

Część I. Zagadnienia definicyjne i prawnoporównawcze

Rozdział I. Problemy prawne działalności z zakresu e-sportu

dr Michał Biliński

§ 1. Wprowadzenie

Problematyka dotycząca istoty oraz dopuszczalnych ram działalności w zakresie tzw. e-sportu należy obecnie do najbardziej aktualnych zagadnień prawnych rozpatrywanych w państwach członkowskich Unii Europejskiej. Wzrost zainteresowania sferą sportu elektronicznego dostrzec można również w Polsce, czego wyrazem jest m.in. nowelizacja art. 2 SportU, w wyniku której poszerzono pojęcie sportu o obszary aktywności intelektualnej.

Należy jednocześnie zwrócić uwagę, że branża e-sportowa nie została w Polsce podporządkowana szczególnej regulacji prawnej, co więcej, nie jest też całkowicie jasna jej rola, jaką miałyby ewentualnie pełnić w ramach tzw. sportu tradycyjnego. Wątpliwości dotyczące statusu prawnego zjawiska e-sportu oznaczają, że brakuje w chwili obecnej jednoznacznego stanowiska na temat dopuszczalności tworzenia w ramach ww. obszaru federacji sportowych, możliwości wspierania przedmiotowej działalności w oparciu o regulacje SportU, jak również statusu prawnego tzw. e-sportowców, czyli osób uczestniczących w rozmaitych formach rywalizacji o elektronicznym charakterze. Za niezmiernie istotne uznać należy także prawidłowe ustalenie relacji, jakie zachodzą pomiędzy branżą e-sportową a sektorem hazardowym. Ma to ogromne znaczenie dla swobody przedsiębiorczości w tym zakresie, ponieważ prowadzenie działalności gospodarczej w ramach urządzania gier hazardowych jest w prawie polskim ściśle reglamentowane. Należy zauważyć, że sektor hazardowy nie jest podporządkowany wymogom harmonizacji z prawem UE, przez co w poszczególnych państwach członkowskich mogą występować interesujące różnice w zakresie dotyczących go rozwiązań prawnych. Powyż-

sze może z kolei rzutować na odmienne podejście poszczególnych krajów UE do prawnej regulacji e-sportu.

Niniejsze opracowanie zmierza do wyjaśnienia dwóch kluczowych dylematów prawnych, jakie towarzyszą zjawisku sportu elektronicznego. Cel pierwszy koncentruje się wokół odpowiedzi na pytanie o miejsce oraz rolę sportu elektronicznego w ramach tzw. sportu tradycyjnego. Cel drugi skupia się natomiast na określeniu podobieństw, jakie zachodzą pomiędzy branżą e-sportu a sektorem hazardowym.

§ 2. Miejsce e-sportu w ramach sportu tradycyjnego

2.1. Istota e-sportu

Podjmując próbę zwięzłego wyjaśnienia istoty e-sportu, w pierwszej kolejności podkreślić należy, że stanowi on kategorię zbiorczą, obejmującą szereg nieitożsamych rodzajów aktywności. Za cechą dla nich wspólną uznać należy uczestnictwo w określonej grze (gra elektroniczna, gra komputerowa, gra na innym nośniku, np. konsola, telefon) o charakterze wirtualnym. W literaturze tego typu gry są definiowane m.in. jako „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlacz ciekłokrystaliczny, monitorze, telewizorze itp.) obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami”¹. Uczestnictwo w grach elektronicznych zazwyczaj podporządkowane jest jednemu z dwóch podstawowych celów. Po pierwsze, rozgrywka elektroniczna jest rodzajem rozrywki lub też sposobem spędzania wolnego czasu, wiążąc się niejednokrotnie nawet z określonym stylem życia, uczestnictwem w wirtualnych społecznościach oraz subkulturach (*gaming*, *e-sport sensu largo*). Od powyższego odróżnić należy takie uczestnictwo w grach, którego celem jest rywalizacja (indywidualna lub drużynowa) o charakterze wyczynowym (*e-sport sensu stricto*, *cyberatletyzm*, *pro-gaming*). W konsekwencji wydaje się, że granice pomiędzy sferami e-sportu *sensu largo* oraz *sensu stricto* opierają się na schemacie typowym dla dualizmu towarzyszącemu sportowi „tradycyjnemu”, w ra-

¹ Tak S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998, s. 11.

mach którego obok płaszczyzny amatorskiej (niezorganizowanej) wyodrębnia się również sferę podporządkowaną określonym regułom współzawodnictwa.

