

Ewelina Szatkowska
Uniwersytet Gdański
ORCID: 0000-0001-6449-4204
ewelina.szatkowska@prawo.ug.edu.pl

Prawne aspekty e-sportu ze szczególnych uwzględnieniem prawa autorskiego

Wprowadzenie

E-sport¹, czyli sport elektroniczny, już dawno przeniknął do świadomości społecznej, a jego zawodnicy stali się podmiotami o znacznej popularności oraz wartości marketingowej. Jako rozrywka opiera się on na wysiłku intelektualnym; tym samym koliduje z tradycyjnym postrzeganiem sportu, opartego w przeważającej części na aktywności fizycznej. Z uwagi na pojawiające się wątpliwości prawne i sprzeczne stanowiska w doktrynie odnoszące się do świata wirtualnego, obrotu dobrami wirtualnymi oraz e-sportu jako takiego, w najbliższej przyszłości można spodziewać się konieczności weryfikacji dotychczasowych unormowań prawnych oraz wprowadzenia nowych rozwiązań systemowych w prawie krajowym i unijnym. Przenikanie świata wirtualnego do świata rzeczywistego, jako budzące realne emocje i angażujące prawdziwe środki finansowe, nie pozwala na dłuższe pozostawienie tej materii w próżni prawnej. Celem niniejszego artykułu jest prezentacja zagadnień odnoszących się do e-sportu jako przedmiotu należącego do sfery dóbr niematerialnych, który obecnie nie podlega żadnym dedykowanym mu regulacjom prawnym. Co więcej, należy zauważyć, że w kontekście prawa własności intelektualnej, a w szczególności praw autorskich i praw pokrewnych, brakuje klarownych rozwiązań tak w stosunku do sportu tradycyjnego, jak gier komputerowych, w oparciu o które e-sport funkcjonuje. Poszukując regulacji prawnych odno-

¹ Na potrzeby niniejszej publikacji e-sport będzie rozumiany, za Juho Hamarim oraz Maxem Sjoblomem, jako „forma sportu, w której podstawowe aspekty sportu są ułatwiane przez systemy elektroniczne, z kolei wkład zawodników i drużyn oraz ostateczne informacje wyprowadzane przez systemy elektroniczne odbywają się za pośrednictwem interfejsów na linii człowiek – komputer” (J. Hamari, M. Sjoblom, *What is eSports and why do people watch it?*, „Internet Research” 2017, vol. 27, nr 2, s. 211).

szących się do e-sportu w ogóle, należy zwrócić uwagę na takie kwestie, jak: prawnoautorski status gry komputerowej, prawa autorskie do postaci z gier komputerowych, status praw autorskich i praw pokrewnych do widowiska e-sportowego (jak i widowiska sportowego w ogóle), komercjalizacja dóbr osobistych sportowców, a w szczególności wizerunku oraz istotę dóbr wirtualnych i obrotu nimi.

E-sport jako zjawisko społeczne i przedmiot regulacji prawnych

Na całym świecie powoływane są krajowe oraz międzynarodowe organizacje oraz związki zrzeszające kluby oraz zawodników e-sportowych, które mają na celu organizację ich rozgrywek. Co więcej, zarówno kluby e-sportowe, jak i zawodnicy wchodzący w ich skład posiadają znaczną wartość marketingową – co nie uszło uwadze sponsorów, którzy rozpoczęli sponsoring e-sportowych zespołów, zawodników oraz wydarzeń, które mają obecnie miejsce między innymi w halach sportowych oraz specjalnie tworzonych do tego typu wydarzeń obiektach². Wartość światowego rynku e-sportu w 2019 r. oceniana była na ponad miliard dolarów³, natomiast przybliżona liczba osób tworzących tzw. fanbase e-sportu wynosi ok. 450 mln osób na całym świecie⁴. E-sport stanowi obecnie znaczącą konkurencję dla tradycyjnych dyscyplin sportowych, a niektórzy autorzy przeprowadzają naukowe badania dotyczące różnic między widzami wydarzeń e-sportowych a widzami sportów tradycyjnych⁵. Zawodnicy e-sportu są również często przyrównywani do sportowców uprawiających tradycyjne dyscypliny sportu, w szczególności jeśli mowa o profesjonalizmie, z jakim świadczą oni swoje usługi dla klubów, w których są zatrudnieni⁶. Ponadto są zobowiązani dbać o swoją kondycję fizyczną, która w połączeniu ze zdolnościami gamingowymi ma zapewnić im lepsze wyniki w ramach rozgrywek⁷.

² J. Gawrysiak, S.E. Jenny, M.C. Keiper, R.D. Manning, B.J. Taylor, P.M. Tutka, D.P. Williams, *eSports Venues. A New Sport Business Opportunity*, „Journal of Applied Sport Management” 2018, vol. 10, nr 1, s. 37.

³ J. Veloz, *The Growth Of Esports And The Sponsorship Opportunities For Tomorrow's Brands*, <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2019/07/02/the-growth-of-esports-%C2%AD%C2%ADand-the-sponsorship-opportunities-for-tomorrows-brands/#5b3f743e1198> (data dostępu: 2.05.2021).

⁴ Ibidem.

⁵ B.J. Baker, D.C. Funk, D. Kim, M.A. Lee, S. Na, A.D. Pizzo, *eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives*, „Sport Marketing Quarterly” 2018, vol. 27, nr 2, s. 108–123.

⁶ Na ten temat zob. więcej: S. Heas, P. Mora, *From Videogamer to E-Sportsman. Toward a Growing Professionalism of World-Class Players*, [w:] M. Bittanti, S. Morris (red.), *Doom: Giocare in Prima Persona*. Milano 2005.

