjonalnych graczy umowami nie daje im wystarczającej ochrony przed ewentualnymi konsekwencjami zastosowania w nich klauzuli negatywnie wpływających na sytuację prawną e-sportowców⁵³. Uznanie e-sportu mogłoby wpłynąć na konstrukcję kontraktów, zaś interwencja rządowa w tym zakresie pozwoliłaby na zapewnienie minimalnych standardów wynagrodzenia i warunków pracy e-sportowców.

Przykładem państwa, które od lat 90. kompleksowo czerpie z potencjału sportu elektronicznego, jest Korea Południowa, w której już w 2000 r. pod patronatem tamtejszego ministerstwa kultury, sportu i turystyki powołane zostało Korea e-sports Association (KeSPA), prowadzące działania mające na celu legitymizację i promocję e-sportu oraz zarządzanie nim⁵⁴. Szereg tych działań pozwolił na przynależność KeSPA do Narodowego Komitetu Olimpijskiego w Korei

⁵² Brak profesjonalnej wizy sportowców niejednokrotnie był problemem dla drużyn e-sportowych, a U.S. Citizenship and Immigration Services dopiero wraz z końcem 2019 r. rozpoznał e-sportowców jako profesjonalnych sportowców i zezwolił na aplikowanie o uzyskanie wizy P1, umożliwiającej im uczestnictwo w rozgrywkach odbywających się na terytorium Stanów Zjednoczonych. W połowie 2020 r. na terytorium Niemiec dla e-sportowców przeznaczona ma być nowa kategoria wizy, służącej nie tylko przemieszczaniu się e-sportowców, lecz także organizowaniu krajowych turniejów. Działania w tym zakresie nie są jednak powszechnie przyjętą praktyką we wszystkich państwach, a przyznawanie wizy poprzez indywidualną ocenę każdego z graczy wciąż może powodować niemożność uczestnictwa całej drużyny w rozgrywkach; zob. <https://www.visapro.com/resources/article/p1-visa-for-esport/> (dostęp: 29.02.2020 r.).

⁵³ Problemy na gruncie kontraktowym dotyczyć mogą ich konstrukcji opartej na braku stałego wynagrodzenia dla graczy, długoletnich umów pozbawiających ich możliwości uzyskania wyższego wynagrodzenia, a także braku możliwości rozwiązania umowy przed upływem okresu jej obowiązywania czy związanych z rozwiązaniem umowy okresów zakazu konkurencji, zob. <https://prawosportowe.pl/a/kontrakty-zawodnicze-w-e-sporcie> (dostęp: 29.02.2020 r.).

⁵⁴ F. Larch, *Seoul – the Home of eSports*, ISPO, 1.10.2019, zob. <https://www.ispo.com/en/markets/seoul-how-city-addicted-esports> (dostęp: 29.02.2020 r.).

oraz skonstruowania rozwiązań na gruncie obowiązującego prawa. W Korei Południowej wprowadzona została konieczność uzyskania przez profesjonalnych graczy odpowiednich licencji, a także przeznaczony dla gier elektronicznych system logowania, który ma na celu zadbanie o możliwość zweryfikowania użytkowników, a także zapobieganie potencjalnym nadużyciom i oszustwom. Wprowadzenie powiązania pomiędzy osobami fizycznymi a użytkowymi przez nie kontami pozwala na zbudowanie poczucia odpowiedzialności prawnej za działania podejmowane w tej sferze⁵⁵. Szczególnie istotnym konstruktem na gruncie prawa jest Youth Protection Revision Act, który w swym rozdziale IV poświęconym ochronie nieletnich przed uzależnieniem od gier internetowych zabrania dzieciom w wieku do 16 roku życia grania w internetowe gry elektroniczne od północy do godziny szóstej rano, a wszelkie odstępstwa od tej zasady wymagają złożenia odpowiedniego wniosku przez ich opiekunów prawnych⁵⁶.

