

Sport elektroniczny. Charakter prawny

Przejdź do produktu na ksiegarnia.beck.pl

Wstęp

Zdefiniowanie zjawiska, którego najbardziej charakterystyczną cechą jest różnorodność oraz wielopłaszczyznowość jest skomplikowane. Do prostych nie należy też określenie ram takiego obszaru działalności człowieka, której zakres będzie dla obserwatorów wyczuwalny zazwyczaj intuicyjnie. Wyzwanie stanowi próba sprecyzowania jednego zasadniczego celu pewnej aktywności, jeśli *prima facie* można dostrzec wielość czynników, które skłaniają do jej podejmowania. Wszystkie powyższe spostrzeżenia są typowe dla fenomenu społecznego nazwanego sportem. Decydują one zarazem o tym, że precyzyjna odpowiedź na pytanie o istotę sportu jest w praktyce bardzo złożona. Do łatwych nie należy wyznaczenie wszelkich motywacji tkwiących u podłoża rozmaitych, sportowych aktywności. Bardzo różnorodne pozostają też cele, które są przy pomocy sportu realizowane. Wątpliwości mogą również towarzyszyć próbie odpowiedzi na pytanie o to czy istnieje jeden sport, czy też może wiele jego postaci i form, oraz jakie ewentualnie przesłanki brać pod uwagę podejmując próby takiej klasyfikacji. W języku potocznym funkcjonuje wiele określeń wskazujących na wielopłaszczyznowość fenomenu sportu. Do najczęściej spotykanych zaliczają się określenia sportu amatorskiego, sportu wyczynowego, sportu akademickiego, sportu olimpijskiego czy też sportu zorganizowanego. Według innych kryteriów wspomina się o sportach samochodowych, sportach walki, sportach ekstremalnych, sportach letnich i zimowych sportach indywidualnych i zespołowych itp. Warto przy tym zauważyć, że pojmowanie pojęcia sportu może podlegać zmianom. Wystarczy w tym miejscu posłużyć się przykładem zawodów olimpijskich, w trakcie których (do 1948 r.) odbywały się konkurencje z zakresu literatury i sztuki. Czy jest zatem możliwe stałe poszerzanie zakresu znaczeniowego pojęcia sportu? Na tak postawione pytanie należy udzielić odpowiedzi twierdzącej. W efekcie coraz częściej wykorzystywane jest określenie sportu „tradycyjnego”, które służy jako punkt odniesienia dla jego nowych, kształtujących się wymiarów. Za jedną z takich

dziedzin może zostać uznany tzw. e-sport, czyli najogólniej rywalizacja tocząca się na płaszczyźnie gry komputerowej.

Podobnie jak w przypadku sportu „tradycyjnego”, istotą sportu elektronicznego jest współzawodnictwo, które pozwala na zweryfikowanie umiejętności oraz zaspokaja potrzebę „sprawdzenia się”. Sport elektroniczny to również samodoskonalenie, trening oraz emocje towarzyszące rywalizacji. Sport elektroniczny to także turnieje, wysokie nagrody pieniężne, znaczący wysiłek organizacyjny oraz ogromne zainteresowanie widzów, które liczone jest w setkach tysięcy (a nawet w milionach) odbiorców transmisji.

Tak jak tradycyjny pierwowzór – sport elektroniczny stanowi również zjawisko, którego nie da się w sposób prosty zdefiniować oraz ująć w precyzyjne ramy. W świadomości starszych pokoleń nie jest to zazwyczaj obszar aktywności, który zyskał szczególnie doniosłe oraz utrwalone znaczenie społeczne. Dla osób urodzonych w „erze cyfrowej” jest to z kolei płaszczyzna wyczuwalna w sposób naturalny, zaś jej zasięg oraz popularność rośnie wraz z nowymi pokoleniami, dla których rozwój technologii informatycznych nie stanowi żadnego ograniczenia.