⁷ V.M. Karhulahti, T. Kari, *Do E-athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations” 2016, vol. 8, nr 4, s. 53–66.

Zawody e-sportowe organizowane są nie tylko w Internecie, ale coraz częściej w największych zadaszonych obiektach sportowych – przykładowo w Stanach Zjednoczonych odbyły się m.in. w słynnej hali Staples Center, w której na co dzień rozgrywane są mecze NBA, NHL oraz WNBA⁸. Sam zysk z biletów sprzedanych na 112 znaczących wydarzeń e-sportowych w 2015 r. w Stanach Zjednoczonych wyniósł 20,6 mln dolarów⁹. Jednym z najpopularniejszych wydarzeń e-sportowych na świecie pozostaje organizowany w katowickiej hali widowiskowo-sportowej Spodek Intel Extreme Masters, który w 2019 r. zgromadził w czasie swojego trwania ponad 174 tysiące fanów z całego świata, z kolei pula nagród wyznaczona została na 2.5 miliona dolarów¹⁰.

Fenomen zjawiska e-sportu został dostrzeżony przez polskiego ustawodawcę, który 12 września 2017 r. poprzez nowelizację ustawy z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie¹¹ (dalej jako u.s.) uzupełnił definicję sportu, określając że jest nim także „współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego” (art. 2 ust. 1a). Zamysłem ustawodawcy wyrażonym w treści uzasadnienia rządowego projektu ustawy o zmianie ustawy o sporcie oraz ustawy o ujawnianiu informacji o dokumentach organów bezpieczeństwa państwa z lat 1944–1990 oraz treści tych dokumentów (druk nr 1410)¹² było m.in. „rozszerzenie definicji sportu o aktywność intelektualną”¹³, które w konsekwencji „umożliwi uwzględnienie w regulacji cieszących się dużą popularnością kategorii sportów elektronicznych (e-sport)”¹⁴. Powyższa zmiana u.s. doprowadziła do utworzenia z dniem 4 września 2018 r. Polskiego Związku Sportów Elektronicznych (dalej jako PZSE), który został zarejestrowany w Krajowym Rejestrze Sądowym jako związek sportowy w rozumieniu art. 6 u.s. Co więcej, z dniem 17 grudnia 2020 r. PZSE został włączony w skład Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich jako jego 50 członek, stając się tym samym pierwszą organizacją z zakresu polskiego e-sportu w tym gronie.

Jednakże fakt zarejestrowania PZSE w Krajowym Rejestrze Sądowym oraz jego przynależność do Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich nie

⁸ J. Gawrysiak, S.E. Jenny, M.C. Keiper, R.D. Manning, B.J. Taylor, P.M. Tutka, D.P. Williams, op. cit., s. 37.

⁹ J. Gaudiosi, *How the U.S. Is Killing It in eSports*, <https://fortune.com/2016/01/27/us-is-killing-it-in-esports/> (data dostępu: 2.05.2021).

¹⁰ W. Szpyrka, *IEM Katowice 2019 pobił kolejne rekordy! Ponad 174 tysiące odwiedzających w Spodku!*, <https://sport.tvp.pl/41951563/iem-katowice-2019-pobil-kolejne-rekordy-ponad-174-tysiace-odwiedzajacych-w-spodku> (data dostępu: 2.05.2020).

¹¹ Ustawa z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie (t.j. Dz.U. z 2020 r., poz. 1133).

¹² Rządowy projekt ustawy o zmianie ustawy o sporcie oraz ustawy o ujawnianiu informacji o dokumentach organów bezpieczeństwa państwa z lat 1944–1990 oraz treści tych dokumentów, druk 1410, s. 3–5, dostępny online: <https://orka.sejm.gov.pl/Druki8ka.nsf/0/FDCD3A1391F42683C12580EB003DFA72/%24File/1410.pdf> (data dostępu: 2.05.2020).

¹³ Ibidem, s. 1.

¹⁴ Ibidem, s. 3.

oznacza zrównania jego statusu – niezależnie od jego nazwy – ze statusem polskich związków sportowych, takich jak np. Polski Związek Piłki Nożnej czy też Polski Związek Koszykówki. Związki te działają bowiem w oparciu o regulacje wskazane w art. 7–15 u.s. oraz podlegają nadzorowi sprawowanemu przez ministra właściwego ds. kultury fizycznej. Natomiast każdorazowe utworzenie nowego polskiego związku sportowego wymaga w szczególności uzyskania zgody ministra właściwego ds. kultury fizycznej. W polskim e-sporcie istnieją także inne - niż PZSE - organizacje, których założeniem jest organizowanie współzawodnictwa w tej dziedzinie sportu. Są to: 1) Stowarzyszenie Esport Polska; 2) Esports Association Polska; 3) Polska Liga Esportowa. Jednakże do dzisiaj żadna z powyższych organizacji nie uzyskała zgody ministra właściwego ds. kultury fizycznej na utworzenie polskiego związku sportowego, który swoim zakresem działania obejmowałby sport elektroniczny. Dlatego też w polskim systemie prawa sportowego nie występuje jakikolwiek podmiot mogący posługiwać się statusem polskiego związku sportowego w rozumieniu u.s.