Wiele działań podejmowanych w Korei Południowej wyraźnie wskazuje na problemy, które pojawiają się wraz z nowymi technologicznymi zjawiskami oraz na możliwość pełnego ich rozpoznania oraz zapobiegania im dopiero wskutek skonstruowania odpowiednich dla nich ram prawnych. Choć fundamentalna luka wprawie związana jest z samą kwalifikacją i organizacją e-sportowych rozgrywek, nie bez znaczenia pozostaje również odpowiedzialność za działania niezgodne z ustanowionymi regulaminowo zasadami gry. Przykładem tego jest zjawisko *skin-gamblingu*⁵⁷ oraz narastające wokół niego kontrowersje, a nadużycia z nim związane nie są sankcjonowane

⁵⁵ E. Ozkurt, *Esports in South Korea – a short overview of the legal ecosystem*, „Law in Sport”, 10.04.2019, <https://www.lawinsport.com/topics/item/esports-in-south-korea-a-short-overview-of-the-legal-ecosystem> (dostęp: 29.02.2020 r.).

⁵⁶ Artykuły 24–27 ustawy zobowiązują dostawców internetowych gier komputerowych do wdrożenia odpowiednich zabezpieczeń godzinowych w stosunku do nieletnich użytkowników, a także wskazują na szereg działań kontrolnych podejmowanych w tym zakresie na szczeblu ministerialnym; zob. https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG (dostęp: 29.02.2020 r.).

⁵⁷ *Skin gambling* – użycie dóbr wirtualnych (tzw. *in-game items*) jako wirtualnej waluty do obstawiania wyników profesjonalnych meczów lub innych wirtualnych gier losowych.

w sposób jednolity i przejrzysty. W Korei Południowej kary te obejmują nie tylko ograniczenie wolności i wysokie grzywny pieniężne, lecz także zakaz uczestnictwa w e-sportowych rozgrywkach^{58,59}.

6. Organizacje i działania międzynarodowe

Zarówno na szczeblu lokalnym, jak i międzynarodowym funkcjonują liczne organizacje, których celem jest zrzeszanie krajów dążących do oficjalnego uznania e-sportu za dyscyplinę sportową, a także czynny udział w debacie publicznej związanej z tą aktywnością. Pojedyncze poszczególnych państw do materii e-sportu jest jednak różne z uwagi na obowiązujące prawo, różnice kulturowe oraz skuteczność lobbingu⁶⁰.

W 2017 r. British Esports Association⁶¹ w komunikacie prasowym przyznało wprost, że e-sport nie jest sportem, lecz uznaną działalnością samą w sobie. W rozwinięciu prezes organizacji, Chester King,

⁵⁸ Jednym z głośniejszych skandali związanych z ustawianiem wyników meczów był ten mający miejsce w 2016 r. w Korei Południowej, kiedy to protegowany przez StarCraft II Life Lee Seung-hyun, który promowany był jako jeden z najlepszych graczy w historii, został ostatecznie aresztowany, oskarżony o matactwa w przypadku dwóch meczów i skazany na 18 miesięcy ograniczenia wolności w zawieszeniu na 3 lata, grzywnę w wysokości 70 000 000 wonów, a także dożywotni zakaz udziału w e-sportowych rozgrywkach w Korei Południowej – Ch. Godfrey, „It's incredibly widespread”: why eSports has a match-fixing problem, „The Guardian”, 31.07.2018 r., <https://www.theguardian.com/games/2018/jul/31/its-incredibly-widespread-why-esports-has-a-match-fixing-problem> (dostęp: 20.03.2020 r.).

⁵⁹ Por. szerzej na temat e-sportu w Korei Południowej w rozdziale IX niniejszej publikacji.

⁶⁰ Przykładem lobbingu trwającego niemal dwie ostatnie dekady są działania The World Bridge Federation (WBF) – federacji, która dąży do włączenia brydża sportowego do Igrzysk Olimpijskich, co skutkowało m.in. pojawieniem się brydża na Zimowych Igrzyskach Olimpijskich w 2002 r. w Salt Lake City, zaś sam brydż stanowił atrakcję pomiędzy konkurencjami związanymi ze sportami śnieżnymi i lodowymi. Zob. A. Bull, *Olympics unlikely to be bridge too far for eSports if the money is right*, „The Guardian”, 18.09.2018, <https://www.theguardian.com/sport/blog/2018/sep/18/olympics-bridge-esports-asian-games> (dostęp: 20.03.2020 r.).

