

E-sport w świetle nowelizacji ustawy o sporcie

Szymon Myrna¹

Celem niniejszego opracowania jest analiza prawnych i faktycznych możliwości uznania e-sportu za pełnoprawny sport w świetle nowelizacji ustawy o sporcie z 20.7.2017 r. oraz 16.10.2019 r. Autor poszukuje odpowiedzi na pytania, czy wprowadzone zmiany wpływają w sposób znaczący na prawny status sportów elektronicznych, a także jakie wiążą się z tym konsekwencje dla społeczności e-sportowej. W opracowaniu poruszono także kwestię możliwości utworzenia polskiego związku sportów elektronicznych, kładąc szczególny nacisk na rolę polskiego związku sportowego jako ustawowej formy organizacji współzawodnictwa sportowego. Autor poddaje analizie zmiany w przepisach regulujących tworzenie polskich związków sportowych, jak również konsekwencje prawne i faktyczne rozszerzenia uprawnień Ministra Sportu w omawianej materii z punktu widzenia e-sportu.

Uwagi wstępne

Zagadnienie możliwości uznania e-sportu za pełnoprawny sport od dłuższego czasu stanowi przedmiot sporu w dyskusjach między zwolennikami i przeciwnikami takiego rozwiązania. Dotychczasowy brak szczególnych regulacji prawnych dotyczących e-sportu (określanego często zbiorczo mianem sportów elektronicznych) powodował konieczność poszukiwania odpowiednich rozwiązań wśród istniejących już instrumentów prawnych. Chodzi tutaj przede wszystkim o ustawę z 25.6.2010 r. o sporcie², w której to w art. 2 zawarto definicję sportu³.

We wcześniejszym brzmieniu⁴ nacisk położono wyłącznie na sferę aktywności fizycznej, całkowicie pomijając inne możliwe obszary ludzkiej aktywności, a zwłaszcza aktywność intelektualną⁵. To z pozoru niewielkie niedociągnięcie automatycznie pozostawia poza kręgiem zainteresowań wspomnianej ustawy całą rzeszę sportów opartych w głównej mierze na rywalizacji intelektualnej, takich jak np. szachy, warcaby, brydż sportowy czy wreszcie sporty elektroniczne. Tak wąskie ujęcie sfery aktywności ludzkich, kładące nacisk wyłącznie na aktywność fizyczną jako nieodłączny element każdego sportu, ocenić należy jako błędne i zdecydowanie niewystarczające. Z aprobatą przyjęto zatem nowelizację ustawy o sporcie z 20.7.2017 r., w której to dodano ust. 1a w brzmieniu: „Za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego”.

Jakie zaś niesie to konsekwencje dla dynamicznie rozwijającej się gałęzi sportów elektronicznych? Czy wspomniane rozszerzenie definicji sportu pozwala uznać e-sport za spełniający jej ustawowe przesłanki, zrównując tym samym tę formę aktywności z innymi tradycyjnymi rodzajami sportu?

O ile w przypadku szachów, brydża czy warcabów sytuacja jest dość jasna, a objęcie tych dyscyplin zakresem ustawy nie powinno budzić większych kontrowersji⁶, o tyle w przypadku e-sportu sytuacja kształtuje się zgoła odmiennie.

Wpływ ma na to niewątpliwie historycznie dużo dłuższa obecność wspomnianych sportów w powszechnej świadomości, co przekłada się automatycznie na ich prestiż, sferę pewnej doniosłości i uznania dla tego rodzaju aktywności, w odróżnieniu od sportów elektronicznych, które w dalszym ciągu, szczególnie wśród starszego pokolenia uznawane są za dość infantylną, niewyszukaną i w gruncie rzeczy szkodliwą rozrywkę. Właśnie ów rozrywkowy charakter (obok pozornie stosunkowo niewielkiej podejmowanej aktywności fizycznej) stanowi jeden z głównych zarzutów stawianych e-sportowi i podstawę odmówienia mu statusu sportu w powszechnie przyjętym znaczeniu. W takim ujęciu sporty elektroniczne zostają zrównane z innymi aktywnościami mającymi na celu przede wszystkim rozrywkę czy też szeroko pojętą zabawę. Takie podejście jest wysoce krzywdzące i niesprawiedliwe, a także świadczy jednocześnie o dość pobieżnym zapoznaniu się ze specyfiką uprawiania sportów elektronicznych w obecnym, nowoczesnym wydaniu.

