

Rafał Kmieciak\* 

Piotr Kosiński-Wajcht\*\* 

Mateusz Nowak\*\*\* 

## Wybrane prawne aspekty e-sportu

### *Streszczenie*

W artykule rozważamy potrzebę zapewnienia kompleksowych uregulowań prawnych dla e-sportu, jednej z najdynamiczniej rozwijających się branż w XXI w. Skupiamy się na analizie przepisów obowiązujących w Polsce, Francji i Korei Południowej oraz ich porównaniu. Przedstawiamy znaczenie praw autorskich w e-sporcie oraz analizujemy, czy jest możliwe i potrzebne wprowadzenie legalnej definicji dla gier komputerowych. Porównujemy także e-sport z tradycyjnym sportem pod kątem wykorzystania własności intelektualnej. W kontekście umów sponsoringowych, kluczowych dla rozwoju e-sportu, omawiamy problem ich marginalnej regulacji prawnej, a w konsekwencji znaczącej swobody stron w kształtowaniu treści tych umów.

**Słowa kluczowe:** e-sport, gry komputerowe, prawo autorskie, prawo własności intelektualnej, sponsoring

## Selected legal aspects of e-sports

### *Abstract*

The article discusses the need for comprehensive legal regulations for E-sports, one of the fastest growing industries in the 21st century. The focus is on analyzing the laws in force in Poland, France, and South Korea, and comparing them. The article presents the importance of copyright laws in E-sports and analyzes whether it is possible and necessary to introduce a legal definition for computer games. E-sports is also compared to traditional sports in terms of the use of intellectual property.

In the context of sponsorship agreements, crucial for the development of E-sports, the article discusses the problem of their limited legal regulation, and consequently, the significant freedom of the parties in shaping the content of these agreements.

**Keywords:** e-sports, computer games, copyright, intellectual property law, sponsorship

---

\* Student IV roku prawa. Uniwersytet Łódzki, Wydział Prawa i Administracji, e-mail: rafal.kmieciak@edu.uni.lodz.pl, <https://orcid.org/0009-0001-9758-7543>

\*\* Student IV roku prawa. Uniwersytet Łódzki, Wydział Prawa i Administracji, e-mail: piotr.kosinski.wajcht@edu.uni.lodz.pl, <https://orcid.org/0009-0007-3892-0282>

\*\*\* Student III roku prawa. Uniwersytet Łódzki, Wydział Prawa i Administracji, e-mail: mateusz.nowak3@edu.uni.lodz.pl, <https://orcid.org/0000-0001-6455-9450>

## 1. Wprowadzenie

E-sport niezaprzeczalnie stał się ważną częścią środowiska sportowego. Na przestrzeni kilku ostatnich lat można zaobserwować gwałtowny wzrost zainteresowania sportem elektronicznym, zarówno ze strony potencjalnych zawodników (graczy), jak i kibiców. Potwierdza to raport Newzoo z 2022 r., z którego wynika, że od 2020 r. corocznie do widowni śledzącej transmisje z rozgrywek e-sportowych dołącza około 100 milionów osób, a całkowitą liczbę kibiców sportu elektronicznego na koniec minionego roku ustalono na poziomie ponad 900 milionów<sup>1</sup>. Wskazuje to na zainteresowanie zbliżone do sportu tradycyjnego. Biorąc pod uwagę rosnącą popularność tej dziedziny, wiele podmiotów inwestuje w nią coraz większe środki pieniężne. Przychody związane z e-sportem przekroczyły miliard dolarów. Jednak specyfika zawodów e-sportowych sprawia, że podstawowym źródłem dochodu są wpływy sponsorów, ponieważ większość treści dostępna jest dla widzów za darmo w Internecie<sup>2</sup>.