⁶¹ British Esports Association – założona w marcu 2016 r. organizacja non-profit, której celem jest rozwój oraz stworzenie prawidłowej infrastruktury dla rozwijającego się w Wielkiej Brytanii e-sportu.

podkreślił brak uniwersalnej międzynarodowej klasyfikacji e-sportu, wskazując na różne regulacje poszczególnych państw oraz trudności interpretacyjne związane z połączeniem aktywności elektronicznej ze sformułowaniem „sport”. King tym samym podkreślił, że działania British Esports Association mają się skupiać na rozwijaniu potencjału e-sportu zamiast na uczestnictwie w nierozstrzygniętej debacie dyskwalifikującej go jako sport⁶². Analogiczne do powyższego stanowisko przyjął wcześniej brytyjski rząd, klasyfikując e-sport, podobnie jak szachy oraz brydż, jako rodzaj gry, a nie sportu. The Department for Digital, Culture, Media & Sport (DCMS) utworzył jedną komisję przemysłu technologicznego, która badać ma zaistniałe w prawie luki, rozwój i wpływ sportu elektronicznego oraz social mediów na gospodarkę, społeczeństwo, a także przyszłość gier elektronicznych w Wielkiej Brytanii⁶³.

Podobnie sytuacja wygląda również w Niemczech, gdzie Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB)⁶⁴ w 2018 r. wyraźnie odmówiło przyznania e-sportowi statusu sportu, powołując się w swoim uzasadnieniu przede wszystkim na aspekt fizyczności. Ta kwalifikacja e-sportu nie przesądza jednak o jego przyszłości z uwagi na wzmożone działania Esport Bund Deutschland (ESBD)⁶⁵, wskutek których prezes, Hans Jungow, podkreślić chce znaczenie sportu elektronicznego oraz jego podobieństwo do takich aktywności jak rzutki, sporty motorowe czy piłkarzyki, które, choć również nie

⁶² Zob. <https://britishesports.org/press-releases/esports-is-not-a-sport-but-a-beneficial-activity-thats-here-to-stay-british-esports-association> (dostęp: 24.03.2020 r.).

⁶³ D. Sacco, *The Government is looking into the 'enormous potential' for esports in the UK as part of a new DCMS inquiry*, „Esports News UK”, 10.12.2018, <https://esports-news.co.uk/2018/12/10/government-dcms-esports-inquiry/> (dostęp: 24.03.2020 r.).

⁶⁴ German Olympic Sports Federation (DOSB) – funkcjonujące od 2006 r. stowarzyszenie związków i organizacji sportowych, które zajmuje się kwestiami związanymi z udziałem reprezentacji Niemiec w igrzyskach sportowych.

⁶⁵ The German Esports Federation (ESBD) – powstałe w 2017 r. stowarzyszenie e-sportowe, mające wpływ nie tylko na kierunki sportu elektronicznego w Niemczech, które jako pierwsze ogłosiło nowelizację Zuwanderungsgesetz umożliwiającą zawodnikom uzyskanie wizy ułatwiającej ich wykwalifikowaną migrację związaną nie tylko ze sportowymi, lecz także e-sportowymi turniejami; zob. <https://se-legal.de/esports-visa-germany-2020-an-overview/?lang=en> (dostęp: 24.03.2020 r.).

wypełniają tradycyjnej definicji sportu, są uznane za sport non-profit⁶⁶.

Powyższe przykłady wskazują, że aktualnie najbardziej transparentna sytuacja e-sportu ma miejsce na terenie Japonii oraz Korei Południowej, gdzie funkcjonują liczne organizacje z nim związane. Japońskie prawodawstwo ujęło problem e-sportu w takich aktach jak kodeks karny, w którym sankcjonowane są zachowanie związane z hazardem i zakładami w sporcie. W Japonii funkcjonuje również ustawa Fueiho⁶⁷, związana m.in. z problemem tzw. PC Bangs⁶⁸ oraz ochroną moralności publicznej i moralnego otoczenia, a także zapobiegania czynom mający negatywny wpływ na rozwój nieletnich. Oznacza to, że jeśli przedsiębiorstwo trudniące się grami elektronicznymi podlega powyższej ustawie, państwo ma wpływ na kierunki jego rozwoju i prawidłowego działania poprzez wprowadzenie szeregu koniecznych do uzyskania zezwoleń, a także nałożenie stosownych nakazów i zakazów związanych z nieletnimi graczami. Ponadto aktualna debata publiczna o możliwości zakwalifikowania e-sportu jako dyscypliny sportowej w odbywających się w 2024 r. Igrzyskach Olimpijskich w Paryżu poskutkowała utworzeniem Japan eSports Association, które nie tylko ma wpływ na dążenia do rozwinięcia programu igrzysk, lecz także spowodowało legalizację turniejów