Rosnące znaczenie e-sportu nie tylko na poziomie krajowym, ale w szczególności na poziomie globalnym wzbudziło również reakcję u władz państwowych. W kwietniu 2019 r., w nawiązaniu do ogólnego trendu panującego w tym zakresie w Europie, zainaugurowany został projekt, w ramach którego Prezydent RP powołał Narodową Drużynę Esportu (NDE)¹⁵. W następnych miesiącach dalsze zarządzanie tym projektem powierzone zostało Esports Association Polska¹⁶. W chwili obecnej kadra Narodowej Drużyny Esportu występuje w takich grach, jak: PES 2020, TEKKEN 7, FIFA 20. Powyższe rozwiązanie pozostaje o tyle istotne z prawnego punktu widzenia, że stoi ono w sprzeczności z przepisami u.s. – zgodnie bowiem z art. 13 ust. 1 pkt 3 u.s. to polski związek sportowy ma wyłączne prawo do powoływania kadry narodowej oraz przygotowywania jej do igrzysk olimpijskich, igrzysk paraolimpijskich, igrzysk głuchych, mistrzostw świata lub mistrzostw Europy.

Niezależnie od wszelkich aktywności podejmowanych przez władze państwowe w stosunku do e-sportu, w dalszym ciągu najistotniejszym pozostaje podejście władz Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego (jako podmiotu odpowiadającego za kierunek rozwoju światowego sportu) do ewentualnej możliwości włączenia e-sportu w krąg dyscyplin olimpijskich. Podczas 6. Szczytu Olimpijskiego, który odbył się w 28 października 2017 r. w Lozannie, przedstawiciele Ruchu Olimpijskiego w odniesieniu do e-sportu wskazali, że: 1) dostrzegają jego szybki rozwój, w szczególności wśród osób młodszych, co może przyczynić się do zaangażowania większej liczby osób w ramach Ruchu Olim-

¹⁵ O Narodowej Drużynie Esportu zob. więcej: <https://polskiesport.pl/nde/> (data dostępu: 2.05.2020).

¹⁶ Zob. więcej: Esports Association Polska, *Będziemy kontynuować prezydencką inicjatywę Narodowej Drużyny Esportu*, <https://polskiesport.pl/bedziemy-kontynuowac-prezydencka-inicjatywe-narodowej-druzyny-esportu/> (data dostępu: 2.05.2020).

pijskiego; 2) zawodowe uprawianie e-sportu powinno zostać uznane za aktywność fizyczną, jako że zawodnicy przygotowują się oraz trenują z taką intensywnością, która może zostać przyrównana do tej, z którą trenują zawodnicy uprawiający sporty tradycyjne; 3) w celu możliwości bycia uznanym przez MKOl jako sport, zawartość e-sportu nie może naruszać wartości olimpijskich; 4) niezbędne jest istnienie organizacji gwarantującej zgodność z regułami obowiązującymi w ramach Ruchu Olimpijskiego¹⁷. Z kolei podczas ostatniego, 8. Szczytu Olimpijskiego odniesiono się do e-sportu, uznając że olimpijskie podejście do e-sportu powinno przebiegać w sposób dwutorowy: 1) podkreślono, że uczestnicy szczytu pozostają świadomi wpływu wynikającego ze współpracy oraz inkorporowania gier elektronicznych do ruchu sportowego – a wiele z symulatorów sportowych coraz częściej wymaga użycia siły mięśni ludzkich, opierając się na fizyczności, co umożliwia wirtualna rzeczywistość, w ramach której dąży się do odzwierciedlenia sportów tradycyjnych; 2) z kolei w odniesieniu do pozostałego rodzaju gier elektronicznych, ruch sportowy powinien być zorientowany wokół samych zawodników (graczy), zamiast na poszczególnych grach – skupienie na indywidualnościach powinno bowiem pozwolić na promowanie idei sportu oraz korzyści, jakie przynosi zdrowy styl życia, biorąc pod uwagę sposób zarządzania swoim zdrowiem fizycznym oraz psychicznym przez zawodników e-sportowych¹⁸.

Pomimo pozytywnych zapatrywań ze strony przedstawicieli Ruchu Olimpijskiego, nie należy się jednak spodziewać włączenia e-sportu do katalogu dyscyplin olimpijskich – najbardziej prawdopodobne jest to, że w krąg dyscyplin olimpijskich zostaną włączone niektóre elektroniczne odpowiedniki tychże dyscyplin, w których rywalizacja polegałaby na uczestnictwie przez zawodników w grze symulującej tradycyjną dyscyplinę sportu (jak np. symulator piłki nożnej FIFA czy symulator koszykówki NBA 2K). Przeciwnicy możliwości zrównania e-sportu ze sportami tradycyjnymi wskazują na niewystępujący w ramach e-sportu element „fizyczności”¹⁹. Z kolei przewodniczący MKOl Thomas Bach w jednym z wywiadów podkreślał: „Nie możemy mieć w programie olimpijskim gry, która promuje przemoc lub dyskryminację, tzw. killer games. Pozostają one sprzeczne z wartościami olimpijskimi i dlatego też nie mogą być zaakceptowane”²⁰.

¹⁷ International Olympic Committee, *Communique of The Olympic Summit of 28.10.2017*, <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit> (data dostępu: 10.05.2021).

¹⁸ International Olympic Committee, *Declaration of the 8th Olympic Summit of 07.12.2019*, <https://olympics.com/ioc/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit> (data dostępu: 10.05.2020).

¹⁹ Na ten temat zob. więcej: M. Cerqueira, S. Machado, D. Monteiro, B. Travassos, *E-sports: a legitimate sport?*, „Cuadernos de Psicología del Deporte” 2020, vol. 20, nr 2.

²⁰ J. de Menezes, *Esports will not be added to Olympics because 'killer games are too violent' says IOC president Thomas Bach*, <https://www.independent.co.uk/sport/olympics/olympics-esports-wont-be-added-killer-games-too-violent-ioc-president-thomas-bach-a8522301.html> (data dostępu: 10.05.2020).