¹ Autor jest absolwentem stacjonarnych studiów prawa na Uniwersytecie Wrocławskim, aplikantem adwokackim Izby Wrocławskiej.

² T.j. Dz.U. z 2019 r. poz. 1468 ze zm.; dalej jako: SportU.

³ W tym miejscu należy wspomnieć także o definicji sportu ustalonej przez Radę Europy, przyjętej następnie przez Komisję Europejską w Białej księdze na temat sportu z 11.7.2007 r., COM (2007) 391. Sport zdefiniowano tam jako „wszelkie formy aktywności fizycznej, które poprzez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane, stawiają sobie za cel wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach”.

⁴ A zatem przed nowelizacją ustawy o sporcie z 20.7.2017 r.

⁵ M. Badura, H. Basiński, G. Kałużny, M. Wojcieszak, Ustawa o sporcie. Komentarz, Lex/el. 2011, komentarz do art. 2; W. Cajsels, Ustawa o sporcie. Komentarz, Legalis/el. 2011, komentarz do art. 2.

⁶ Chociaż nawet w przypadku tych sportów owe kontrowersje się pojawiają – zob. np. wyrok TSUE z 26.10.2017 r., C-90/16, The English Bridge Union Limited przeciwko Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs, Legalis – w którym to Trybunał orzekł, że brydż porównawczy nie jest sportem w rozumieniu dyrektywy VAT. Zdaniem Trybunału bowiem, aby daną aktywność można było uznać za sport w rozumieniu dyrektywy VAT, musi ją cechować „niepozbowiony znaczenia element fizyczny”.

Problematyka uznania e-sportu za sport

Analizując możliwość uznania e-sportu za sport w rozumieniu znowelizowanych przepisów, należy pochylić się przede wszystkim nad kwestią, czy cybersport spełnia ustawowe przesłanki zawarte w ust. 1a SportU. Pierwszą z nich stanowi współzawodnictwo, drugą – oparcie na aktywności intelektualnej, trzecią natomiast jest cel, który to musi być ukierunkowany na osiągnięcie wyniku sportowego. Jak wskazano w definicji zawartej w słowniku PWN, za współzawodnictwo uważa się „ubieganie się kilku osób lub grup o pierwszeństwo w czymś lub o zdobycie czegoś”⁷, natomiast w przypadku aktywności intelektualnej brak jest jednoznacznej, uznanej definicji tego pojęcia. Trzeba zatem przyjąć jej zwykle znaczenie w języku potocznym, czyli są to wszelkie przejawy aktywności umysłowej o ukierunkowanym, celowym działaniu. Ten rodzaj aktywności można też charakteryzować *a contrario*, przy użyciu pojęcia aktywności fizycznej, tj. jako sferę aktywności, w której główny nacisk położony jest na sferę umysłową, podczas gdy w przypadku aktywności fizycznej na pierwszy plan wysuwa się bez wątpienia sfera ruchowa, podejmowana przy udziale układu ruchu człowieka. Oczywiście tego rodzaju rozróżnienie ma charakter dość umowny, gdyż obydwie te sfery przenikają się wzajemnie, ale jednocześnie jednoznacznie pokazuje, że aktywności te różnią się przede wszystkim stopniem natężenia głównego czynnika, którym będzie w przypadku aktywności fizycznej ruch i praca mięśni człowieka, natomiast w przypadku aktywności intelektualnej wysiłek i praca umysłowa. Rozpatrując więc kwestię współzawodnictwa opartego na aktywności intelektualnej, rozumieć przez to należy ubieganie się osoby lub grupy osób o pierwszeństwo lub zdobycie czegoś poprzez podejmowaną aktywność głównie o charakterze umysłowym, niefizycznym. Ostatnią zaś ustawową przesłankę stanowi cel, który ma być ukierunkowany na osiągnięcie wyniku sportowego. Nie ma przy tym większego znaczenia, czy dane współzawodnictwo odbywa się na poziomie amatorskim czy też profesjonalnym. Jedynym warunkiem jest rodzaj motywacji wewnętrznej, co skutkuje uczestnictwem w rywalizacji sportowej, pewnych oczekiwań co do osiągniętego wyniku, a także chęć sprawdzenia swoich umiejętności na tle innych uczestniczących osób.