Postęp technologiczny wpływający na gigantyczny wzrost mocy obliczeniowej urządzeń osobistych oraz stałe doskonalenie możliwości komunikacji na odległość spowodował, że uczestnictwo we wszelakiego rodzaju rozgrywkach odbywających się w środowisku wirtualnym jest powszechne. Niezwykła popularność branży gier elektronicznych pozostaje również w związku z ogromną różnorodnością dostępnych tytułów, a także wielością oraz przystępnością urządzeń (platform) służących tym formom aktywności. Gramy już nie tylko na komputerach stacjonarnych, ale również na laptopach, konsolach i tabletach. Odrębnego podkreślenia wymaga rozwój branży gier dostosowanych do telefonów komórkowych, umożliwiającą prowadzenie rozgrywki poza miejscem zamieszkania, a nawet wykorzystujących tzw. rzeczywistość rozszerzoną. Co więcej, istota wielu gier (w tym również tych oferowanych za pośrednictwem sieci komórkowych) ma charakter rozgrywki permanentnej (gry te opierają się np. na modelu mikrozarządzania) co sprawia, że uczestnicy pozostają w niej *de facto* cały czas. W konsekwencji za uzasadnione uznać należy spostrzeżenie, że w chwili obecnej zjawisko tzw. *gamingu* nabrało charakteru masowego. W tym stanie rzeczy kwestią czasu było wykształcenie na powyższym podłożu branży rozgrywek o charakte-

rze wyczynowym. W odpowiedzi na potrzeby rynku, działalność w tym obszarze rozpoczął cały wachlarz podmiotów profesjonalnych, począwszy od zawodowych graczy, poprzez podmioty organizujące rozgrywki, podmioty transmitujące (np. w drodze tzw. transmisji strumieniowych) przebieg zawodów, a nawet instytucje rozstrzygające specyficzne spory powstałe na tym gruncie (stałe sądownictwo polubowne).

Czy w świetle powyższych rozważań uzasadnione będzie nazywanie opisanego segmentu rynku gier elektronicznych mianem sportu? Odpowiedź na powyższe pytanie nie zawsze i nie dla każdego obserwatora życia społecznego będzie niezbędna. Nie będzie to zazwyczaj kluczowy dylemat dla widza widowiska e-sportowego, który emocjonuje się jego przebiegiem. Wydaje się, że osoba taka nie zastanawia się wówczas, czy właśnie śledzi zmagania sportowe czy też „niesportowe”. Nie jest to zapewne również kwestia kluczowa dla zawodników uczestniczących w elektronicznej rywalizacji. Mimo że ich działaniom przyświeca podobny cel (osiągnięcie wyniku, zwycięstwo, rekord itd.) to jednak wątpić należy w to, iż przywiązują oni wagę do tego czy są nazywani „sportowcami”, czy też że odmawia się im takiego przymiotu.

W przeciwieństwie do potocznego rozumienia opisywanych powyżej zjawisk, zainteresowanie dotyczące możliwości przypisania e-sportowi cech charakterystycznych dla sportu nabiera natomiast znaczenia na płaszczyźnie prawa.

Naturalną konsekwencją rozwoju branży sportu elektronicznego jest bowiem szereg niewyjaśnionych dylematów prawnych, które mogą towarzyszyć działalności podejmowanej w tym zakresie. Przykładowo odnoszą się one m.in. do prawnej istoty aktywności poszczególnych aktorów na tym polu, niebezpiecznego pokrewieństwa do gier hazardowych jakie mogą wykazywać niektóre spośród rozgrywek elektronicznych, kwestii specyficznego „dopingu” w e-sporcie, czy też zagadnienia statusu widowiska e-sportowego w świetle prawa autorskiego. W tym stanie rzeczy za uzasadnione uznać należy podjęcie badań na temat prawnej istoty e-sportu.

Celem niniejszej pracy jest ustalenie charakteru prawnego działalności z zakresu sportu elektronicznego. Jego realizacja ma w swoim głównym założeniu doprowadzić do wskazania prawnych odmienności jakimi branża ta wykazuje się w stosunku do określonej normatywnie sfery sportu „tradycyjnego”. Pozwoli również na wytyczenie granic prawnych

pomiędzy sportem elektronicznym, a innymi obszarami działalności, które wywierają wpływ na kształtowanie się jego specyfiki.