Postawienie znaku równości między sportem elektronicznym a sportem tradycyjnym budzi wiele kontrowersji. Dodatkowo istnieje szereg nierozwiązanych kwestii prawnych, odnoszących się do e-sportu, szczególnie takich jak: 1) e-sport a prawo własności intelektualnej; 2) e-sport a (e-)doping; 3) e-sport a kwestie podatkowe; 4) e-sport a regulacje dotyczące organizacji wydarzeń e-sportowych; 5) e-sport a regulacje dotyczące hazardu; 6) e-sport a formy zatrudnienia zawodników e-sportowych. W dalszej części publikacji analizie poddano pierwszy z tych punktów, ponieważ należy wskazać, że w trakcie uprawiania e-sportu dochodzi przede wszystkim do korzystania z praw własności intelektualnej²¹, zaś te pozostają problematyczne i nie rozwiązane kompleksowo w ramach sportu tradycyjnego, tym bardziej budzą szereg wątpliwości w odniesieniu do e-sportu. W ramach sportu elektronicznego gracze korzystają każdorazowo z gier komputerowych, co do których statusu w prawie autorskim należy odnotować spór doktrynalny, a w grach z kolei występują postaci, mogące stanowić odrębny przedmiot ochrony prawnoautorskiej. Dodatkowo w przypadku sportowców pojawia się problematyka podmiotów uprawnionych do wyrażenia zgody na digitalizację ich wizerunku. Innym istotnym z punktu widzenia prawa własności intelektualnej tematem jest kwestia prawnej kwalifikacji widowiska e-sportowego oraz świadczeń poszczególnych zawodników jako utworów w rozumieniu prawa autorskiego bądź artystycznych wykonań w rozumieniu praw pokrewnych. Odrębną kwestią pozostają także uprawnienia wynikające ze znaków towarowych, które przynależą do różnych podmiotów, w tym zarówno organizacji sportowych, podmiotów indywidualnych, uwzględniając poszczególnych sportowców oraz do samych producentów gier komputerowych oraz związane z nimi licencje. E-sportowe widowiska jako odpowiednik tych analogowych – „prawdziwych” angażują wiele podmiotów. I tak, poczynając od producentów, dystrybutorów i twórców gier komputerowych, poprzez organizatorów tego rodzaju zawodów oraz poszczególnych graczy czy też właścicieli drużyn i nadawców transmitujących rozgrywki, a kończąc na publiczności, generuje się wachlarz pozostających we wzajemnej relacji praw i obowiązków, a także często sprzecznych interesów.

Gra komputerowa jako fundament e-sportu

Zjawisko e-sportu oparte jest na grze komputerowej, która od strony prawnoautorskiej budzi szereg wątpliwości. W ustawie z dnia 7 lipca 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych²² (dalej jako pr. aut.) cały rozdział

²¹ L. Marcinoska, *Czy e-sport jest sportem? I co z tego wynika?*, [w:] *Biuletyn nowych technologii*, Wardynski i Wspólnicy, Warszawa 2016, https://www.wardynski.com.pl/biuletyn_nowych_tehnologii/2016-04/B12_PL_Czy_e-sport_jest_sportem.pdf (data dostępu: 2.05.2021).

²² Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 1994 r., Nr 24, poz. 83 ze zm.).

poświęcony został programom komputerowym, które stosownie do art. 74 ust. 1 pr. aut. podlegają ochronie na wzór utworu literackiego. Z pewnością program komputerowy stanowi element gry komputerowej, jednak na pewno nie można postawić znaku równości między nimi, choć w doktrynie można spotkać również i takie stanowiska²³. Kwalifikacja gry komputerowej jako programu komputerowego miałaby kolosalne skutki dla twórców gier, chociażby z uwagi na to, że w stosunku do twórców gier komputerowych w znaczący sposób ograniczony został katalog autorskich praw osobistych. I tak, zgodnie z art. 77 ust. 1 pr. aut., nie mają w stosunku do nich zastosowania przepisy dotyczące: 1) nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania; 2) decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności oraz 3) nadzoru nad sposobem korzystania z utworu. Należy odnotować także takie stanowiska odnośnie do statusu gry komputerowej, jak uznanie jej za utwór audiowizualny²⁴ oraz to właściwsze – za utwór multimedialny²⁵. Kamil Szpyt trafnie definiuje grę komputerową jako multimedialny, wieloelementowy wytwór, którego głównym celem jest zapewnienie rozrywki według pewnych z góry określonych reguł²⁶. Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych ma doniosłe znaczenie praktyczne, szczególnie, że ochrona programów komputerowych jest w istotny sposób, w stosunku do innej kategorii utworów, ograniczona. Mając na uwadze, że gra komputerowa to znacznie więcej niż program komputerowy, a e-sport to więcej niż gra komputerowa, poziom skomplikowania od strony regulacji prawnych jest już na wstępie znaczący.

Należy stwierdzić, że nie ma konieczności tworzenia odrębnej kategorii w postaci gier komputerowych, niemniej jednak z pewnością zasadne jest stosowanie wprost do nich regulacji odnoszących się do programów komputerowych. Rozwój rynku gier komputerowych jest na tyle dynamiczny, że nie można tu wprowadzać rozwiązań katagorycznych. Niezbędna w tej dziedzinie aktywności jest elastyczność regulacji prawnych i szeroka możliwość kreacji stosunków prawnych odnoszących się do tej materii w ramach swobody umów. Należy jednak pamiętać, że właściwa ich kwalifikacja jako utworów nienazwanych, innych niż programy komputerowe, jest istotna z punktu widzenia praw producentów, wydawców, grafików, programistów oraz innych osób zaangażowanych w proces jej powstawania, a także dotyczy użytkowników końcowych czyli graczy. Współcześnie pojawia się także temat tzw. dóbr wirtualnych

²³ B. Bilicz, *Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystywanie elementów gier komputerowych. Machinima*, [w:] K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa 2013, s. 195–212.