Czy zatem e-sport spełnia powyższe kryteria? Tutaj zdania są podzielone. Analizując kwestię spełnienia omówionych, ustawowych przesłanek w przypadku sportów elektronicznych, można pokusić się o stwierdzenie, że brak jest przeciwwskazań do uznania e-sportu za sport w rozumieniu znowelizowanej ustawy o sporcie⁸. Występuje w nim bowiem bez wątpienia element współzawodnictwa np. w obrębie istniejących profesjonalnych lig e-sportowych o globalnym zasięgu i uznaniu, zrzeszających graczy w takie tytuły jak *League of Legends* czy też *Counter-Strike: Global*

Offensive. Ponadto organizowane są ogromne wydarzenia, przyciągające zarówno tysiące fanów w miejscu rozgrywek, organizowanych często na stadionach piłkarskich lub dużych halach sportowych, jak i dziesiątki profesjonalnych zawodników rywalizujących między sobą o prestiż, a także wielomilionowe nagrody i kontrakty sponsorskie, wreszcie transmisje z rozgrywek oglądane są przez kibiców na całym świecie, nie ustępując przy tym często innym, klasycznym wydarzeniom sportowym. Również kolejna z przesłanek, tj. oparcie na aktywności intelektualnej, zdaje się być spełniona przez sporty elektroniczne. Odbywające się współzawodnictwo mimo występującego pewnego elementu fizycznego, w postaci konieczności obsługi kontrolerów urządzeń multimedialnych – najczęściej tzw. myszki komputerowej, niewątpliwie polega w głównej mierze na aktywności intelektualnej uczestników, którzy to w trakcie rozgrywki decydują o stosowanych taktykach i strategiach, planując indywidualnie lub drużynowo, jak pokonać przeciwnika, opierając się na znajomości struktury i mechaniki danej gry. Wreszcie sporty elektroniczne uprawiane są w zdecydowanej większości w celu osiągnięcia wyniku sportowego. Gracze współzawodniczą o miejsca w rankingach, na listach światowych, specjalne odznaczenia czy też jak np. w *Counter-Strike: Global Offensive* – o awansie do co raz to wyższych grup zrzeszających graczy o większych umiejętnościach aż do uzyskania rangi tzw. *Global Elite*, którą posiadają wyłącznie najlepsi użytkownicy, często profesjonalni gracze, występujący na zawodach na szczeblu międzynarodowym. Coraz częściej osiągnięte wyniki sportowe wiążą się z realnymi, poważnymi gratyfikacjami finansowymi (np. za zwycięstwo w danym turnieju) lub też możliwością podpisania kontraktów z profesjonalnymi drużynami e-sportowymi lub też umów sponsorskich (np. z firmami produkującymi sprzęt dla graczy).

Zaproponowane w niniejszym opracowaniu stanowisko przyznające e-sportowi prawa do bycia traktowanym w sposób równorzędny z innymi dyscyplinami sportu, jako przedstawiciela grupy sportów intelektualnych (umysłowych) uregulowanych w art. 2 ust. 1a SportU, stanowi naturalną konsekwencję rozwoju tego rodzaju aktywności. Co więcej, proces ten będzie się pogłębiać, o czym świadczyć może przede wszystkim ogromna popularność e-sportu wśród dzieci i młodzieży. Podjęcie kroków legislacyjnych w celu uregulowania chociażby podstawowych i wspólnych dla większości tytułów gier w obrębie kategorii sportów elek-

⁷ „Współzawodnictwo”, [w:] Słownik języka polskiego PWN, <http://sjp.pwn.pl/szukaj/wspolzawodnictwo.html>, (dostęp z 20.3.2020 r.).