2.2. E-sport na gruncie SportU

Punkt wyjścia do dyskusji na temat możliwości zakwalifikowania tzw. e-sportu do sfery „sportu tradycyjnego” stanowi wspomniana już nowelizacja art. 2 SportU². Zgodnie z dodanym do treści tego przepisu ust. 1a, za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego. Powyższa fraza w znaczący sposób rozszerza dotychczasowe pojęcie sportu. Nie ma wątpliwości, że intencją ustawodawcy było przede wszystkim objęcie stosowną definicją powszechnie uznawanych jako sportowe rywalizacji szachowych oraz brydżowych. Jednocześnie wydaje się, że obecne brzmienie cytowanego wyżej przepisu powinno pozwolić jednak na zakwalifikowanie do sfery sportu przynajmniej części zawodów odbywających się w środowisku elektronicznym. Posiadają one bowiem cechy współzawodnictwa i są zazwyczaj oparte na swego rodzaju aktywności intelektualnej. Zmierzały one również do osiągnięcia wyniku, który można określić jako sportowy, choć warto w tym miejscu zauważyć istotny błąd logiczny, jaki zawiera w sobie ów ostatni składnik tejże definicji³.

Możliwość uznania danej rywalizacji e-sportowej za rodzaj sportu w rozumieniu SportU nie jest jednak pozbawiona dość istotnych kontrowersji, które prowadzą do szeregu problemów prawnych.

W pierwszej kolejności zauważyć należy, że konsekwencją powyższej interpretacji powinno być opowiedzenie się za dopuszczalnością tworzenia przez środowiska e-sportowe klubów sportowych, o których mowa w art. 3 SportU. Otwiera to z kolei możliwość uzyskiwania przez podmiot tego rodzaju wsparcia finansowego, na co wskazują przepisy Rozdziału 6 SportU. Przykładowo, klub sportowy (niedziałający w celu osiągnięcia zysku) zrzeszający środowisko *gamingowe*, mógłby uzyskać dotację celową z budżetu jednostki samorządu

² Zob. art. 1 ustawy z 20.7.2017 r. o zmianie ustawy o sporcie oraz ustawy o ujawnianiu informacji o dokumentach organów bezpieczeństwa państwa z lat 1944–1990 oraz treści tych dokumentów (Dz.U. z 2017 r. poz. 1600).

³ W ocenie autora definiowanie sportu jako rywalizacji zmierzającej do osiągnięcia wyniku sportowego jest tzw. błędem *idem per idem*. Na powyższy problem zwrócono uwagę w Opinii do 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), s. 3.

terytorialnego, na terenie której prowadzi swoją działalność⁴. Naturalnie decyzja w takim przedmiocie należałaby do organu stanowiącego tej jednostki, niemniej wypada zapytać, czy wprowadzenie takiego rozwiązania było rzeczywistym zamiarem ustawodawcy.

Jeszcze większe kontrowersje, w świetle art. 2 ust. 1a SportU, może budzić pytanie o zakres znaczeniowy pojęcia zajęć sportowych, organizowanych w ramach lekcji wychowania fizycznego w szkołach. Terminem powyższym prawodawca posłużył się w § 1 rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z 29.6.2017 r. w sprawie dopuszczalnych form realizacji obowiązkowych zajęć wychowania fizycznego⁵, wskazując, że powinna być to jedna z podstawowych form realizacji obowiązku z zakresu wychowania fizycznego. Pytanie, jakie w tym miejscu powstaje, dotyczy dopuszczalności organizowania powyższych zajęć sportowych, których przedmiotem byłby sport elektroniczny, wypełniający definicję zawartą w art. 2 ust. 1a SportU. Wydaje się, że twierdząca odpowiedź na powyższe pytanie może pozostawać w sprzeczności z treścią art. 28 ustawy z 14.12.2016 r. – Prawo oświatowe⁶.