Zauważyć przy tym należy, że prawna charakterystyka określonego zjawiska nie może być przeprowadzona w sposób dowolny. Przede wszystkim podkreślenia wymaga, że o ile ogólne pojęcie charakterystyki oznacza po prostu opis cech kogoś lub czegoś, tak w przypadku charakterystyki prawnej musi zostać ona zawężona do sprecyzowania cech oraz zależności, które wynikają z norm prawnych. Innymi słowy, to właśnie ogół norm prawnych odnoszących się do jakiegoś zjawiska społecznego pozwala na wypełnienie treścią oraz sprecyzowanie jego prawnego charakteru. Wskazany cel będzie również wymagał dokonania porównań o charakterze normatywnym.

Doniosłość podjętej problematyki uzasadniona jest kilkoma przyczynami.

Po pierwsze, poszerzenie pojęcia sportu, które nastąpiło w nowelizacji ustawy o sporcie z 20.7.2017 r., uczyniło bardzo aktualne zagadnienie dopuszczalności umiejscowienia sportu elektronicznego w tym obszarze regulacji. Wskazać przy tym należy, że rozważania na powyższy temat nie mają wyłącznie teoretycznego znaczenia. Przeciwnie, dyskusja na temat tego czy „e-sport jest sportem”, stanowi w gruncie rzeczy punkt wyjścia dla zdiagnozowania oraz rozstrzygnięcia szeregu praktycznych problemów prawnych. W szczególności chodzi w tym miejscu o możliwość zakładania struktur polskich związków sportowych, które swoją właściwością obejmowałyby sport elektroniczny, kwestię zasadności finansowania inicjatyw e-sportowych ze środków publicznych oraz kwestię odtworzenia statusu prawnego tzw. e-sportowców, czyli osób uczestniczących w rozmaitych formach rywalizacji o elektronicznym charakterze. Wymaga również odnotowania, że konsekwencje rozbudowy zakresu znaczeniowego legalnego pojęcia sportu mogą dalece wykraczać poza ramy pojedynczego aktu prawnego, czyli ustawy z 25.6.2010 r. o sporcie. W krajowym porządku prawnym istnieje bowiem wiele regulacji prawnych, które nie wprowadzając własnych definicji posługują się pojęciami: sportu, zawodów sportowych, działalności sportowej, itd. W ten sposób, zwiększenie pojemności pojęcia sportu, które znajduje się w art. 2 SportU może wywierać wpływ na poszerzenie interpretacji podobnych terminów na gruncie innych ustaw. Problemy natury terminologicznej, które wpływają na praktyczny wymiar działalności z zakresu e-spor-

tu łączą się również z relacją w jakiej obszar ten pozostaje w stosunku do płaszczyzny kultury fizycznej. Ten ostatni termin został bowiem w Konstytucji RP jednoznacznie powiązany z realizacją celów z zakresu ochrony zdrowia, co może zarazem stawiać pod znakiem zapytania dopuszczalność postrzegania sportu elektronicznego, jako ewentualnego obszaru realizacji zadań publicznych.

Po drugie, z punktu widzenia swobody podejmowania oraz wykonywania działalności gospodarczej w ramach sportu elektronicznego, za niezwykle istotne uznać należy rozpatrzenie „sąsiedztwa” w jakim branża sportów elektronicznych pozostaje w stosunku do sektora hazardowego. Wskazać przy tym należy, że zasadniczy problem nie sprowadza się w tym miejscu li tylko do odpowiedzi na pytanie, czy dana rozgrywka e-sportowa może posiadać cechy gry hazardowej? Dość pobieżna analiza najbardziej popularnych tytułów e-sportowych pozwala bowiem na wykluczenie takiej kwalifikacji. Jednocześnie należy jednak zauważyć, że głównemu nurtowi rozgrywek elektronicznych niejednokrotnie towarzyszy szereg specyficznych usług dodatkowych, które mogą wykazywać się hazardową istotą. W tym stanie rzeczy, z punktu widzenia rozważań na temat charakteru prawnego działalności z zakresu sportu elektronicznego, za potrzebne uznać należy zajęcie stanowiska co do możliwości objęcia pewnego zakresu tej branży reżimem prawa hazardowego.