⁸ Tak również T. Wcisło, Finansowanie organizacji e-sportowych przez jednostki samorządu terytorialnego ze środków przeznaczonych na rozwój sportu w świetle ustawy o sporcie, Samorząd Terytorialny 2019, Nr 12, s. 67–69.

tronicznych kwestii wydaje się zatem nie tylko potrzebne, ale wręcz konieczne.

Wątpliwości wokół projektu nowelizacji ustawy o sporcie

Polski ustawodawca zdaje się dostrzegać omawiany problem, czego wyrazem jest poruszenie kwestii sportów elektronicznych m.in. w uzasadnieniu do projektu nowelizacji ustawy o sporcie z 20.7.2017 r., przy czym wydaje się bardzo niekonsekwentny w swoim podejściu do tego tematu. Z jednej strony bowiem w uzasadnieniu projektu nowelizacji wprost odniesiono się do sportów elektronicznych jako jednej z kategorii sportów, których objęcie regulacjami umożliwi właśnie wprowadzenie do art. 2 omawianego ust. 1a, by następnie z drugiej strony, w komunikacie wydanym przez Ministerstwo Sportu i Turystyki – już po przyjęciu nowelizacji przez Sejm – w sposób dość znaczący zweryfikować swoje wcześniejsze stanowisko. Zanim jednak zostanie to poruszone w dalszej części tekstu, warto przytoczyć wybrane fragmenty wspomnianego uzasadnienia, gdyż zawierają one słuszne – a przy tym dość postępowe i idące z duchem czasu – spostrzeżenia świadczące o dużej otwartości autorów tego projektu na to wciąż jeszcze stosunkowo nowe zjawisko.

Autorzy projektu trafnie wskazują, że „nie tylko aktywność fizyczna sprzyja umacnianiu więzi społecznych czy budowaniu własnej wartości. Angażowanie aktywności umysłowej poprzez grę w brydża sportowego, warcaby czy szachy, a także sporty elektroniczne stwarza możliwość rozwoju intelektualnego, wzmacnia relacje społeczne, sprzyja socjalizacji uczestników, dodaje pewności siebie. Skutki aktywności intelektualnej w aspekcie społecznym są zatem podobne do uprawiania aktywności fizycznej. Należy również mieć na względzie, że profesjonalne podejście do gry w szachy, warcaby, brydża sportowego, a także sporty elektroniczne wymaga od uczestników uprawiania aktywności fizycznej. Ponadto gry w szachy, warcaby, brydża sportowego oraz sporty elektroniczne wyrabiają szybkość reakcji oraz rozwijają strategiczne myślenie”⁹. Poruszona została dość istotna kwestia, a mianowicie jednym ze sztandarowych argumentów przeciwników zrównania sportów elektronicznych z innymi tradycyjnymi rodzajami sportu bywa często stwierdzenie, że do uprawiania e-sportu nie jest niezbędna aktywność fizyczna lub jej udział jest minimalny. Podejście takie ocenić należy jako błędne, szczególnie w odniesieniu do osób uprawiających e-sport na szczeblu profesjonalnym, które to oprócz godzin spędzonych w świecie wirtualnym na doskonaleniu niezbędnych umiejętności w zdecydowanej większości przypadków pozostały czas spędzają, poprawiając swoją sprawność fizyczną, manualną, swoje reakcje czy też ćwicząc refleks. Można wysnuć przypuszczenie, że w tym wypadku pokutuje dość powszechny ciągle stereotyp gracza