Zasięg popularyzacji e-sportu sugeruje, że naturalnym zjawiskiem jest pojawienie się kluczowych wątpliwości dotyczących uregulowań prawnych tak dynamicznie rozwijającej się branży, dlatego w poniższej pracy prezentujemy wybrane prawne aspekty e-sportu, które naszym zdaniem, w chwili obecnej, są najistotniejsze dla sportu elektronicznego. W artykule wykażemy, że aktualnie obowiązujące rozwiązania są niewystarczające i wskażemy obszary, w których powinny nastąpić zmiany, oraz sposoby, w jakich można je zrealizować. Stanowi on rozpoznanie tematu będące wstępem do pogłębionych analiz, które zamierzamy prowadzić na dalszych etapach pracy naukowej. Nasza uwaga skupiona była wokół kwestii dotychczas wypracowanych rozwiązań polskiego ustawodawcy w zakresie sportu elektronicznego, zagadnień prawnoautorskich, które odróżniają e-sport od sportu tradycyjnego, oraz zasygnalizowanej wcześniej problematyki związanej ze sponsoringiem w sporcie elektronicznym jako fundamentem finansowania tej dyscypliny. Zdecydowaliśmy się również na zawarcie warstwy porównawczej do systemów prawnych Francji i Korei Południowej, ponieważ można w nich wyszczególnić pionierskie rozwiązania w skali Europy i świata, które mogą w naszej ocenie stanowić dobry wzorzec dla polskiego ustawodawcy.

## 2. Uregulowanie e-sportu w Polsce

Środowiska e-sportowe od lat postulują, aby uznać sport elektroniczny za pełnoprawną dziedzinę sportu. Jednak w wielu krajach, w tym w Polsce, można zaobserwować obawy władz państwowych przed zrównaniem e-sportu ze sportem, co prowadzi do wyhamowania debaty parlamentarnej w tym zakresie. Głównym powodem tego stanu rzeczy jest ściśle powiązanie sportu elektronicznego z grami komputerowymi, które przez dużą część opinii publicznej uznawane są za szkodliwy nawyk lub zabawę dla dzieci<sup>3</sup>. Tymczasem zrównanie e-sportu i sportu tradycyjnego nie jest jedyną z możliwych dróg jego prawnego uregulowania, czego przykład możemy zaobserwować we Francji, dlatego w tym rozdziale omówimy polskie przepisy odnoszące się do e-sportu oraz krótko porównamy je z rozwiązaniami francuskimi.

W polskim systemie prawnym brak jest legalnej definicji e-sportu, jednak przełomowy moment w postrzeganiu sportu elektronicznego w sensie prawnym nastąpił wraz z nowelizacją art. 2 ustawy o sporcie<sup>4</sup>

1 *Global Esports & Live Streaming Market Report*, Newzoo 2022, s. 33, <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (dostęp: 10.04.2023).

2 J. Sobczyk, *Umowa sponsoringu w e-sporcie*, [w:] *E-sport. Prawne aspekty*, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021, s. 138-139.

3 A. Dąbrowski, *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Spółeczne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobacski, Poznań 2011, s. 128 i n.

4 Ustawa z 25.06.2010 r. o sporcie (t.j. Dz.U. z 2022 r., poz. 1599 ze zm.).

(dalej jako: SportU), która została wprowadzona w 2017 r.<sup>5</sup> Zmiana znacząco rozszerzyła dotychczas stosowany zakres pojęcia „sport” przez dodanie ust. 1a do artykułu 2 SportU. Głównym powodem wprowadzonej nowelizacji była chęć odrębnego zdefiniowania takich sportów jak szachy i brydż<sup>6</sup>, jednak niezamierzenie rozpoczęła ona również dyskusję na temat dopuszczalności umiejscowienia w jej ramach sportu elektronicznego.