Po trzecie, przedstawienie charakterystyki prawnej sportu elektronicznego uzasadniają również znaczące różnice pomiędzy tą branżą a sferą tzw. sportu tradycyjnego. Przede wszystkim jest to konsekwencją ochrony autorskoprawnej, z której korzystają gry komputerowe. W konsekwencji, w przeciwieństwie do typowych rozgrywek sportowych, struktura organizacyjna sportu elektronicznego spoczywa na rozwiązaniach prawa autorskiego.

Po czwarte, wymaga odnotowania bardzo skromny dorobek literatury prawniczej, który został poświęcony wyjaśnieniu przedstawionych wyżej dylematów prawnych. W momencie kończenia prac nad niniejszą monografią, wśród opracowań naukowych dotyczących sportu elektronicznego wymienić należy zaledwie kilka artykułów oraz dwa wydania zbiorowe, które zawierają zestawienie szczegółowych zagadnień dotyczących prawnych aspektów sportu elektronicznego.

Podjęty w niniejszej monografii przedmiot badań został oparty na trzech zasadniczych założeniach badawczych, związanych z proble-

mem kwalifikacji prawnej działalności z zakresu e-sportu. Sformułowano przy tym trzy równoważne tezy, których wykazanie pozwoli na realizację powyższych założeń.

Pierwszy z wyznaczonych obszarów koncentruje się wokół odpowiedzi na pytanie o miejsce oraz rolę sportu elektronicznego w ramach tzw. sportu tradycyjnego. Należy przy tym podkreślić, że przeprowadzenie tych rozważań w pierwszej kolejności wymagało uporządkowania terminologii. Stosownych ustaleń w powyższym zakresie dokonano w Rozdziale I monografii, w którym wyjaśniono pojęcia sportu, gry, gry elektronicznej oraz sportu elektronicznego.

Analiza podobieństw oraz rozbieżności występujących pomiędzy dwiema konfrontowanymi, sportowymi rzeczywistościami została natomiast przedstawiona w Rozdziale II opracowania. Postawiono w tym miejscu tezę co do braku uzasadnienia dla umiejscawiania płaszczyzny sportu elektronicznego w obrębie interwencjonistycznego modelu regulacji sportu, który opiera się na rozwiązaniach przyjętych w ustawie z 25.6.2010 r. o sporcie. Wśród rozpatrywanych zagadnień znalazły się m.in. kwestia dopuszczalności tworzenia w ramach e-sportu federacji sportowych, możliwość wspierania przedmiotowej działalności w oparciu o regulacje ustawy z 25.6.2010 r. o sporcie, problem zwalczania dopingu w sporcie elektronicznym, czy też tematyka organizacji współzawodnictwa e-sportowego.

Drugie założenie badawcze koncentruje się na ustaleniu relacji, które zachodzą pomiędzy branżą e-sportu, a sektorem hazardowym. Jak już bowiem zauważono, pewna część gier odbywających się w środowisku elektronicznym może wykazywać podobieństwa do rozgrywek o cechach hazardu. Wyznaczenie granicy pomiędzy dwiema powyższymi sferami pełni, w konsekwencji, ogromne znaczenie m.in. dla swobody przedsiębiorczości w tym zakresie, ponieważ prowadzenie działalności gospodarczej w ramach urządzania gier hazardowych jest w prawie polskim ściśle reglamentowane. Należy również zauważyć, że sektor hazardowy nie jest podporządkowany wymogom harmonizacji z prawem Unii Europejskiej przez co w poszczególnych państwach członkowskich mogą występować znaczące różnice w zakresie dotyczących go rozwiązań prawnych. Powyższe może z kolei rzutować na odmienne podejście poszczególnych krajów Unii Europejskiej do prawnej regulacji zjawiska e-sportu. Problematyka miejsca jakie branża sportu elektronicznego zaj-