stawianego jako negatywny przykład osoby całkowicie niezainteresowanej aktywnością fizyczną. Ponadto w uzasadnieniu projektu ustawy autorzy słusznie zauważają, iż sporty elektroniczne już od ponad 20 lat intensywnie się rozwijają, czego przejawem są już istniejące, a także ciągle pojawiające się nowe związki i federacje e-sportowe, zarówno na szczeblu lokalnym, krajowym, jak i międzynarodowym. Zapoznając się zaś z całością uzasadnienia, można zauważyć, że jego ogólny wydźwięk w kontekście rozszerzenia ustawowej definicji sportu o kategorie e-sportowe ma jak najbardziej charakter pozytywny. Z pewnym dystansem, ale i zaskoczeniem można więc potraktować wyjaśnienia zawarte w komunikacie przesłanym przez Ministerstwo Sportu i Turystyki portalowi Wirtualnemedi.pl, w którym to stwierdzono, iż nowe propozycje nie zmieniają statusu prawnego tzw. e-sportu, są natomiast zmianami technicznymi i symbolicznymi. Mają stanowić symboliczne otwarcie się na środowisko sportów elektronicznych. W żadnym wypadku jednak, zdaniem Ministerstwa, omawiana nowelizacja ustawy o sporcie nie zrównuje sportu elektronicznego ze sportem tradycyjnym. Co więcej, samo „symboliczne otwarcie na środowisko e-sportowe” ma przede wszystkim polegać na zwiększeniu możliwości promowania aktywności fizycznej wśród osób uprawiających sporty umysłowe, w tym także sporty elektroniczne¹⁰. Nie negując oczywiście pozytywnego elementu, jaki stanowi niewątpliwie każdego rodzaju promocja aktywności fizycznej, szczególnie wśród młodzieży, nie sposób nie zauważyć, że w takim ujęciu sporty elektroniczne traktowane są w sposób podrzędny, nie jako osobna, rozbudowana, a przede wszystkim równoprawna kategoria sportowa, lecz jedynie jako platforma umożliwiająca dotarcie do uprawiających e-sport zawodników czy też fanów śledzących ich zmagania. Trudno pozbyć się wrażenia, iż zamiast kroku milowego w dziedzinie uregulowania kwestii sportów elektronicznych otrzymano jedynie pewny miły i zasługujący na uznanie, ale wciąż jednak tylko gest, nieniosący ze sobą poważniejszych konsekwencji prawnych.

Polski związek sportów elektronicznych – uwagi *de lege lata* i *de lege ferenda*

Jednym z głównych argumentów resortu sportu mającym uzasadniać omawiane powyżej stanowisko, odmawiające sportom elektronicznym przymiotu równości z innymi sportami, jest brak jakiegokolwiek, istniejącego obecnie związku

⁹ 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 z 16.3.2017 r., druk Nr 1410, Sejm VIII kadencji.

¹⁰ Zob. <https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/sejm-przyjal-nowelizacje-ustawy-o-sporcie-do-definicji-wlaczono-sport-elektroniczny-symboliczne-otwarcie-na-srodowisko-esportu> (dostęp z 28.11.2019 r.).

sportowego mającego zrzeszać zawodników, a także działaczy e-sportowych. Dotychczas bowiem żadna z organizacji e-sportowych nie spełniała kluczowej przesłanki umożliwiającej rejestrację polskiego związku sportowego w rozumieniu ustawy o sporcie przed nowelizacją, tj. konieczności przedłożenia Ministrowi Sportu zaświadczenia o przynależności do międzynarodowej federacji sportowej działającej w sporcie olimpijskim lub paraolimpijskim lub innej uznanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski (MKOl). W sportach elektronicznych bowiem brak jest obecnie jednej, uznanej federacji sportowej o charakterze międzynarodowym, która mogłaby spełniać omawiane kryterium, co odróżnia sporty elektroniczne od tradycyjnych rodzajów sportu.