Chcąc stwierdzić, czy e-sport jest sportem w rozumieniu art. 2 ust. 1a SportU, należy zastanowić się, czy spełnia on trzy przesłanki zawarte w tym przepisie, jakimi są: współzawodnictwo, oparcie na aktywności intelektualnej oraz cel, który musi być ukierunkowany na osiągnięcie wyniku sportowego. Powyższe przesłanki można uznać za spełnione w przypadku sportu elektronicznego, ponieważ występuje w nim współzawodnictwo w postaci rywalizacji o punkty w obrębie profesjonalnych lig, nagrody lub prestiż; ponadto oparty jest on na aktywności intelektualnej, która polega na planowaniu strategii i taktyki podczas rozgrywek; a także charakteryzuje go uprawianie w celu osiągnięcia wyniku sportowego, który to przejawia się we wcześniej wspomnianym współzawodnictwie o punkty rankingowe. W literaturze również ujednoliciła się opinia, że konfrontując cechy e-sportu z definicją przedstawioną w art. 2 ust. 1a SportU, można uznać go za sport<sup>7</sup>. Pogląd ten znalazł swoje potwierdzenie w judykaturze. Wojewódzki Sąd Administracyjny w Warszawie podkreślił, że aktywność umysłowa wykorzystywana podczas grania w sporty elektroniczne stwarza możliwości rozwoju intelektualnego<sup>8</sup>. W kontrze wypowiedziało się natomiast Ministerstwo Sportu i Turystyki. Stwierdzono, że omawiana nowelizacja jest jedynie „symbolicznym otwarciem na środowisko e-sportowe” i na jej podstawie nie można w żadnym stopniu mówić o zrównaniu sportu elektronicznego z tradycyjnym<sup>9</sup>.

Podobną postawę, nacechowaną nieufnością, w stosunku do e-sportu można było zaobserwować we Francji, mimo to udało się wprowadzić do tamtejszego porządku prawnego pionierskie rozwiązania prawne w skali Europy<sup>10</sup>. Analogicznie do Polski unormowania e-sportu powstały w sposób niezamierzony wskutek wejścia w życie ustawy z 2016 r. zwanej powszechnie Prawem cyfrowym (fr. *Loi numérique*)<sup>11</sup>, która w założeniu miała stanowić zbiór różnorodnych przepisów przystosowujących Republikę Francuską do wyzwań wynikających z rewolucji cyfrowej XXI w. Przepisy dotyczące rywalizacji w grach komputerowych zostały wprowadzone do Prawa cyfrowego dzięki poprawkom internautów. Ich udział w konsultacjach projektu ustawy był możliwy dzięki innowacyjnemu pomysłowi procedury ustawodawczej, która pierwszy raz w historii francuskiej legislatury przewidywała publiczną, otwartą, interaktywną dyskusję na specjalnie stworzonej w tym celu platformie internetowej<sup>12</sup>. Pokazuje to, że

5 Ustawa z 20.07.2017 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., poz. 1600).

6 Zob. uzasadnienie projektu ustawy z 20.07.2017 r. o zmianie ustawy o sporcie oraz ustawy o ujawnianiu informacji o dokumentach organów bezpieczeństwa państwa z lat 1944–1990 oraz treści tych dokumentów (Druk sejmowy nr 1410, s. 3).

7 Tak: 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; A. Stępnik, *E-sport z perspektywy teorii sportu*, „Homo Ludens” 2009, nr 1; W. Cajsels, *Problemy prawne zatrudnienia w e-sporcie*, [w:] *E-sport. Aspekty prawne*, red. Ł. Klimczyk, M. Leciak, Warszawa 2020, s. 50.

8 Wyrok WSA w Warszawie z 27.03.2019 r., III SA/Wa 1079/18, LEX nr 2691347.

9 Zob. *Sejm przyjął nowelizację ustawy o sporcie, do definicji włączono sport elektroniczny. „Symboliczne otwarcie na środowisko esportu”*, <https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/sejm-przyjal-nowelizacje-ustawy-o-sporcie-do-definicji-wlaczone-sport-elektroniczny-symboliczne-otwarcie-na-srodowisko-esportu> (dostęp: 19.02.2023).

10 Zob. *Explanatory Memorandum*, <https://www.republique-numerique.fr/pages/digital-republic-bill-rationale> (dostęp: 10.04.2023).

11 LOI n° 2016–1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, nr NOR: ECFI1524250L, JORF n° 0235 du 8 octobre 2016 texte n° 1.