²⁴ A. Wojciechowska, *Autorskie prawa osobiste twórców dzieł audiowizualnych*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 1999, nr 2, s. 66–68.

²⁵ D. Flisak, *Utwór multimedialny w prawie autorskim*, Warszawa 2008, s. 95.

²⁶ K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa 2018, s. 12.

i obrotu nimi oraz uprawnień graczy, które niekiedy rozważane są nawet w kontekście ich dóbr osobistych, stąd postuluje się wprowadzenie kompleksowych rozwiązań odnoszących się do obrotu dobrami wirtualnymi²⁷. Rozbudowany świat wirtualny, przenikający każdego dnia do tego rzeczywistego, stała obecność i wymiana informacji w sieci, prezentowanie przez niektórych bieżących wydarzeń dnia codziennego na portalach społecznościowych, bycie ciągle online czy też budowanie alternatywnej cyfrowej rzeczywistości za pośrednictwem rozbudowanych i zupełnie nieoczywistych gier komputerowych, w tym tych odnoszących się do sportu, pod znakiem zapytania pozostawia dalszy brak jakichkolwiek uregulowań prawnych w tej materii.

Prawnoautorski status postaci w grach komputerowych

W e-sporcie istotna pozostaje również kwestia postaci w grach komputerowych, która stanowi kolejny obszerny temat o wysokim poziomie skomplikowania w kontekście praw autorskich. Sygnalizacyjnie można wskazać na trzy rodzaje postaci występujące w grach komputerowych, mianowicie: 1) zdigitalizowane wizerunku realnych postaci, np. sportowców, których wierne odzwierciedlenie, tak pod kątem wyglądu, jak i barw klubowych, a nawet charakterystycznych ruchów, pojawia się w poszczególnych grach komputerowych; 2) postaci fikcyjne wykreowane przez twórców gry, których gracz nie może zmodyfikować; chronione na tej samej zasadzie co bohaterowie utworów literackich; 3) postaci fikcyjne stworzone przez samych graczy w ramach działalności craftingowej czy też creatingowej²⁸. W przypadku gier wykorzystywanych na potrzeby e-sportu najczęściej będzie się miało do czynienia z dwoma pierwszymi przypadkami, które są stosunkowo klarowne, ponieważ oparte na odpowiednich licencjach udzielanych przez producentów gier, a także co do zasady nie budzą wątpliwości pod kątem prawnoautorskich kwalifikacji utworów i ich twórców. Nie można natomiast wykluczyć na przyszłość twórczości graczy w zakresie kreacji e-zawodników i kwalifikacji takowych jako utworów w rozumieniu prawa autorskiego, co zależy od konstrukcji poszczególnych gier komputerowych i dostarczanych w ich ramach narzędzi edytorskich. Tym samym może wystąpić sytuacja, w której gracz wykreuje postać, więc będzie twórcą w rozumieniu prawa autorskiego, ale nie będzie miał prawa do rozporządzania nią na różnych polach eksploatacji.

²⁷ Zob. szerzej: *ibidem*, s. 113–188.

²⁸ W wyniku działalności craftingowej (z ang. *crafting* – rzemiosło) co do zasady nie dochodzi do powstania utworu, jednak nie można tego zupełnie wykluczyć, z uwagi na dużą liczbę elementów dostarczanych przez twórców gier, a następnie dowolność ich modyfikacji i łączenia, ale jest to rzadkość. Natomiast co do działalności creatingowej (z ang. *creating* – tworzenie), gracz pozostaje ograniczony jedynie własną wyobraźnią i w oparciu o dostarczone mu przez twórcę gry środki w postaci programów edytorskich może stworzyć utworu w rozumieniu prawa autorskiego, a jego działalność porównywaną jest do pustej kartki papieru i pędzla malarskiego.

Z kolei mając na uwadze zdigitalizowane wizerunku realnych zawodników otwiera nam się szeroka tematyka tzw. komercjalizacji dóbr osobistych oraz problematycznego art. 14 ust. 1–3 u.s.²⁹ Zgodnie z tym przepisem członek kadry narodowej udostępnia, na zasadach wyłączności, swój wizerunek w stroju reprezentacji kraju polskiemu związkowi sportowemu, który jest uprawniony do wykorzystania tego wizerunku do swoich celów gospodarczych w zakresie wyznaczonym przez przepisy tego związku lub międzynarodowej organizacji sportowej działającej w danym sporcie. Tożsama regulacja obowiązuje w stosunku do członków reprezentacji olimpijskiej. Stosownie do tej regulacji zawodnik przed zakwalifikowaniem do kadry narodowej lub reprezentacji olimpijskiej wyraża zgodę na rozpowszechnianie swojego wizerunku w stroju reprezentacji kraju w rozumieniu art. 81 ust. 1 pr. aut. Dlatego też, mając na uwadze powyższe przepisy, a także wewnętrzne regulacje klubowe, należy wskazać, że zgodę na wykorzystanie wizerunku sportowca w grze komputerowej nie zawsze wyraża bezpośrednio zainteresowany. O ile treść prawidłowo skonstruowanych kontraktów klubowych, na których ostateczny kształt poszczególni zawodnicy mają wpływ, nie będzie budziła większych wątpliwości, to w przypadku kadrowiczów i reprezentantów olimpijskich jest to problem systemowy, osadzony w budzących liczne wątpliwości przepisach prawnych. Wizerunek jest jednym z dóbr osobistych, które stanowią egzemplifikację postępującego zjawiska komercjalizacji, za którym w żaden sposób nie nadążają niezmiennie od kilkudziesięciu lat regulacje prawne. Co więcej, rozwiązanie zawarte w u.s. należy uznać za kolidujące z regulacjami bezwzględnych praw podmiotowych uregulowanych w ustawie z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny³⁰. Zgodnie z przepisami u.s., polski związek sportowy uprawniony jest do gospodarczej i komercyjnej eksploatacji wizerunku członka kadry narodowej w stroju reprezentacji kraju. Wykorzystanie wizerunku zawodnika, w tym członka kadry narodowej, w innym stroju niż strój reprezentacji kraju może natomiast stanowić przedmiot umów cywilnoprawnych, zawieranych przez zawodników z klubami czy też związkami sportowymi, na zasadach ogólnych. Celem przyjętych na gruncie polskiej ustawy rozwiązań w stosunku do kadrowiczów jest wzmocnienie kondycji finansowej związków sportowych, jednak wykorzystanie tych wizerunków w celach *stricte* komercyjnych, np. właśnie w ramach gier komputerowych, a nie jako zwykłe audiowizualne relacjonowanie widowiska sportowego, budzi wątpliwości w zakresie nadmiernej ingerencji w sferę jego praw podmiotowych, bez jakiegokolwiek wpływu samego zawodnika. Należy zauważyć, że taki zawodnik wyraża zgodę na rozpo-