Powodów takiego stanu rzeczy upatrywać można przede wszystkim w stosunkowo krótkiej historii istnienia sportów elektronicznych, które to wciąż są zjawiskiem dosyć świeżym i rozwojowym. Ponadto innym ważnym aspektem rzutującym na opisywane zagadnienie jest niewątpliwie specyfika gier elektronicznych, które to co prawda można określić zbiorczo mianem sportów elektronicznych (jako pewnej kategorii czy też dyscypliny), ale w praktyce sprowadzają się do one do rywalizacji w obrębie danego tytułu (gry komputerowej). Czy należałoby więc utworzyć odrębne związki sportowe dla każdego z popularnych tytułów (np. Polski Związek Counter-Strike), czy też, co wydaje się bardziej racjonalne, należy utworzyć jeden związek sportów elektronicznych, zrzeszający wszystkich uprawiających e-sport, bez rozróżniania ich ze względu na konkretną grę komputerową. Innym ważnym aspektem wymagającym odpowiedniego uregulowania pozostawałaby także rola producentów gier czy też ich dystrybutorów w tym przedsięwzięciu. Gry komputerowe bowiem, poza pojedynczymi przypadkami, mają dość kłopotliwą cechę, a mianowicie szybko się dezaktualizują, zarówno pod względem technicznym – w wyniku wprowadzania na rynek nowego oprogramowania (*software*) czy też rozwoju technologiczno-sprzętowego (*hardware*), jak i oczekiwań graczy. Kolejne części najbardziej znanych tytułów takich jak FIFA wypuszczane są co roku, inne zaś, np. *Counter-Strike*, raz na kilka lat. Powstawanie gier komputerowych ma oczywiście charakter komercyjny – opłaca się utrzymywać wyłącznie serwery gier cieszących się zainteresowaniem graczy, natomiast nierentowne tytuły są porzucane, a ich serwery – wygaszane. Mogłoby więc hipotetycznie dojść do sytuacji, w której dany polski związek sportowy utraciłby rację bytu, ponieważ w wyniku decyzji deweloperskich zaniechano by wspierania danego tytułu, co sprawiłoby, iż rozgrywka w danej grze stałaby się niemożliwa. Uzasadniony w takim wypadku wydaje się pogląd, że utworzenie odrębnych związków sportowych do konkretnych tytułów gier komputerowych byłoby niecelowe, a lepszym rozwiązaniem byłoby utworzenie jednego, wspólnego polskiego związku sportowego działającego pod egidą Ministerstwa Sportu i Turystyki na zasadach zawartych

w ustawie, sam związek zaś powinien obejmować swoją pieczę wszystkie podkategorie e-sportowe, podobnie jak to jest w przypadku Polskiego Związku Narciarskiego (obejmuje różne dyscypliny, m.in. skoki narciarskie, biathlon czy biegi narciarskie) lub też Polskiego Związku Piłki Nożnej (oprócz klasycznej odmiany obejmuje także np. piłkę nożną osób niewidomych, futsal czy też piłkę nożną plażową). Zdecydowanie pozytywnie należy więc ocenić zmiany wprowadzone w ustawie o sporcie jej nowelizacją z 16.10.2019 r., które to znacząco rozszerzają uprawnienia Ministra Sportu w kwestiach związanych z tworzeniem polskich związków sportowych. Jakże zaś ma lub może mieć to przełożenie na kwestię e-sportu?

Przede wszystkim w przedmiotowej kwestii znaczenie mają zmiany poczynione w art. 11 SportU¹¹. W przepisie tym ust. 2 pkt 4 wyrażający wspomniane kryterium przynależności do federacji międzynarodowej otrzymał następujące brzmienie: „zaświadczenie o przynależności do międzynarodowej federacji sportowej działającej w sporcie olimpijskim lub paraolimpijskim lub innej uznanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski albo ujętej w wykazie, o którym mowa w ust. 2a”, natomiast po ust. 2 dodano ust. 2a i 2b, zawierające delegację ustawową do określenia, w drodze rozporządzenia wykazu międzynarodowych federacji, do których przynależność stwarza możliwość uzyskania zgody Ministra Sportu na utworzenie polskiego związku sportowego (ust. 2a), a także formułującą nakaz wykreślenia danej międzynarodowej federacji z wykazu wspomnianego w ust. 2a, w przypadku gdyby MKOl uznał inną międzynarodową federację lub gdyby dana federacja przestała spełniać kryteria, o których mowa w ust. 2a (ust. 2b). Z kolei w uzasadnieniu można przeczytać, że: „Projektowane rozwiązanie ma na celu wprowadzenie dodatkowej przesłanki, której spełnienie umożliwiłoby podmiotom niespełniającym dotychczas warunku przynależności do międzynarodowej federacji sportowej działającej w sporcie olimpijskim lub paraolimpijskim lub innej uznanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski skuteczne ubieganie się o status polskiego związku sportowego”¹². Wprowadzona zmiana w teorii znacząco wpływa na możliwość zarejestrowania polskiego związku sportów elektronicznych, oczywiście jedynie przy założeniu, że Minister Sportu umieści we wspomnianym wykazie którąkolwiek z powstających lub też już istniejących międzynarodowych federacji e-sportowych. By tak się jednak stało, któraś z nich musiałaby zyskać po-