Do najistotniejszych problemów, jakie w odniesieniu do działalności w sferze e-sportu powstają na gruncie SportU, należy również kwestia dopuszczalności założenia w tym środowisku federacji sportowej o statusie polskiego związku sportowego. Wypada zauważyć, że w świetle art. 11 ust. 1 pkt 4 oraz art. 12a SportU, utworzenie takiego podmiotu wydaje się być, w aktualnym stanie prawnym, niemożliwe. Decydującym argumentem jest w tym miejscu brak przynależności sportu elektronicznego do tzw. rodziny sportów olimpijskich lub paraolimpijskich, jak również do innej federacji uznanej przez MKOl. Konsekwencje powyższego wniosku mają charakter fundamentalny z uwagi na treść art. 13 oraz 14 SportU, wedle których to polskie związki sportowe dysponują szeregiem swoistych praw wyłącznych między innymi w zakresie organizacji współzawodnictwa, określania reguł sportowych, organizacyjnych i dyscyplinarnych itd. Brak możliwości powołania federacji szczebla krajowego w konsekwencji utrudnia tworzenie spójnych zasad współzawodnictwa e-sportowego, czy też licencjonowania klubów sportowych.

Z uwagi na powyższe, pewne wątpliwości rodzić może również status zawodników oraz innych podmiotów prowadzących działalność w obszarze sportów wirtualnych (np. sędziowie, trenerzy). Należy w tym miejscu odnoto-

⁴ Zob. art. 28 SportU.

⁵ Dz.U. z 2017 r. poz. 1322.

⁶ T.j. Dz.U. z 2019 r. poz. 1148 ze zm.

wać, że w niektórych krajach powyższa problematyka stała się przedmiotem regulacji szczegółowej. Tytułem przykładu warto wskazać rozwiązania przyjęte we francuskiej ustawie z 7.10.2016 r. o Republice Cyfrowej (*Loi pour une République Numerique*). W art. 102 tego aktu prawnego uregulowano kilka kluczowych zagadnień towarzyszących statusowi profesjonalnych graczy e-sportowych (przez gracza przepis rozumie każdą osobę, której aktywnością zarobkową jest uczestnictwo w tzw. grach wideo, w ramach stosunku prawnego łączącego go ze stowarzyszeniem lub spółką, prowadzącą działalność na podstawie stosownego zezwolenia). W treści komentowanego artykułu wskazano również wymogi, jakie powinna spełniać umowa zawarta z graczem. Należą do nich przede wszystkim: czas obowiązywania, który nie może być krótszy niż długość jednego sezonu gier (wynosi on 12 miesięcy) oraz nie może przekraczać 5 lat⁷, wymóg zachowania formy pisemnej, określenie obowiązków stron oraz rodzajów aktywności w których uczestniczy pracownik, jak również wysokość wynagrodzenia oraz jego innych składników, np. premii.

Sztandarowym przykładem zainteresowania prawodawcy krajowego problematyką e-sportu są również rozwiązania przyjęte w Korei Południowej⁸. W szczególności wypada w tym miejscu wspomnieć o *Game Industry Promotion Act* z 28.4.2006 r., czyli ustawie, w której za główny cel przyjęto stworzenie podstaw dla przemysłu gier, promocję tego sektora oraz propagowanie zdrowej kultury gry. Definicję gracza sportu elektronicznego zawiera z kolei koreańska *Act of promotion of e-sports* z 17.2.2012 r. Według art. 2 ust. 6 tego aktu, jest nim osoba zarejestrowana w organizacji e-sportowej, zgodnie z wymogami ustalonymi przez tę organizację.

Na gruncie prawa polskiego brakuje w chwili obecnej regulacji szczegółowych, które – podobnie jak w powyżej opisanych przykładach – pozwalałyby na dookreślenie statusu prawnego zawodników sportów elektronicznych. Co więcej, brak federacji szczebla krajowego w e-sporcie oznacza też, że w odróżnieniu od sportu tradycyjnego, problematyka dotycząca reguł współzawodnicstwa, uczestnictwa w zawodach, czy też statusu uczestników nie jest wypełniana treścią przy pomocy rozwiązań o charakterze wewnątrzorganizacyjnym. Wobec powyższego, dla wyjaśnienia charakteru prawnego działalności z zakresu e-sportu w prawie polskim muszą wystarczyć przepisy ogólne. Po pierwsze, działalność graczy, którzy uczestniczą w zawodach e-sportowych w celach za-

⁷ Warto zauważyć, że jest to rozwiązanie bardzo podobne do wykorzystywanych np. w sporcie piłki nożnej.

