

E-SPORT

Prawne aspekty

redakcja naukowa Katarzyna Grzybczyk

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

E-SPORT

Prawne aspekty

redakcja naukowa Katarzyna Grzybczyk

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

Zamów książkę w księgarni internetowej

profinfo.pl
księgarnia internetowa

Stan prawny na 3 listopada 2020 r.

Recenzent

Dr hab. Michał Wyrwiński

Wydawca

Monika Pawłowska

Redaktor prowadzący

Joanna Tchorek

Opracowanie redakcyjne

Aleksandra Natęcz-Zienkiewicz

Projekt okładek serii

Wojtek Kwiecień-Janikowski, Przemek Dębowski

prawoLubni

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

Szanujmy prawo i własność

Więcej na www.legalnakultura.pl

Polska Izba Książki

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

ISBN 978-83-8223-366-7

Dział Praw Autorskich

01-208 Warszawa, ul. Przyokopowa 33

tel. 22 535 82 19

e-mail: ksiazki@wolterskluwer.pl

księgarnia internetowa www.profinfo.pl

SPIS TREŚCI

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

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

Rozdział IV

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

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

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

Rozdział V

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

Rozdział VI

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

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

Rozdział VII

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

Rozdział VIII

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

Rozdział IX

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

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

Rozdział X

Analiza prawna regulacji e-sportowych we Francji

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

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

WSTĘP

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Katarzyna Grzybczyk

kacji przemawia, przyjęta w doktrynie⁶³, szeroka wykładnia pojęcia takich organizacji⁶⁴, która została już omówiona wcześniej.

Powyższe oznacza, że podmioty transmitujące widowiska e-sportowe mają wyłączne prawo do rozporządzania wytworzonymi przez siebie nadaniami wydarzeń e-sportowych i korzystania z nich w zakresie: ich utrwalania, zwielokrotniania określoną techniką, nadawania przez inną organizację radiową lub telewizyjną, reemitowania, wprowadzania do obrotu ich utrważeń, odtwarzania w miejscach dostępnych za opłatą wstępu oraz udostępniania ich utrważeń w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

5.3. Ochrona transmisji widowiska e-sportowego jako wideogramu

Nie ulega również wątpliwości, że transmisja widowiska e-sportowego może być chroniona na mocy przepisów dotyczących prawa do wideogramów. Prawa te będą przysługiwać temu podmiotowi, który pierwszy utwali taką transmisję. Zgodnie z art. 94 pr. aut. takiemu podmiotowi będą przysługiwały wszystkie uprawnienia przewidziane dla producenta wideogramu⁶⁵.

Wyżej wskazane uprawnienia są szczególnie ważne z perspektywy producentów gier komputerowych organizujących rozgrywki e-sportowe oraz emitujących je na szeroką skalę przy użyciu Internetu.

Transmisja widowiska e-sportowego, podobnie jak transmisja tradycyjnego widowiska sportowego, podlega zatem trójstopniowej ochronie. Może ona bowiem być chroniona zarówno jako utwór

⁶³ M. Czajkowska-Dąbrowska, J. Barta, R. Markiewicz, A. Matlak [w:] *Prawo autorskie...*

⁶⁴ Zob. A. Sewerynik, *Zakres praw organizacji nadawczych...*

⁶⁵ S. Tomczyk, *Prawa do fonogramów i wideogramów* [w:] *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. E. Ferenc-Szydełko, Warszawa 2016, s. 872–896.

w rozumieniu art. 1 pr. aut., jak również jako nadanie lub wideogram. W przeciwieństwie do transmisji samo widowisko e-sportowe nie jest objęte ochroną prawa autorskiego. Będzie ono natomiast korzystało każdorazowo z ochrony prawnej przewidzianej dla samej gry komputerowej oraz dla jej poszczególnych elementów.

6. Umowy licencyjne dotyczące transmisji widowisk e-sportowych

Rozgrywki e-sportowe cieszą się nieustannie rosnącym zainteresowaniem miłośników elektronicznych rozrywek, z tego też powodu jest coraz więcej podmiotów zainteresowanych ich transmisją. W dużej mierze podmioty te nie są jednak producentami lub organizatorami tego rodzaju widowisk, a chcą jedynie czerpać korzyści z retransmisji wydarzeń realizowanych przez inne organizacje.

Legalna retransmisja wydarzeń e-sportowych dokonywać się może poprzez zawarcie między wyżej wskazanymi podmiotami umowy licencyjnej. Umowa taka pozwala podmiotowi, który nie jest oryginalnym transmiterem, na korzystanie z transmisji widowiska e-sportowego na wszystkich wskazanych w niej polach eksploatacji⁶⁶. Organizacja e-sportowa może, w zależności od swojej woli, udzielić licencji do transmitowania realizowanych przez siebie rozgrywek paru podmiotom. Od postanowień zawartych w umowie licencyjnej zależą prawa z których będzie mógł korzystać podmiot chcący retransmitować widowisko⁶⁷.