²⁹ Zob. szerzej: E. Szatkowska, *Komercjalizacja wizerunku członków kadry narodowej i reprezentacji olimpijskiej, tj. problematyczny art. 14 ust. 1 ustawy z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie. Analiza systemowa*, [w:] E. Szatkowska (red.), *Współczesne problemy prawa do wizerunku. Zagadnienia wybrane*, Gdańsk 2020, s. 107–122.

³⁰ Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (t.j. Dz.U. z 2020 r., poz. 1740 ze zm.).

wszechnianie swojego wizerunku w stroju kadrowym jeszcze przed zakwalifikowaniem się do reprezentacji, a także nie dysponując wiedzą o konkretnych, przyszłych sposobach jego eksploatacji. Mając na uwadze zasadę niezbywalności praw osobistych, taka konstrukcja nie mieści się w ramy prawa cywilnego, zachodzi tu więc konieczność zmian systemowych, jak choćby dostrzeżenie przez ustawodawcę niedoskonałości tych rozwiązań i wprowadzenie klarownych rozwiązań prawnych uwzględniających komercyjną wartość atrybutów sportowców (i innych osób powszechnie znanych).

Warta rozważenia pozostaje tu amerykańska instytucja *right of publicity* (prawo na osobie), której celem jest ochrona konkretnych interesów związanych przede wszystkim z komercyjnym wykorzystaniem wizerunku, ale także innych atrybutów osobowości, takich jak: głos, imię i nazwisko, podpis, charakterystyczne gesty (np. *goal celebration* – „cieszynki” piłkarzy). Ustanowienie tego rodzaju zbywalnego prawa majątkowego, polegające na komercyjnym wykorzystywaniu wizerunków oraz innych elementów identyfikujących osób powszechnie znanych, w tym sportowców, rozwiązałoby problem dóbr osobistych jako praw idealnych, wyrażających niezbywalne interesy niemajątkowe. Wówczas też regulacja z art. 14 ust. 1–3 u.s. nie byłaby sprzeczna z systemowymi rozwiązaniami prawa cywilnego. W aktualnym stanie prawnym wykorzystanie wizerunku kadrowiczów do nieograniczonych gospodarczych i komercyjnych celów związków, w tym udostępnienie ich wizerunku w strojach reprezentacji na potrzeby gier komputerowych, może budzić szereg wątpliwości prawnych.

Widowisko sportowe jako przedmiot prawa autorskiego i praw pokrewnych

Kolejnym zagadnieniem, lecz z pewnością nie zamykającym katalogu wątpliwości związanych z prawem własności intelektualnej w e-sporcie, jest status widowiska e-sportowego w kontekście praw autorskich i praw pokrewnych. Zarysowuje się tu temat analogiczny do świadczeń sportowców jako przedmiotu artystycznych wykonań i powstaje pytanie o prawnoautorskie aspekty aktywności e-graczy, a także problematyka widowiska sportowego jako twórczej całości. Problematyka kwalifikacji występów sportowców jako utworów w rozumieniu praw autorskich bądź nawiązujących do praw pokrewnych artystycznych wykonań budzi pewne wątpliwości. Powstają w tym zakresie następujące pytania: czy sportowiec jest współtwórcą, czy też wykonawcą utworu, jaki stanowi widowisko sportowe, oraz czy występ sportowca może stanowić artystyczne wykonanie?³¹ Odpowiedzi na powyższe pytania powin-

³¹ K. Kurosz, *Dokonania sportowców a przedmiot prawa do artystycznego wykonania*, [w:] idem, *Artystyczne wykonanie utworu. Prawa osobiste i majątkowe aktorów, muzyków i innych wykonawców*, Warszawa 2014.

ny być uzależnione od poszczególnych dyscyplin sportowych. Z pewnością inaczej należy traktować gry zespołowe typu piłka nożna, siatkówka czy też koszykówka, a inaczej pływanie synchroniczne lub jazdę figurową na lodzie. O ile te pierwsze oparte są o pewien abstrakcyjny zestaw, z góry ustalonych reguł, to w przypadku tych drugich pojawia się miejsce na twórczość (autor choreografii) i artystyczne wykonanie (zawodnicy). W przypadku e-sportu sytuacja jest o wiele bardziej klarowna – granie to po prostu naciskanie klawiszy na klawiaturze, konsoli bądź innych przystosowanych technologicznie do tego rodzaju aktywności rozwiązań. Analizując tematykę praw autorskich graczy do utworzonych przez nich podczas gry treści i materiałów, za Katarzyną Grzybczyk należy również postawić pytanie o streamerów i ich wytwory jako twórców utworów³². Wszystko sprowadza się do twórczości, oryginalności i indywidualności tego rodzaju aktywności. Autorka ta przywołuje interesujące orzeczenie sądu amerykańskiego³³, w którym stwierdza się, że „granie w grę bardziej przypomina zmianę kanałów w telewizji niż pisanie powieści czy też malowanie obrazu”³⁴. Niemniej jednak z uwagi na daleko idący rozwój rynku gier komputerowych i co raz większe możliwości techniczne takie stanowisko może tracić na swojej aktualności, ponieważ kategorycznie należałoby śledzić na bieżąco cały rynek gier komputerowych, na którym opiera się e-sport oraz dokonać ich rzetelnej analizy w odniesieniu do aktywności e-zawodników.