¹¹ Art. 11.1. Wniosek o wyrażenie zgody na utworzenie polskiego związku sportowego składa się do ministra właściwego do spraw kultury fizycznej.

2. Do wniosku, o którym mowa w ust. 1, wnioskodawca dołącza [...]:

4) zaświadczenie o przynależności do międzynarodowej federacji sportowej działającej w sporcie olimpijskim lub paraolimpijskim lub innej uznanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski albo ujętej w wykazie, o którym mowa w ust. 2.

¹² Projekt ustawy o zmianie ustawy o sporcie z 9.4.2019 r., druk Nr 3388, Sejm VIII kadencji.

wszechne uznanie środowiska zarówno e-sportowego, jak i sportowego, szczególnie na szczeblu resortowym. Biorąc pod uwagę wspomniane kontrowersje dotyczące tak podstawowego dla tej materii problemu, jakim jest uznanie e-sportu za sport, można domniemywać, że minie sporo czasu, zanim dojdzie do jakichś gwałtownych zmian w podejściu ustawodawcy do zagadnienia sportów elektronicznych. Warto w tym miejscu wspomnieć o pojawiających się informacjach o prowadzonych zaawansowanych rozmowach m.in. przez *International e-Sports Federation* – IeSF, federację zrzeszającą stowarzyszenia e-sportowe z całego świata z Międzynarodowym Komitetem Olimpijskim, których przedmiotem było uznanie przez ten komitet e-sportu za jeden ze sportów olimpijskich¹³, co mogłoby również dość znacząco wpłynąć na nastawienie rodzimego ustawodawcy. Mimo tego wciąż wydaje się, że sporo czasu jeszcze upłynie, zanim pojawią się konkretne, wiążące i pewne ustalenia w tej materii. Dlaczego jednak prawna legitymizacja polskiego związku sportowego dla sportów elektronicznych ma tak istotne znaczenie?

Przede wszystkim powstanie takiego związku znacząco wzmocniłoby pozycję e-sportu.

Posiadanie oficjalnego związku mogącego korzystać z przywilejów zarezerwowanych wyłącznie polskiemu związkowi sportowemu oznaczałoby bowiem *de facto* zrównanie e-sportu z innymi tradycyjnymi dyscyplinami, które również posiadają dedykowane im związki sportowe. Do tych przywilejów, wymienionych w art. 13 ust. 1 SportU, zaliczyć można przede wszystkim wyłączność na organizowanie i prowadzenie współzawodnictwa sportowego o tytuł Mistrza Polski oraz Puchar Polski w danej dyscyplinie, a także wyłączne prawo ustanawiania i realizacji reguł sportowych i dyscyplinarnych we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez związek (z wyjątkiem reguł dyscyplinarnych dotyczących dopingu w sporcie). Wreszcie taki ustanowiony polski związek sportów elektronicznych miałby wyłączność na powoływanie narodowej kadry e-sportowej, reprezentującej Polskę na arenie międzynarodowej¹⁴. Ponadto oficjalnie uznawanemu związkowi sportowemu zdecydowanie łatwiej jest reprezentować interesy osób uprawiających dany sport,

a także świadomie kształtować kierunki jego rozwoju i popularyzacji. Wreszcie powstanie polskiego związku sportowego dla e-sportu umożliwiłoby graczom starania o stypendia sportowe¹⁵ będące w gestii Ministerstwa Sportu i Turystyki czy też różnego rodzaju dotacje rządowe¹⁶.