Rozpowszechnianie audycji widowiska e-sportowego bez zawarcia umowy licencyjnej z podmiotem uprawnionym z tytułu praw ochronnych może skutkować odpowiedzialnością karną⁶⁸. Zgodnie

⁶⁶ Zob. T. Targosz, *Art. 67. Przedmiot umowy licencyjnej* [w:] *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, red. D. Flisak, Lex 2015, pkt 1.

⁶⁷ Zob. T. Targosz, *Przedmiot umowy...*

⁶⁸ Zob. W. Machała, *Art. 116. Rozpowszechnianie utworu bez pozwolenia* [w:] *Prawo autorskie i prawa pokrewne. Komentarz*, red. W. Machała, R.M. Sarbiński, Warszawa 2019, pkt 1–8.

bowiem z art. 116 pr. aut. ten, kto bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom rozpowszechnia cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2.

Ustawa przewiduje zaostrenie kary pozbawienia wolności do 3 lat w sytuacji, gdy sprawca rozpowszechniłby utwór w celu osiągnięcia korzyści majątkowej. Poprzez korzyść majątkową w omawianym przypadku można by uznać chęć uniknięcia ponoszenia opłat licencyjnych wobec organizacji transmitującej zawody e-sportowe⁶⁹. Popularnym rodzajem naruszenia jest również rozpowszechnianie transmisji widowisk e-sportowych na stronach internetowych, na których za dostęp do transmisji użytkownicy muszą zapłacić np. przez dokonanie przelewu bankowego⁷⁰.

Ustawodawca ponadto wprowadził w ust. 3 wyżej wspomnianego artykułu typ kwalifikowany omawianego czynu zabronionego, który zaostrzył odpowiedzialność sprawcy w przypadku, gdyby uczynił on sobie popełniania wyżej wymienionego przestępstwa stałe źródło dochodu. W takim przypadku sprawcy grozi kara pozbawienia wolności do 6 miesięcy do 5 lat. W ten sam sposób odpowie osoba, która organizuje taką działalność lub kieruje nią. Wydaje się zatem stosowne uznać, że osoba prowadząca piracką stronę, na której są emitowane transmisje widowisk e-sportowych, z której czerpie stały dochód, będzie odpowiadać zgodnie z wyżej wymienionym przepisem⁷¹.

Na marginesie należy zaznaczyć, że polski ustawodawca wprowadza możliwość legalnej retransmisji utworów nadawanych przez inną organizację w ramach dozwolonego użytku. Zgodnie bowiem

⁶⁹ N. Daško, *Art. 116 [w:] Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. A. Michalak, Legalis 2019, pkt 25.

⁷⁰ Zob. N. Daško, *Art. 116 [w:] Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. A. Michalak, Legalis 2019, pkt 25.

⁷¹ N. Daško, *Art. 116 [w:] Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, red. A. Michalak, Legalis 2019, pkt 27–29.

z art. 24 ust. 1 pr. aut. wolno rozpowszechniać za pomocą anteny zbiorowej oraz sieci kablowej utwory nadawane przez inną organizację radiową lub telewizyjną drogą satelitarną albo naziemną, jeżeli następuje to w ramach równoczesnego, integralnego i nieodpłatnego rozpowszechniania programów radiowych lub telewizyjnych i przeznaczone jest do oznaczonego grona odbiorców znajdujących się w jednym budynku lub w domach jednorodzinnych obejmujących do 50 gospodarstw domowych. Wyżej wskazany przepis trudno jest jednak wprost odnieść do transmisji widowisk e-sportowych ze względu na to, że dotyczy on jedynie retransmisji dokonywanej za pomocą anteny zbiorczej lub za pośrednictwem sieci kablowej⁷². Wyklucza to zatem stosowanie tego przepisu do retransmisji dokonywanej przez Internet⁷³.

7. Prawnoautorska ochrona nagrań typu Let`s play

Wyżej przeprowadzone rozważania pozwoliły na ocenę ochrony prawnej widowisk e-sportowych oraz ich transmisji. Odrębnym zagadnieniem jest natomiast prawna ochrona nagrań, na których uwidoczniona jest graficzna, dźwiękowa oraz fabularna warstwa gry komputerowej. Problem ten dotyczy zarówno widowisk e-sportowych, jak i nagrań typu Let`s Play. Ważne jest natomiast, aby odróżnić w tym przypadku kwestię ochrony prawa autorskich do sposobu rozgrywania określonej gry, jak w przypadku omawianych wcześniej widowisk e-sportowych, od kwestii prawnej ochrony poszczególnych elementów gry komputerowej, które są rozpowszechniane w tego typu nagraniach.