⁸ Kraj uważany jest za kolebkę e-sportu.

robkowych, należy traktować jako rodzaj działalności gospodarczej. Nie ma oczywiście również przeciwwskazań, aby osoby pełnoletnie zawierały, w powyższym zakresie, umowy o pracę lub umowy cywilnoprawne (te ostatnie np. w przypadku działalności usługowej podejmowanej incydentalnie, czy też na poszczególne zawody). Z kolei, w przypadku uczestników niepełnoletnich, zastosowanie powinny znaleźć odpowiednie przepisy ustawy z 26.6.1974 r. – Kodeks pracy⁹ lub ustawy z 23.4.1964 r. – Kodeks cywilny¹⁰.

Podsumowując dotychczasowe rozważania, można dojść do wniosku, że próba podporządkowania sfery e-sportu ramom SportU (z uwagi na rozszerzenie definicji sportu w art. 2 ust. 1a SportU) wydaje się zbędna. Po pierwsze, rodzi ona bowiem pytania o celowość takiego zabiegu oraz rzeczywiste intencje ustawodawcy (np. w zakresie możliwości wspierania inicjatyw z zakresu e-sportu oraz organizowania zajęć szkolnych z tej dziedziny). Po drugie, z uwagi na przepisy SportU dotyczące zasad tworzenia polskich związków sportowych, uznanie rozgrywek wirtualnych za sport w tradycyjnym rozumieniu i tak nie umożliwi zakładania federacji szczebla krajowego. Po trzecie wreszcie, wydaje się, że również dla branży e-sportowej taka kwalifikacja nie jest przydatna. W odniesieniu do szeregu zagadnień (np. statusu zawodników uczestniczących w zawodach wirtualnych) za zupełnie wystarczające uznać natomiast należy przepisy ogólne (np. problematyka umów z e-sportowcami, czy też nieporuszona kwestia organizacji imprez masowych).

§ 3. E-sport a hazard

3.1. Wstęp

Podjmując próbę wyjaśnienia relacji zachodzącej pomiędzy zjawiskiem sportu elektronicznego a sferą działalności polegającej na urządzaniu gier hazardowych, rozstrzygnąć należy dwa zagadnienia. W pierwszej kolejności, odpowiedzi wymaga pytanie, czy określona rywalizacja o charakterze e-sportowym może mieć jednocześnie cechy gry hazardowej w rozumieniu przepisów obowiązującego prawa. Wątek drugi koncentruje się wokół ram działalności polegającej na organizowaniu tzw. zakładów wzajemnych, których przedmiotem byłby wynik wirtualnego współzawodnictwa.

⁹ T.j. Dz.U. z 2019 r. poz. 1040 ze zm.

¹⁰ T.j. Dz.U. z 2019 r. poz. 1145 ze zm.

3.2. Gra elektroniczna jako rodzaj gry hazardowej

Odnosząc się do pierwszego z postawionych problemów, należy zauważyć, że warunki urządzania i zasady prowadzenia działalności w ramach gier hazardowych określają przepisy GryHazardU. Gra hazardowa, w rozumieniu powyższego aktu prawnego, stanowi termin zbiorczy, obejmujący swym zakresem 4 wyodrębnione rodzaje gier, tj. gry losowe (art. 2 ust. 1 GryHazardU), zakłady wzajemne (art. 2 ust. 2 GryHazardU), gry w karty (art. 2 ust. 5a GryHazardU) oraz gry na automatach (art. 2 ust. 3 oraz art. 2 ust. 5 GryHazardU).