⁶⁶ Zob. <https://www.dw.com/en/esports-is-not-a-real-sport-or-is-it/a-50187845> (dostęp: 24.03.2020 r.).

⁶⁷ The Businesses Affecting Public Morals Regulation Law (również: Fueiho) – powstałe w 1948 r. prawo, które reguluje zachowania w powszechnych miejscach rozrywki, takich jak kluby taneczne, restauracje czy bary, a także w miejscach, w których odbywają się gry, np. *mahjong* lub *pachinko*. Współcześnie ustawa budzi spore kontrowersje, czym przyczyniła się do powstania ruchu „Let’s dance”, mającego na celu walkę z nadmiernymi restrykcjami, które wpływają nie tylko na poczucie swobody obywateli, lecz także na funkcjonowanie wielu miejsc i przedsięwzięć publicznych; zob. T. Saito, *Japan’s Revolution for the Right to Dance*, 30.07.2015, <https://medium.com/ignition-int/japan-s-revolution-for-the-right-to-dance-e27008f43247> (dostęp: 24.03.2020 r.).

⁶⁸ PC Bang – rodzaj kafejki internetowej, stanowiącej centrum gier LAN w Japonii i Korei Południowej. Korzystanie z niej związane jest z określonym wiekiem, a także uiszczeniem odpowiedniej opłaty. Pomimo rozwoju technologicznego i powszechności łącza internetowego, PC Bang jest przede wszystkim miejscem spotkań entuzjastów e-sportów – W. Wei, *Business Insider*, 18.10.2015, <https://amp.businessinsider.com/south-korea-gaming-pc-bang-2015-10> (dostęp: 24.03.2020 r.).

e-sportu z nagrodami oraz przyznanie graczom odpowiednich licencji, pozwalających na prawne uregulowanie ich statusu⁶⁹.

7. Przyszłość e-sportu

Sport elektroniczny jest stale rozwijającą się dziedziną na całym świecie, jako aktywność zmierzająca do uzyskania statusu sportu, rozwijająca globalny biznes, ale przede wszystkim jako uniwersalna rozrywka, łącząca użytkowników z całego świata. Gracze nie muszą wypełniać narzuconych przez społeczeństwo ideałów męskości czy kobiecości, a kontakt graczy, jak i widzów turniejów, z reprezentantami innych państw i odmiennych kultur ma wpływ na powstanie prawdziwie globalnej wioski.

Kryzys wywołany rozwijającą się od początku 2020 r. pandemią w pierwszej kolejności dotknął branży sportowej, bazującej pod względem ekonomicznym i finansowym na widowiskach, skupiających na stadionach tysiące ludzi. Choć wiele e-sportowych wydarzeń również musiało zostać odwołanych bądź ostatecznie rozegranych bez publiczności⁷⁰, branża e-sportowa ze swej natury koncentruje działalność w przestrzeni internetowej, co pozwoliło jej efektywnie powrócić do wcześniej wykorzystywanych źródeł masowej rywalizacji. Przymusowa izolacja związana z kwarantanną doprowadziła do znacznego wzrostu oglądalności elektronicznych rozgrywek, a zgodnie z danymi zebranymi przez

⁶⁹ D. Bloom, *What Olympic Recognition Could Mean For Esports, And Vice Versa*, „Forbes”, 18.10.2018, <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2018/10/18/esports-olympics-recognition-ioc-esl-advertising-sponsors/#4d1816a53b05> (dostęp: 29.03.2020 r.).