12 Zob. *The Digital Republic bill – Overview*, <https://www.republique-numerique.fr/pages/in-english> (dostęp: 10.04.2023).

warto angażować w procedurę legislacyjną podmioty, które są najbardziej zainteresowane stworzeniem konkretnych rozwiązań prawnych. Niezależne unormowania dedykowane zawodom w grach komputerowych przyniosły wiele korzyści zarówno samemu państwu, jak i podmiotom prywatnym zaangażowanym w działalność e-sportową. Pozwoliły m.in. na wprowadzenie definicji „zawodów w grach komputerowych”, ustalenie procedury zgłaszania i organizowania wydarzeń e-sportowych czy uregulowanie kwestii finansowania tej dyscypliny przez państwo<sup>13</sup>.

Konkludując, w naszej opinii pomimo uznania w prawie polskim e-sportu za sport nadal widoczna jest potrzeba doprecyzowania ram prawnych e-sportu. Jako przykład dla polskiego ustawodawcy mogłyby posłużyć omówione powyżej, wyraźnie oddzielone od regulacji dotyczących sportu tradycyjnego, rozwiązania francuskie, które pozwoliły w sposób kompleksowy unormować branżę e-sportową w tym kraju.

### 3. Problematyka formy organizacyjno-prawnej w działalności e-sportowej

Jednym z najpoważniejszych problemów, które aktualnie napotyka środowisko e-sportowe w Polsce jest brak istnienia związku sportów elektronicznych, który z punktu widzenia polskich przepisów jest podstawowym podmiotem prawnym, dbającym o daną dyscyplinę sportu oraz realizującym cele kulturowe i społeczne w interesie publicznym<sup>14</sup>. Jest to jedna z głównych przyczyn niezrównywania e-sportu ze sportami tradycyjnymi.

Jaskrawy przykład pozytywnego wpływu na rozwój sportu elektronicznego stanowi Koreańskie Stowarzyszenie e-sportu (dalej jako: KeSPA), czyli organizacja zajmująca się e-sportem w Korei Południowej. KeSPA zostało założone w 2000 r. jako pierwszy związek sportów elektronicznych na świecie. Jest to organ zarządzający 25 głównymi gramami e-sportowymi w Korei Południowej, a jego celami są: wspieranie rozwoju e-sportu, zarządzanie turniejami i ligami e-sportowymi oraz promocja i komercjalizacja sportu elektronicznego<sup>15</sup>. Naszym zdaniem profesjonalne podejście do zarządzania tą dziedziną, które występuje w Korei Południowej, powinno być standardem wdrażanym w innych państwach.

W Polsce utworzenie takiego związku umożliwiła, przynajmniej w teorii, nowelizacja SportU z 2019 r.<sup>16</sup> W zmienionej treści art. 11 SportU zostało przewidziane szczególne rozwiązanie ubiegania się o status związku sportowego. Zgodnie z przywołanym przepisem, gdy dany związek działający w sportach nierozpoznawalnych przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski należy do organizacji międzynarodowej, która została określona przez ministra właściwego do spraw kultury fizycznej w wydanym przez niego w formie rozporządzenia wykazie międzynarodowych federacji sportowych, to może on ubiegać się o uzyskanie zgody ministra na utworzenie polskiego związku sportowego. Do chwili obecnej żaden z polskich ministrów sportu nie skorzystał z uprawnień przyznanych mu znowelizowaną ustawą, dlatego zarejestrowanie polskiego związku sportów elektronicznych jest aktualnie niemożliwe<sup>17</sup>, jednak treść art. 11 ust. 2a SportU daje szansę na uruchomienie tej procedury w przyszłości.

Mając na uwadze istnienie możliwości założenia związku sportowego, który swoimi strukturami obejmowałby sporty elektroniczne, zasadne jest rozważenie optymalnego sposobu, w jaki taki podmiot

13 K. Kunc-Urbańczyk, *Analiza prawna regulacji e-sportowych we Francji*, [w:] *E-sport. Prawne aspekty*, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021, s. 321 i n.