⁷² A. Michalak, *Art. 24 pr. aut. [w:] Ustawa o prawie autorskim...*, pkt 4.

⁷³ Taki sposób interpretowania tego przepisu znajduje również odzwierciedlenie w treści art. 5 ust. 3 lit. o Dyrektywy 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z 22.05.2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym (Dz.Urz. L 167, s. 10–19).

7.1. Czym jest Let's Play?

Jak wskazuje się w literaturze, najważniejszym elementem Let's Playu jest nagranie rozgrywki toczącej się w grze komputerowej⁷⁴. W trakcie rozgrywki komentator, będący najczęściej graczem, opisuje swoje odczucia dotyczące gry. Przytaczane opisy mogą mieć charakter humorystyczny lub edukacyjny. Zdecydowanie najczęściej mają one jednak formę amatorskich recenzji. Najpopularniejszymi portalami internetowymi służącymi do udostępniania nagrań typu Let's Play są YouTube oraz Twitch⁷⁵.

Można odróżnić wiele rodzajów nagrań tego typu. Do najbardziej popularnych należą jednak Let's Playe typu Walkthrough oraz typu Speedrun⁷⁶. Walkthrough to rodzaj nagrania, które pokazuje sposób przejścia całej gry. Zawiera ono pełen opis czynności, których podjęcie jest niezbędne do ukończenia rozgrywki⁷⁷. Speedrun to natomiast rodzaj Let's Playa, który polega na jak najszybszym przejściu całej gry. Gracze najczęściej stosują go w celach rywalizacyjnych⁷⁸.

7.2. Prawnoautorski status nagrań typu Let's Play

Let's Playe, mimo że cieszą się bardzo dużą popularnością, dostarczają jednak wielu problemów w kontekście prawa autorskiego. W pierwszej kolejności należy zauważyć, że stanowią one rodzaj nagrań, na których uwidoczniła się będąca pod ochroną prawa autorskiego warstwa graficzna gry komputerowej. Oznacza to, że gracz, który chce korzystać z takiego nagrania, powinien uzyskać

⁷⁴ J.S. Bram de Rijk, *Watching the Game: How we may Understand Let's Play Videos*, Utrecht 2016.

⁷⁵ J.S. Bram de Rijk, *Watching the Game...*

⁷⁶ M. Klimko, *Jak żyją i kim są zagrajmerzy?*, <https://www.polityka.pl/tygodnik-polityka/ludzieistyle/1786780,1,jak-zyja-zagrajmerzy.read> (dostęp: 21.03.2020 r.).

⁷⁷ Solucja – walkthrough, opis przejścia gry, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=220> (dostęp: 21.03.2020 r.).

⁷⁸ M. Tomczak, *Diablo 3 Speed Run: rekordzista ukończył grę w 4 godziny – da się szybciej?*, <https://www.benchmark.pl/aktualnosci/diablo-3-speed-run-rekordzista-ukonczyl-gre-w-4-godziny-da-sie-szybciej.html> (dostęp: 21.03.2020 r.).

Sport elektroniczny staje się ogromną branżą, której znaczenie zaczyna być dostrzegane nie tylko przez producentów gier, lecz także przez rządy państw oraz organizacje międzynarodowe. W publikacji omówiono najważniejsze kwestie związane z e-sportem, a także regulacje prawne, które mogą znaleźć zastosowanie przy rozwiązywaniu praktycznych problemów związanych z tą dziedziną.

Autorzy szczegółowo zaprezentowali m.in. następujące zagadnienia:

- dobra osobiste e-sportowców,
- prawnoautorską ochronę transmisji wydarzeń e-sportowych,
- sponsoring w e-sporcie,
- e-doping,
- hazard w sporcie elektronicznym.

W opracowaniu omówiono również rozwiązania prawne przyjęte w tej dziedzinie m.in. w Korei Południowej, Francji i Stanach Zjednoczonych.

Publikacja jest przeznaczona dla menedżerów profesjonalnych drużyn, zawodników i osób, które chcą działać w obszarze e-sportu, a także dla prawników zainteresowanych tą problematyką.

Katarzyna Grzybczyk – doktor habilitowany nauk prawnych, profesor Uniwersytetu Śląskiego; zajmuje się problematyką prawa cywilnego, autorskiego i reklamy; autorka i współautorka wielu publikacji z tego zakresu, w tym książek *Ikony popkultury a prawo własności intelektualnej. Jak znani i sławni chronią swoje prawa* oraz *Ilustrowane prawo reklamy*.



9788382233667 W01P01

ISBN 978-83-8223-366-7



9 788382 233667

ZAMÓWIENIA:

INFOLINIA 801 04 45 45

ZAMOWIENIA@WOLTERSKLUWER.PL

WWW.PROFINFO.PL

CENA 69 ZŁ (W TYM 5% VAT)