W pierwszej kolejności odpowiedzieć należy na pytanie, czy gry e-sportowe mogą być traktowane jako gry losowe, o których mowa w art. 2 ust. 1 GryHazardU. Do podstawowych cech wspomnianych gier zalicza się (obok obowiązku ich urządzania na podstawie stosownego regulaminu) uzależnienie wyniku tejże gry od przypadku oraz wystąpienie elementu stawki oraz wygranej (pieniężnej lub rzeczowej). Pierwszą z powyższych przesłanek należy rozumieć w ten sposób, że przypadek musi być głównym czynnikiem przesądającym o wyniku gry¹¹. Powyższe stanowisko jest również podzielane w orzecznictwie sądów administracyjnych, gdzie losowość gier jest rozumiana jako niemożliwość przewidzenia rezultatu gry w normalnych warunkach. Przy czym do zakwalifikowania gry do kategorii gier losowych wystarczy stwierdzenie wystąpienia w grze elementu losowości wpływającego bezpośrednio na wynik gry¹². Mając na uwadze konieczność wystąpienia decydującego elementu losowości, wydaje się, że – co do zasady – rozgrywki typowe dla sportu elektronicznego nie mieszczą się w kategorii gier losowych. Warto podkreślić, że wśród najpopularniejszych gier wirtualnych, które stanowią podstawę dla zawodów e-sportowych (np. *League of Legends*, *Counter Strike: GO*, *Hearthstone*, *DOTA 2*), za pierwszoplanowy uznać należy element współzawodnictwa, oparty na umiejętnościach uczestników.

Wystąpienie elementu losowości uznać wypada za decydujący także w zakresie ewentualnego zakwalifikowania gier e-sportowych do kategorii gier na automatach (zob. art. 2 ust. 3 i art. 2 ust. 5 GryHazardU). Mając na uwadze uwagi poczynione wyżej (gry e-sportowe nie opierają się, co do zasady, na elemencie losowości, lecz na elemencie umiejętności), wydaje się, że rozgrywki

¹¹ Por. K. Aromiński, [w:] S. Babiarczy (red.), Ustawa o grach hazardowych. Komentarz, Warszawa 2018, s. 41.

¹² Por. wyr. NSA w Warszawie z 17.12.2014 r., II GSK 1713/13, Legalis.

e-sportowe nie mieszczą się w obrębie tego typu gier, mimo że ustawodawca jako automat do gry traktuje również platformy elektroniczne (w tym komputerowe). Cecha losowości gry na automacie została wyjaśniona m.in. w wyroku WSA w Gorzowie Wielkopolskim, w którym stwierdzono, że przez sformułowanie „gra ma charakter losowy”, zawarte w art. 2 ust. 5 GryHazardU, należy rozumieć grę, w której wynik jest nieprzewidywalny dla grającego oraz nie zależy od jego umiejętności fizycznych i psychicznych¹³.

W praktyce nie można oczywiście wykluczyć występowania całej gamy gier internetowych, opierających się na elemencie przypadkowości, co jednocześnie mogłoby pozwolić na wypełnienie definicji zawartej w art. 2 GryHazardU. W tym miejscu warto posłużyć się bardzo aktualnym przykładem odnoszącym się do zjawiska tzw. *lootboxu*¹⁴. Pod tym określeniem kryje się swoisty rodzaj minigry, która zazwyczaj jest implementowana przez twórców w ramach określonej rozgrywki głównej. Co do zasady, polega ona na otwieraniu skrzyń zawierających, atrakcyjne dla gracza, losowe nagrody o wirtualnym charakterze. Zazwyczaj również powyższe skrzynie podlegają zakupowi za realną walutę w systemie tzw. mikropłatności. Konsekwencją dynamicznej rozbudowy tego elementu rozgrywki¹⁵ jest pytanie o możliwość uznania go za grę hazardową. Nie ma w tym miejscu wątpliwości, że wynik losowania określonej skrzyni jest oparty na pełnej losowości. Co ciekawe, dylemat rodzi jednak w tym miejscu drugi z elementów składowych definicji gry losowej, tj. wystąpienie wygranej. Przedmiot wirtualny (np. broń wykorzystywana w rozgrywce *Counter Strike*) nie może być traktowany jako wygrana pieniężna. Podobnie rzecz się ma w przypadku stawki pieniężnej, która w środowisku elektronicznym może być wpłacana w określonej walucie wirtualnej. W świetle art. 45 KC niedopuszczalne wydaje się być także zakwalifikowanie przedmiotu wirtualnego jako wygranej rzeczowej¹⁶. Warto jednak w tym miejscu zwrócić uwagę na trwającą już w niektórych krajach UE (np. Belgia, Holandia) dyskusję na temat możliwości klasyfikowania gier opartych o mechanizm *lootboxowy* jako gier hazardowych. Należy zauważyć, że przedmiotową problematyką zainteresowała się m.in. Belgijska Komisja ds. Gier stwierdzając, że *lootbox* w 3 rodzajach gier

¹³ Zob. wyr. WSA w Gorzowie Wielkopolskim z 29.12.2016 r., II SA/Go 836/16, Legalis.