Jeszcze odrębny temat stanowi twórczość oprawy e-widowisk sportowych oraz rozróżnienie ochrony prawnej e-widowiska i ochrony relacji z niego. I tak, o ile sama oprawa takiego widowiska pod względem wykorzystania np. efektów świetlnych dźwiękowych czy też wizualnych mogłaby zostać uznana za twórczą, to już aktywność graczy polegająca na używaniu właściwych przycisków i przypisanych im funkcji niekoniecznie. Natomiast twórczość można zauważyć w przypadku transmisji tego rodzaju widowisk, a także odnotować tematykę praw pokrewnych dla organizatorów e-widowiska sportowego na wzór prawa producentów do fonogramów i wideogramów. Jednak są to kwestie nieuregulowane w sporcie tradycyjnym, tym bardziej więc w e-sporcie. Należy zwrócić uwagę, że w trakcie procesu legislacyjnego dotyczącego uchwalenia dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE³⁵ pojawiła się

³² K. Grzybczyk, *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, Warszawa 2020, s. 236.

³³ *Midway MFG.CO., an Illinois corporation, Plaintiff-Appellee v. Arctic International Inc., a New Jersey corporation, Defendant-Appellant*, 704 F.2d 1009, <https://openjurist.org/704/f2d/1009/midway-mfg-co-v-artic-international-inc>; za: *ibidem*.

³⁴ K. Grzybczyk, *op. cit.*, s. 236.

³⁵ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE (Dz. Urz. UE L 130/92).

koncepcja, aby do treści dyrektywy wprowadzić artykuł 12a, w ramach którego przewidziano ochronę praw organizatorów widowisk sportowych: *Member states shall provide sport event organizers with the rights provided for in Article 2 and Article 3 (2) of directive 2001/29/EC and Article 7 of directive 2006/115/EC*. Miało to być nowe prawo pokrewne dla organizatorów widowiska sportowego jako prawo wyłączne na wzór praw producentów fonogramów i wideogramów, jednak artykuł ten nie znalazł się w jej ostatecznej wersji. Jak wskazuje K. Kurosz, środki, za pomocą których możliwa byłaby ochrona interesów ekonomicznych organizatora imprezy sportowej, są niewystarczające w tym sensie, że nie dają wyłączności i nie zapewniają monopolu eksploatacyjnego widowiska. Dlatego też tendencja do poszukiwania podstaw ochrony niejako „na siłę”, wykorzystując istniejące konstrukcje praw własności intelektualnej (jak np. dopatrywanie się elementów artystycznego wykonania w tych świadczeniach³⁶), powinna zostać wykluczona w przeważającej części świadczeń sportowych oraz na ten moment w całości w rozgrywkach e-sportowych.

Zakończenie

Wyżej omówione zagadnienia to prezentacja wybranej problematyki z zakresu prawa własności intelektualnej w e-sporcie, natomiast należy mieć na uwadze, że rzeczywista ilość styczności jest o wiele szersza. Z pewnością większy problem stanowią kwestie stosowania regulacji prawnych z prawa autorskiego oraz praw pokrewnych w e-sporcie, aniżeli spór o uznanie go za aktywność, która mogłaby konkurować ze sportem tradycyjnym, gdyż ze względów, leżących u podstaw kulturowych i ideowych sportu, który tradycyjnie pozostaje oparty o aktywność fizyczną, konkurować nie może. Aczkolwiek należy przyznać, że w dobie ogólnoświatowej pandemii COVID-19 szczególną uwagę zwraca transmisja przez niektóre kanały sportowe wirtualnych rozgrywek sportowych, w których udział biorą prawdziwi zawodnicy (np. NBA), mająca na celu dostarczyć rozrywki odbiorcom porównywalnej do rzeczywistych meczów. Niemniej jednak obecnie, w tej trudnej także dla świata sportu sytuacji, większość widzów sportowych w dalszym ciągu preferuje powrót do tych wydarzeń sportowych, które już się odbyły i którym towarzyszyły prawdziwe emocje, stąd też popularne są transmisje słynnych meczów nawet sprzed kilkudziesięciu lat. Mając natomiast na uwadze liczbę osób biorących udział w e-widowiskach sportowych, nie można wykluczyć, że ten trend niedługo ulegnie zmianie. Dlatego też już dziś należy pochylić się nad prawnymi aspektami e-sportu, w skład których wchodzi m.in. prawnoautorski status gier kom-

³⁶ K. Kurosz, op. cit.

puterowych, a także kwestie związane z prawami do postaci, które mogą stanowić zarówno odzwierciedlenie wizerunków rzeczywistych sportowców, jak również stanowić twórczy akt graczy przy jednoczesnym zastrzeżeniu praw producentów, przy czym obydwie zagadnienia budzą szereg wątpliwości prawnych; podobnie zresztą jak kwestie związane z prawnoautorską ochroną transmisji wydarzeń e-sportowych, przy braku dedykowanych regulacji w tej materii dla widowisk sportowych. W kontekście rozważanej tematyki na szczególną uwagę zasługują spostrzeżenia K. Szpyta, który wskazuje na konieczność wprowadzenia *de lege ferenda* stosownych przepisów odnoszących się do prawnego statusu dóbr wirtualnych *per se*, ze szczególnym uwzględnieniem praw do nich i zasad obrotu nimi³⁷. Z pewnością analizowana tematyka e-sportu jest jedną z tych dziedzin, za którą regulacje prawne nie „nadażają”, a mając na uwadze współczesną skalę tego zjawiska społecznego, ekonomicznego, jak również prawnego, prędzej czy później będą one niezbędne.