14 E.J. Krześniak, *Ustawa o sporcie. Komentarz*, Warszawa 2020, s. 88–89.

15 V. Popova, *Esports and Gaming Culture in South Korea: A „National Pastime” or Addictive Disease?*, „NOWAsia”, 13.11.2018 r., <http://novasiagnosis.com/esports-gaming-culture-south-korea-national-pastime-addictive-disease> (dostęp: 8.04.2023).

16 Ustawa z 16 października 2019 r. o zmianie ustawy o sporcie (Dz.U., poz. 2251).

17 M. Biliński, *Sport Elektroniczny. Charakter prawny*, Warszawa 2021, s. 67–70.

mógłby powstać. Obecnie w Polsce zdecydowanie dominuje praktyka tworzenia oddzielnego związku sportowego dla każdej konkretnej dyscypliny, jak np. Polski Związek Piłki Ręcznej, Polski Związek Tenisa Stołowego. Natomiast, zważając na specyfikę sportu elektronicznego, gdzie oddzielną dyscypliną sportową jest pojedyncza gra komputerowa, a czasami nawet konkretna jej wersja, należałoby zastanowić się nad rozsądniejszym rozwiązaniem. Mogłoby bowiem dość często dochodzić do sytuacji, że jakiś ze związków upadałby ze względu na uznanie danej gry komputerowej za nierentowną. Taki stan rzeczy z pewnością doprowadziłby do jeszcze większego chaosu w regulacjach e-sportowych<sup>18</sup>.

W naszej opinii zdecydowanie bardziej racjonalnym pomysłem jest wykreowanie jednego związku, który swoim zasięgiem obejmowałby wszystkie dyscypliny (gry komputerowe) sportu elektronicznego. Obecnie takie rozwiązanie istnieje w przypadku Polskiego Związku Narciarstwa, pod którego egidą znajdują się m.in. biegi narciarskie, skoki narciarskie i biathlon, dlatego środowisko e-sportowe mogłoby czerpać ze sprawdzonej już formuły. Powstanie Polskiego Związku Sportów Elektronicznych znacząco wzmocniłoby pozycję sportu elektronicznego w Polsce i dałoby szansę na korzystanie z przywilejów, które obecnie zarezerwowane są dla sportów tradycyjnych, takie jak: pobieranie stypendiów przez zawodników oraz wyłączność na powoływanie kadry narodowej<sup>19</sup>.

#### 4. Prawo autorskie w e-sporcie

Zjawisko e-sportu opiera się na dwóch filarach. Pierwszym jest gra komputerowa, a drugim rywalizacja pomiędzy zawodnikami w konkretnej grze<sup>20</sup>. Oznacza to, że termin „gra komputerowa” stanowi oś zjawiska e-sportu, a jego zdefiniowanie jest konieczne nie tylko dla zapewnienia spójności systemu prawa autorskiego, ale przede wszystkim dla prawidłowego funkcjonowania branży e-sportowej w Polsce i na świecie. Jednak sama gra komputerowa to nie wszystko, bo to właśnie rywalizacja e-sportowców oraz wszystko, co jej towarzyszy stanowi powód, dla którego e-sport w dzisiejszych czasach nabrał znaczenia porównywalnego ze sportem tradycyjnym. W tej części artykułu omówimy zagadnienia dotyczące gier komputerowych oraz stosunków prawnych podmiotów branży e-sportowej.

W doktrynie funkcjonują różne definicje gry komputerowej. Jest to spowodowane rozbieżnościami w opiniach ekspertów, zarówno na poziomie unijnym, jak i krajowym. W obliczu sporu w doktrynie oraz gwałtownie rozwijającej się branży gier komputerowych ustawodawca krajowy nie zdecydował się zastosować definicji legalnej dla gier komputerowych. Postawa ustawodawcy wywołała liczne wątpliwości interpretacyjne, ale jednocześnie pozostawiła margines swobody przy ocenie, czym jest gra komputerowa. Niektórzy autorzy zrównują grę komputerową z programem komputerowym<sup>21</sup>. Jest to uproszczone podejście, bo choć gra komputerowa składa się z poszczególnych programów, to po pierwsze, jej celem jest zapewnienie rozrywki odbiorcom według konkretnych kryteriów, a po drugie, jej powstanie wymaga wykorzystania innych narzędzi niż *stricte* programistyczne, np.: napisanie fabuły rozgrywki, *motion capture* lub nagranie dialogów/odgłosów postaci z gry<sup>22</sup>.