¹⁴ Tzw. skrzynia z losową zawartością.

¹⁵ Element *lootboxu* implementowany np. w grach *Star Wars Battlefront II*, *FIFA19* czy też *NBA2K18* był przedmiotem żywej dyskusji w środowisku gamingowym.

¹⁶ Na temat wygranej rzeczowej w prawie hazardowym zob. szerzej E. Kosiński, Wygrana rzeczowa w polskim prawie hazardowym, KPP 2002, Nr 2/3, s. 205–215.

(FIFA 18, *Overwatch*, *Counter Strike: GO*) ma charakter gry losowej i tym samym podlega lokalnym przepisom regulującym hazard¹⁷.

Postęp technologiczny oraz ewoluujące w kierunku hazardu formy rozgrywki elektronicznej (np. wspomniany *lootbox*) powinny skłonić ustawodawcę do znowelizowania katalogu wygranych definiujących grę hazardową. Obok nagród pieniężnych oraz rzeczowych być może powinny się w nim znaleźć także dobra o charakterze wirtualnym. Odrębnego potraktowania wymaga wzajemna relacja gier e-sportowych i gier w karty, o których mowa w art. 2 ust. 5a GryHazardU. Przede wszystkim należy odnotować, że we wskazanym przepisie ustawodawca wymienia wprost rodzaje hazardowych gier karcianych, do których należą *black jack*, *poker* i *baccarat*, pod warunkiem, że są rozgrywane o nagrody pieniężne lub rzeczowe. Do tego typu gier karcianych organizowanych w formie elektronicznej znajduje w konsekwencji zastosowanie reżim przepisów GryHazardU, w szczególności art. 5 ust. 1b oraz art. 29a ust. 2 GryHazardU. Inaczej natomiast powinna kształtować się pozycja bardzo popularnych gier elektronicznych opartych na mechanice karcianej, do których należą np. *Hearthstone*, *Magic the Gathering*, *Gwent*. Przedmiotowe gry nie powinny być traktowane jako gry w karty w rozumieniu GryHazardU, ponieważ nie zostały wymienione wprost w tej ustawie. Oparcie zasad rozgrywki niemal wyłącznie na elemencie umiejętności wyklucza z kolei możliwość kwalifikowania powyższych jako gier losowych lub tym bardziej jako gier na automatach.

Podsumowując powyższe uwagi, należy stwierdzić, że większość gier elektronicznych stanowiących płaszczyznę działalności z zakresu e-sportu nie wypełnia definicji gier hazardowych, o których mowa w art. 2 GryHazardU. Warto zauważyć, że w przypadku ewentualnych wątpliwości co do cech określonej gry, minister właściwy do spraw finansów publicznych może rozstrzygnąć w drodze decyzji, czy gry lub zakłady posiadające cechy wymienione w ust. 1–5a powyższego artykułu są grami losowymi, zakładami wzajemnymi, grami w karty albo grami na automacie w rozumieniu ustawy (art. 2 ust. 6 GryHazardU).

¹⁷ Zob. J. Gatto, Belgium Gaming Commission Loot Box Report – Extends Beyond Game Companies to Licensors and Game Platforms, <https://www.lawofthelevel.com> (dostęp: 10.8.2019 r.).

3.3. E-sport jako płaszczyzna urządzania zakładów wzajemnych

Jak wskazano na początku niniejszego rozdziału, wyjaśnienia wymaga również zagadnienie relacji zjawiska e-sportu nie tyle z konkretną grą hazardową, lecz traktujące rozgrywkę elektroniczną jako podłoże dla prowadzenia działalności polegającej na urządzaniu zakładów wzajemnych.

Przyjmowanie zakładów wzajemnych może być prowadzone wyłącznie na podstawie zezwolenia ministra właściwego do spraw finansów publicznych (art. 6 ust. 3, art. 32 ust. 2 GryHazardU), za pośrednictwem tzw. punktu przyjmowania zakładów wzajemnych (art. 4 ust. 1 pkt 2 GryHazardU) lub przez Internet. Warto zauważyć, że pod pojęciem zakładów wzajemnych kryją się dwa rodzaje działalności. Należy do nich bukmacherstwo, które polega na odgadywaniu zaistnienia różnych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranych zależy od umówionego – między przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę – stosunku wpłaty do wygranej oraz oparty na podobnym schemacie totalizator, polegający na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt.