muje na gruncie krajowego reżimu prawa hazardowego została przedstawiona w Rozdziale III monografii. Tezę podjętą w ramach powyższych rozważań stanowi twierdzenie, zgodnie z którym można wyodrębnić taką płaszczyznę e-sportu, która powinna stanowić przedmiot zainteresowania prawa hazardowego. Uzasadnienie takiego stanowiska wymagało odniesienia się do rozwiązań przyjętych w ustawie z 19.11.2009 r. o grach hazardowych, w tym w szczególności nawiązania do rozpatrywanego już w doktrynie zagadnienia zakresu przedmiotowego tej ustawy. Ponadto stosownych uwag wymagało również znaczenie przypisywane terminom „gra hazardowa” oraz „zakład” na gruncie Kodeksu wykroczeń oraz Kodeksu cywilnego. Z punktu widzenia przedmiotu prowadzonej w Rozdziale III analizy, za niezbędne uznano również przedstawienie charakterystyki najpopularniejszych gier e-sportowych oraz udzielenie odpowiedzi na pytanie, czy wykazują one cechy (przede wszystkim cechą „losowości”) gier hazardowych?

Trzecie założenie zostało skoncentrowane na podobieństwach, jakie branża gier elektronicznych może wykazywać w stosunku do obszaru działalności twórczej. Niezależnie od tego, czy docenia się walory artystyczne poszczególnych gier, należy pamiętać, że zazwyczaj będą one stanowić utwory podlegające ochronie prawa autorskiego. Powyższa okoliczność prowadzi zarazem do konieczności odniesienia się do roli, jaką w ramach działalności z zakresu sportu elektronicznego pełnią te unormowania. Wskazać przy tym należy, że prawo autorskie stanowi pierwszą, pionierską dziedzinę prawa, w ramach której dostrzeżono problematykę prawnego charakteru gry elektronicznej. Za istotną uznać należy również toczoną przez przedstawicieli doktryny dyskusję na temat zakresu prawnoautorskiej ochrony, z jakiej korzystają takie gry. W tym stanie rzeczy za uzasadnione uznano poświęcenie Rozdziału IV monografii problematyce wpływu, jaki na sferę sportu elektronicznego wywierają rozwiązania prawa autorskiego. W pierwszej kolejności przedstawiono w tym miejscu podsumowanie poglądów na temat statusu gry komputerowej jako utworu. Odniesiono się również do specyfiki przekazu ze współzawodnictwa e-sportowego, które zazwyczaj następuje za pośrednictwem sieci internetowej oraz do zagadnienia ewentualnej zasadności przypisania regułom gier elektronicznych ochrony prawa autorskiego. W myśl trzeciej z postawionych tez, podporządkowanie podłoża rozgrywki e-sportowej (gry elektronicznej) normom prawa autorskiego wywiera decydujący

wpływ na kształtowanie się odmiennej od ustalonej dla sportu tradycyjnego struktury organizacyjnej sportu elektronicznego.

W ostatnim z rozdziałów monografii podjęto się wytyczenia ram prawnych tkwiących u podstaw działalności zarobkowej z zakresu e-sportu. Wskazać przy tym należy, że dla wychwycenia specyfiki powyższej aktywności za niezbędne uznano posłużenie się wnioskami wypracowanymi we wcześniejszych jednostkach redakcyjnych. Rozważania zawarte w Rozdziale V publikacji zostały podzielone na dwie zasadnicze części. W części pierwszej odniesiono się do sytuacji prawnej osoby fizycznej, która podejmuje działalność w ramach sportu elektronicznego. Część druga została natomiast poświęcona organizacjom e-sportowym, których głównym celem jest świadczenie usług polegających na oferowaniu współzawodnictwa z zakresu sportu elektronicznego.