Wykaz literatury

- Baker B. J., Funk D.C., Kim D., Lee M.A., Na S., Pizzo A.D., *eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives*, „Sport Marketing Quarterly” 2018, vol. 27, nr 2.
- Bilicz B., *Wirtualny świat jako utwór samoistny. Twórcze wykorzystywanie elementów gier komputerowych. Machinima*, [w:] K. Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Difin, Warszawa 2013.
- Cerqueira M., Machado S., Monteiro D., Travassos B., *E-sports: a legitimate sport?*, „Cuadernos de Psicología del Deporte” 2020, vol. 20, nr 2.
- de Menezes J., *E-sports will not be added to Olympics because 'killer games are too violent' says IOC president Thomas Bach*, 2018, <https://www.independent.co.uk/sport/olympics/olympics-esports-wont-be-added-killer-games-too-violent-ioc-president-thomas-bach-a8522301.html>.
- Esports Association Polska, *Bedziemy kontynuować prezydencką inicjatywę Narodowej Drużyny Esportu*, <https://polskiesport.pl/bedziemy-kontynuowac-prezydencka-inicjatywe-narodowej-druzyny-esportu/>.
- Flisak D., *Utwór multimedialny w prawie autorskim*, Wolters Kluwer, Warszawa 2008.
- Gaudiosi J., *How the U.S. Is Killing It in eSports*, <https://fortune.com/2016/01/27/us-is-killing-it-in-esports/>.
- Gawrysiak J., Jenny S.E., Keiper M.C., Manning R.D., Taylor B.J., Tutka P.M., Williams D. P., *eSports Venues. A New Sport Business Opportunity*, „Journal of Applied Sport Management” 2018, vol. 10, nr 1.
- Grzybczyk K., *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, Wolters Kluwer, Warszawa 2020.
- Hamari J., Sjöblom M., *What is eSports and why do people watch it?*, „Internet Research” 2017, vol. 27, nr 2.

³⁷ K. Szpyt, op. cit., s. 426–427.

- Heas S., Mora P., *From Videogamer to E-Sportsman: Toward a Growing Professionalism of World-Class Players*, [w:] M. Bittanti, S. Morris (red.), *Doom: Giocare in Prima Persona*, Milano 2005.
- International Olympic Committee, *Communique of The Olympic Summit of 28.10.2017*, <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.
- International Olympic Committee, *Declaration of the 8th Olympic Summit of 07.12.2021*, <https://olympics.com/ioc/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>.
- Karhulahti V.-M., Kari T., *Do E-athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations” 2016, vol. 8, nr 4.
- Kurosz K., *Dokonania sportowców a przedmiot prawa do artystycznego wykonania*, [w:] K. Kurosz, *Artystyczne wykonanie utworu. Prawa osobiste i majątkowe aktorów, muzyków i innych wykonawców*, LexisNexis, Warszawa 2014.
- Marcinoska L., *Czy e-sport jest sportem? I co z tego wynika?*, [w:] *Biuletyn nowych technologii*, Wardyński i Wspólnicy, Warszawa 2016, https://www.wardyński.com.pl/biuletyn_nowych_tehnologii/201604/B12_PL_Czy_e-sport_jest_sportem.pdf.
- Szatkowska E., *Komercjalizacja wizerunku członków kadry narodowej i reprezentacji olimpijskiej, tj. problematyczny art. 14 ust. 1 ustawy z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie. Analiza systemowa*, [w:] E. Szatkowska (red.), *Współczesne problemy prawa do wizerunku. Zagadnienia wybrane*, Wyd. UG, Gdańsk 2020.
- Szpyrka W., *IEM Katowice 2019 pobił kolejne rekordy! Ponad 174 tysiące odwiedzających w Spodku!*, <https://sport.tvp.pl/41951563/iem-katowice-2019pobil-kolejne-rekordy-ponad-174-tysiace-odwiedzajacych-w-spodku>.
- Szpyt K., *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, C.H. Beck, Warszawa 2018.
- Wojciechowska A., *Autorskie prawa osobiste twórców dzieł audiowizualnych*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 1999, nr 72.

Summary

Legal aspects of e-sports with special emphasis on copyright law

Keywords: law, e-sport, intellectual property, computer game, sports event.

E-sport has become a popular social phenomenon, and its representatives are entities with significant popularity and marketing value. National and international organizations and associations of such players are established in order to organize their competitions. The development of e-sport makes it questionable whether it can be treated on an equal footing with traditional sport. Its potential is recognised by national governments, international organisations and even the International Olympic Committee has also taken a position on its possible recognition as a sport.

This paper aims to present the topic of e-sport which mainly involves the use of intellectual property rights. Within the framework of e-sport, players each time use computer games, the status of which in the intellectual property law remains in question. In the games there are also characters that may constitute a separate subject of copyright protection, additionally in the case of athletes, there is an issue of entities entitled to consent to the digitization of their image. Another important subject remains the matter of legal qualification of an e-sport event, performances of individual players as pieces of work within the meaning of copyright or artistic performances within the meaning of related rights.