⁷⁰ Przykładem jest Intel Extreme Masters odbywający się co roku w katowickim Spodku. Choć organizator wydarzenia, firma ESL, podejmowała kroki służące bezpieczeństwu epidemiologicznemu, wizja prawie 170-tysięcznej publiczności podczas rozgrywek sportowych doprowadziła do decyzji wojewody o organizacji IEM-u bez uczestnictwa publiczności. Zob. M. Bellon, *Intel Extreme Masters bez publiczności. Wojewoda śląski wydał zakaz w obawie przed koronawirusem*, „Business Insider”, <https://businessinsider.com.pl/wiadomosci/iem-katowice-bez-publicznosci-wojewoda-slaski-wydal-zakaz-w-obawie-przed/stpep8> (dostęp: 29.03.2020 r.).

organizację e-sportową Gen. G⁷¹ tylko w Chinach odnotowano jej wzrost o ponad 18,2%. Analogiczna sytuacja występuje również w Europie, gdzie firma badawcza Sensor Tower udostępniła dane wskazujące na pierwszy gwałtowny wzrost pobrań aplikacji Twitch, co obrazuje wzrost pobrań w Grecji, Hiszpanii i we Włoszech, który wynosi odpowiednio 50%, 41% oraz 26% w ciągu zaledwie jednego tygodnia⁷². Sytuacja ta doprowadziła do niecodziennego zatknięcia się reprezentantów tradycyjnych sportów ze światem sportu elektronicznego, czego przykładem był turniej niemal wszystkich klubów La Liga⁷³, zorganizowany za pośrednictwem gry FIFA 20⁷⁴, zaś środki uzyskane w trakcie wirtualnej rozgrywki przekazane zostać mają na cele charytatywne. Aktywność sportowców kojarzonych dotąd z tradycyjnym sportem, która przeniosła się w świat gier komputerowych oraz streamingu, wynika z ich chęci pozostania aktywnymi zawodowo, ale przede wszystkim z konieczności utrzymania kontaktu z kręgiem fanów. Zainteresowanie widzów już od czasów starożytności stanowiło rację istnienia oraz funkcjonowania igrzysk sportowych, gdyż to właśnie podziw i szacunek publiczności ukształtowały sport w formie, która funkcjonuje do dziś.

Problemem związanym z przyszłością sportu elektronicznego nie jest zatem możliwość samej jego adaptacji do wirtualnej rzeczywistości.

⁷¹ Gen. G – założona w 2017 r. profesjonalna organizacja gamingowa mająca siedziby w Stanach Zjednoczonych oraz w Korei Południowej. Organizacja sprawuje również pieczę nad swoimi drużynami związanymi z grami w League of Legends, Overwatch, PUBG, Fortnite czy NBA 2K.

⁷² N. Smith, *While the sports world falls silent, esports and streamers fill the void*, „The Washington Post”, 17.03.2020, <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/03/17/esports-streamers-coronavirus-sports-canceled/> (dostęp: 28.03.2020 r.).

⁷³ La Liga (Primera División) – najwyższa w hierarchii klasa męskich ligowych rozgrywek piłkarskich w Hiszpanii, będąca jednocześnie najwyższym szczeblem centralnym (I poziom ligowy), utworzona w 1929 r. i zarządzana przez Liga de Fútbol Profesional (LFP). Łącznie należy do niej 20 drużyn, m.in. FC Barcelona czy Real Madryt.

⁷⁴ FIFA 20 – komputerowa gra sportowa podejmująca tematykę piłki nożnej, stworzona przez studio EA Sports. Jest to dwudziesta siódma część piłkarskiej serii FIFA. Premiera gry odbyła się 27.09.2019 r.

stości, ale kwestie związane z płynnością i skutecznością działania sieci, od której w dużej mierze jest uzależniony. Sukces wielu gier związany jest z szybkością reakcji i działania, a więc ze sprawnym przejściem informacji z serwera użytkownika na serwer gry (tzw. ping⁷⁵), co sprawia, że twórcy gier takich jak *Fortnite* podejmują czynności, które pozwolić mają graczom na sprawiedliwe rozegranie gry dzięki ujednoliceniu ich pingów poprzez organizowanie ich według ich regionów.