Podsumowanie

Zmiany wprowadzone do ustawy o sporcie nowelizacjami z 2017 i 2019 r. w kontekście e-sportu stanowią oczekiwane i konieczne otwarcie się ustawodawcy na rozwijającą się kwestię sportów elektronicznych. Zarówno rozszerzenie ustawowej definicji sportu, mimo pojawiających się sporów co do doniosłości i znaczenia tego faktu, jak i stopniowe luzowanie restrykcji ustawowych dotyczących zakładania polskich związków sportowych, szczególnie w kwestii sportów nieolimpijskich są szansą dla e-sportu na trwałe opuszczenie kategorii rozrywki i zrównanie swojej pozycji z innymi, tradycyjnymi gałęziami sportu. Aby tak się jednak mogło stać, niezbędne wydają się dalsze, najlepiej całościowe działania legislacyjne, ukierunkowane już bezpośrednio na kwestię sportów elektronicznych.

¹³ J. Łukomski, Wyścig po status polskiego związku (e-)sportowego, <https://lukomski-niklewicz.pl/wyścig-po-status-polskiego-zwiazku-e-sportowego/> (dostęp z 29.11.2019 r.).

¹⁴ J.E. Krześniak, Kluby i organizacje sportowe w prawie polskim na tle rozwiązań zagranicznych, Warszawa 2016, s. 367–369.

¹⁵ M. Niewczas, B. Stępień-Zalucka, Dyskryminacja polskich związków sportów nieolimpijskich. Uwagi na tle art. 11 ust. 2 pkt 4 ustawy o sporcie, PPP 2015, Nr 6, s. 57–60.

¹⁶ W tym miejscu należy zasygnalizować, że w grudniu 2019 r. w mediach zajmujących się sportami elektronicznymi pojawiła się informacja o uznaniu przez Polski Komitet Sportów Nieolimpijskich e-sportu za sport, a także włączeniu Polskiego Związku Sportów Elektronicznych w grono dyscyplin objętych patronatem przez wspomniany komitet. Wydarzenie to, choć pozytywne dla sceny e-sportowej, zostało dość powszechnie błędnie zinterpretowane w mediach. Zarówno bowiem Polski Komitet Sportów Nieolimpijskich, jak i Polski Związek Sportów Elektronicznych są organizacjami prywatnymi, pozarządowymi. Nieuprawnione jest więc pojawiające się stwierdzenie, że decyzje wspomnianych organizacji niosą ze sobą jakiegokolwiek konsekwencje dla statusu e-sportu z punktu widzenia polskiego ustawodawstwa. Sam zaś Polski Związek Sportów Elektronicznych, poza mylącą nazwą, nie ma nic wspólnego z opisywaną w artykule formą występującą w ustawie o sporcie, tj. polskim związkiem sportowym, do utworzenia którego niezbędna jest zgoda Ministra Sportu i Turystyki.

Słowa kluczowe: e-sport, nowelizacja ustawy o sporcie, sporty elektroniczne, polski związek sportów elektronicznych, sport, aktywność intelektualna.

E-sport in the light of amendments to the Act on Sport

The aim of the presented study is the analysis of the legal and factual possibilities of recognition of e-sport as a fully-fledged sport in the light of amendments to the Act on Sport of 20 July 2017 and 16 October 2019. The author argues whether the implemented changes significantly affect the legal status of electronic sports and what are the consequences for the e-sports community. Moreover, this work discusses the possibility of creating Polish electronic sports association with an emphasis on the role of the Polish sports association as a legal entity responsible for organization of sports competitions. The author analyzes changes in the regulations of creating Polish sports associations as well as the legal and factual consequences of extending the powers of the Minister of Sport in this matter in the context of e-sport.

Keywords: e-sport, amendments to the Act on Sport, electronic sports, Polish electronic sports association, sport, intellectual activity.



E-obywatel. E-sprawiedliwość E-usługi



www.ksiegarnia.beck.pl

Zadzwoń: 81 46 13 300 • E-mail: kontakt@beck.pl