Zagadnienie statusu sportu elektronicznego oraz charakteru prawnego działalności podejmowanej w tym obszarze zostało przedstawione przede wszystkim przy wykorzystaniu metody dogmatycznej. Pozwala ona zarówno na określenie miejsca oraz funkcji e-sportu w krajowym porządku prawnym, jak również prawnej istoty aktywności, którą w powyższym zakresie przedmiotowym podejmują osoby fizyczne oraz organizacje. Wymaga podkreślenia, że rozległość oraz różnorodność problematyki dotyczącej charakteru prawnego e-sportu stanowi główną przyczynę, dla której w ramach prowadzonych badań wykroczone poza zakres jednej gałęzi prawa. Co do zasady, w pracy skupiono się głównie na analizie mieszczącej się wewnątrz prawa publicznego. W szczególności rozważania te dotyczą prawa hazardowego oraz podstaw podejmowania działalności gospodarczej w obszarze sportu elektronicznego. Wyznaczone w monografii cele badawcze uczyniły uzasadnione również odniesienie się do zagadnień pozostających w obrębie prawa prywatnego. Przede wszystkim chodzi w tym miejscu o analizę dotyczącą, istotnych dla podjętej problematyki, wątków prawa autorskiego. Wymaga przy tym podkreślenia, że za wykraczającą poza ramy opracowania uznano szczegółowe zagadnienia dotyczące umów cywilnoprawnych zawieranych w środowisku e-sportowym. Z powyższego powodu tematyka ta została w niniejszej monografii pominięta. Odrębnego podkreślenia wymagają również licznie występujące w pracy nawiązania do kształtującej się dziedziny prawa a to – tzw. prawa sportowego. Naturalnie brakuje obecnie uzasadnienia dla przypisywania powyższemu zbiorowi norm sa-

modzielności, wymaganej dla zakwalifikowania tejże do podstawowych gałęzi prawa. Prawo sportowe może być jednak postrzegane jako dziedzina kompleksowa, która podlega wyodrębnieniu oraz stanowi względnie spójną całość w oparciu o kryterium przedmiotu regulacji. Jeśli zatem „prawem sportowym” najogólniej nazwiemy zespół norm, które regulują sferę sportu to wyjaśnienia wymaga jednocześnie czy porządek ten będzie znajdował zastosowanie do analizowanej w opracowaniu sfery sportu elektronicznego. Warto przy tym zauważyć, że wśród najistotniejszych cech prawa sportowego w literaturze wymienia się współistnienie dwóch równoległych porządków prawnych, tj. prawa powszechnego oraz wewnątrzorganizacyjnego. Rozważenie zasadności występowania powyższego dualizmu na gruncie sportu elektronicznego uznano za niezbędne dla zrealizowania przyjętych w monografii założeń naukowych.

Analiza oparta na metodzie dogmatycznej została uzupełniona metodą prawnoporównawczą oraz uwagami o podłożu aksjologicznym. Po pierwsze, cel pracy wymagał odniesienia się do rozwiązań prawnych wypracowanych w innych krajowych porządkach prawnych. Po drugie, za konieczne uznano nawiązanie do wartości tkwiących u podłoża analizowanych w monografii regulacji. W szczególności dotyczy to funkcji sportu uzasadniających finansowanie takiej działalności ze środków publicznych, jak również podstaw reglamentowania wolności działalności gospodarczej w obszarze hazardu. W zakresie uzupełniającym posłużono się również metodą empiryczną. Biorąc pod uwagę skromny zasób opracowań naukowych okazało się to niezbędne dla potrzeb wskazania cech charakterystycznych gier elektronicznych stanowiących podłoże dla współzawodnictwa e-sportowego. Zagadnienia przedstawione w niniejszej monografii wymagały także posłużenia się dorobkiem orzecznictwa, które wykorzystano przede wszystkim dla wyjaśnienia podłoża terminologicznego rozprawy.

W monografii niezbędne było sformułowanie wniosków *de lege lata*, które umożliwią wytyczenie kierunków interpretacyjnych dla aktualnych regulacji, obejmujących swym merytorycznym zakresem działalność z zakresu sportu elektronicznego. Ponadto za celowe uznać należy również sformułowanie postulatów *de lege ferenda*, odnoszących się do rozwiązań ustawowych, których wprowadzenie powinien w najbliższych latach rozważyć krajowy ustawodawca.

[Przejdź do księgarni →](#)



ksiegarnia.beck.pl