Należy zauważyć, że zainteresowanie sponsorów, a także największe dochody organizatorów rozgrywek związane są jednak nie z samym e-sportem, który miał zbliżyć się do sportu tradycyjnego, ale z grami komputerowymi, gdyż to właśnie ich promocja jest głównym celem istnienia e-sportowych igrzysk i turniejów. Nawet najbardziej kryzysowe dla giełdy otwarcia nie osłabiły inwestorów takich jak Activision Blizzard⁷⁶ czy Logitech International, których akcje wciąż rosną, pomimo silnej tendencji niżkowej dla pozostałych. Przedsiębiorstwa technologiczne związane z grami komputerowymi nie ograniczają się jedynie do znanego im rynku, ale podejmują działania w innych branżach, czego przykładem jest sieć hoteli Atari⁷⁷, która ma być wybudowana i zarządzana przez GSD Group i True North Studio. Sieć hoteli stanowić ma ogólnościatową przestrzeń dla fanów gier, a pokoje hotelowe wyposażone mają zostać w profesjonalny sprzęt gamingowy w celu zagwarantowania im wirtualnej rozrywki, samo zaś powstanie hoteli służyć ma także organizacji ogólnościatowych wydarzeń e-sportowych.

⁷⁵ Ping – narzędzie diagnostyczne, które sprawdza łączność pomiędzy dwoma węzłami lub urządzeniami w sieci. Ping sprawdza, czy pakiet danych sieciowych może być rozprowadzany na adres bez błędów. Z pojęciem ping łączy się również sformułowanie „pingowanie”, które oznacza mechanizm umożliwiający przekazywanie informacji robotom wyszukiwarek o nowych treściach pojawiających się w sieci.

⁷⁶ Activision Blizzard – założony w 2008 r. amerykański holding, zajmujący się tworzeniem i wydawaniem gier komputerowych i filmów. Wśród publikowanych gier znajduje się m.in. *Call of Duty*, *Overwatch*, *StarCraft* i *World of Warcraft*.

⁷⁷ Hotele te mają znajdować się na terenie Stanów Zjednoczonych, ale już w 2020 r. inwestycja zrealizowana ma zostać także na terenie japońskiej Osaki; zob. M. Duszczyk, *Powstanie sieć hoteli dla fanów gier*, „Rzeczpospolita Cyfrowa”, 3.02.2020, <https://cyfrowa.rp.pl/gry-i-esport/43902-powstanie-siec-hoteli-dla-fanow-gier> (dostęp: 28.03.2020 r.).

Analitycy zajmujący się monitorowaniem rynku sprzedaży gier komputerowych dostrzegają jednak, że silna zależność pomiędzy ich sprzedażą a funkcjonowaniem e-sportu w czasach gospodarczego kryzysu doprowadzić może do potencjalnego spadku zainteresowania zakupem kolejnych nowości, a tym samym być czynnikiem hamującym dla dalszego rozwoju e-sportu⁷⁸.

8. Zakończenie

Choć e-sport wyróżnia się znaczącą dynamiką rozwoju, a jego istnienie nie ogranicza się jedynie do przestrzeni wirtualnej, lecz zaznacza swoją obecność również w obowiązujących aktach prawnych na całym świecie, to jego specyfika, a także różnorodność systemów prawnych wciąż uniemożliwiają jego jednoznaczną i uniwersalną międzynarodową kwalifikację. Postrzeganie e-sportu nie powinno bowiem ograniczać się jedynie do sportu elektronicznego jako aktywności mającej na celu zbliżenie się do tradycyjnego sportu – pod uwagę wziąć należy również związaną ze sportem publiczność, specyfikę organizowanych turniejów oraz samych graczy, dla których uznanie e-sportu wiąże się z większym bezpieczeństwem i szeregiem ułatwień.

Niezależnie od powszechnego przekonania i prób kwalifikacji sportu elektronicznego jako sportu umysłowego czy też jedynie jako jednej z form rozrywki, e-sport jest sprawnym międzynarodowym przedsiębiorstwem, które reaguje na przemiany społeczne i związane z nimi potrzeby, a także umiejętnie z nich korzysta, zyskując kolejnych widzów i graczy w rozmaitym przedziale wiekowym.

Marta Ludyga – studentka IV roku prawa na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach.

⁷⁸ N. Smith, *While the sports...*