Mając na uwadze brzmienie powyższych definicji, stwierdzić należy, że działalność polegająca na organizacji zakładów, których przedmiotem jest wynik rywalizacji e-sportowej, powinna być prowadzona zgodnie z przepisami GryHazardU. W ramach obszernego pojęcia bukmacherstwa ustawodawca wskazał bowiem wprost, że może obejmować ono również zdarzenia o charakterze wirtualnym. Tym samym, rozgrywka elektroniczna obserwowana za pośrednictwem Internetu może mieścić się w takim pojęciu. Co więcej, uwzględniając uwagi poczynione wcześniej, gry e-sportowe mogłyby być także traktowane jako współzawodnictwo sportowe, co umożliwia uczynienie z nich również płaszczyzny organizacji totalizatorów.

W tym miejscu warto też zwrócić uwagę na kolejny rodzaj niesłychanie specyficznej działalności, który towarzyszy sferze *gamingu* oraz łączy się z zagadnieniem urządzania zakładów wzajemnych. Chodzi o tzw. *skin betting* (zakład skórkowy), w którym dla stawki funkcję waluty pełnią przedmioty wirtualne (tzw. skórki). Przedmiotowa działalność również powinna mieścić się w zakresie definicji zakładów wzajemnych, zawartej w art. 2 ust. 2 GryHazardU, choć biorąc pod uwagę argumenty przedstawione wyżej, dotyczące pieniężnej lub rzeczowej natury wygranej, wydaje się, że wymagałoby to interwencji ustawodawcy.

§ 4. Zakończenie

W opracowaniu przedstawiono kluczowe zagadnienia prawne towarzyszące dynamicznie rozwijającemu się obszarowi działalności, który zbiorczo nazywa się sportem elektronicznym. Wydaje się, że obecnie za pierwszoplanowe uznać należy pytania o miejsce e-sportu w ramach tzw. sportu tradycyjnego oraz o relację zachodzącą pomiędzy tą sferą a branżą hazardową. W pierwszej części niniejszej publikacji zauważono, że umiejscowienie e-sportu w obrębie ram regulacji SportU jest możliwe, jednak zabieg taki wydaje się być nieprzydatny. Po pierwsze, sport elektroniczny nie powinien stanowić konkurencji dla sportu tradycyjnego w zakresie możliwości uzyskiwania wsparcia finansowego dla klubów sportowych, czy też organizacji zajęć sportowych z zakresu wychowania fizycznego. Z uwagi na istotę elektronicznego współzawodnictwa trudno bowiem przypisać temu rodzajowi aktywności funkcje typowe dla sportu, do których ustawodawca przywiązuje istotną wagę, np. ochrona zdrowia, prawidłowy rozwój fizyczny itd.

Po drugie, wykazano również, że zakwalifikowanie określonej rywalizacji wirtualnej jako rodzaju sportu i tak nie umożliwi założenia w takim środowisku federacji szczebla krajowego, ponieważ sprzeciwiają się temu – w chwili obecnej – szczegółowe przepisy SportU. Wreszcie po trzecie, w zakresie określenia statusu prawnego zawodów oraz sportowców uczestniczących w aktywności e-sportowej, za wystarczające uznać należy przepisy ogólne odnoszące się do swobody działalności gospodarczej oraz zawierania umów.

W drugiej części podkreślono z kolei, że sfera działalności z zakresu sportów elektronicznych nie jest także tożsama z obszarem hazardowym. O powyższym decyduje przede wszystkim brak możliwości przypisania rozgrywkom tego rodzaju decydujących elementów losowości. Istotny dylemat stanowi także charakter prawny wygranych, charakterystycznych dla sportów wirtualnych, który odrywa się zarówno od pojęcia wygranej pieniężnej, jak również wygranej rzeczowej.

Rozwój branży e-sportowej generuje zarazem szereg zupełnie nowych problemów prawnych związanych z postępowaniem technologicznym oraz wzrostem znaczenia usług świadczonych za pośrednictwem sieci Internet. Zjawiska *skin bettingu* czy też rozgrywki opartej o mechanikę *lootboxu* będą niewątpliwie wymagały w najbliższych latach ingerencji ustawodawcy.