18 S. Myrna, *E-sport w świetle nowelizacji ustawy o sporcie*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2020, nr 1, s. 17.

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

20 J. Markowski, *Prawo autorskie w e-sporcie*, [w:] *Prawo autorskie w praktyce. O prawach twórców i odbiorców utworów*, red. E. Szatkowska, Warszawa 2022, s. 269.

21 B. Kaczmarek-Templin, *Web 2.0 – treści cyfrowe a wirtualne światy gier. Wybrane problemy*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, s. 89.

22 Zob. Wyrok TS z 23.01.2014 r., C-355/12, Nintendo Co. Ltd v. PC Box Srl i 9Net Srl, ECLI:EU:C:2014:25. Trybunał wyraźnie wskazał, że warstwa audiowizualna gry posiada samoistny charakter twórczy i podlega ochronie niezależnie od programu komputerowego, który pozwala na zapoznanie się z prezentacjami ekranowymi. Trybunał w ramach swych rozważań podniósł m.in., że: „gry wideo [...] stanowią złożony materiał obejmujący nie tylko

Część autorów definiowała gry komputerowe jako utwór audiowizualny albo multimedialny<sup>23</sup>. Nie można jednak uznać takiego podejścia za wystarczające. Z kolei Komisja Europejska zdefiniowała grę jako „elektroniczną lub skomputeryzowaną grę, w którą gra się poprzez manipulację obrazami wyświetlanymi na urządzeniu video lub na ekranie telewizora”<sup>24</sup>. Za jedną z najtrafniejszych definicji uważamy tę przedstawioną przez K. Szpyta, zgodnie z którą gra komputerowa to multimedialny, wieloelementowy utwór, którego głównym celem jest zapewnianie rozrywki według pewnych z góry określonych reguł. Jeżeli uznamy tę definicję za trafną, dojdziemy do wniosku, że termin „gra komputerowa” powinien zostać zakwalifikowany jako utwór nienazwany, inny niż program komputerowy. Taka kwalifikacja prawna gier komputerowych rodzi szereg wątpliwości zarówno w prawie krajowym, jak i unijnym.

W ustawie z 7 lipca 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych<sup>25</sup> (dalej jako pr. aut.) ustawodawca poświęcił cały rozdział programom komputerowym, które na podstawie art. 74 ust. 1 pr. aut. są chronione na wzór utworu literackiego. Jeżeli gra komputerowa zostałaby zakwalifikowana do kategorii programów komputerowych, to obejmie ją ochrona gwarantowana przez ustawę, ale tym samym w znaczącym stopniu zostanie ograniczony katalog autorskich praw osobistych twórców. Jak czytamy w art. 77 ust. 1 pr. aut., do programów komputerowych nie mają zastosowania przepisy dotyczące:

- 1) nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania;
- 2) decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności;
- 3) nadzoru nad sposobem korzystania z utworu<sup>26</sup>.

W obliczu wymienionych ograniczeń ochrony prawnoautorskiej zasadne wydaje się pytanie, czy ustawodawca powinien stworzyć odrębną od programów komputerowych kategorię gier komputerowych. Doktryna niechętnie podchodzi do takiego pomysłu. Przykładowo, zaznacza się, z czym się częściowo zgadzamy, że nie ma konieczności tworzenia odrębnej kategorii dla gier komputerowych w sytuacji, gdy przepisy dotyczące programów komputerowych można stosować wprost do gier komputerowych<sup>27</sup>. Jednak stosowanie wprost przepisów o programach komputerowych do gier nie zawsze jest optymalnym sposobem ochrony praw twórcy gry komputerowej. Jest to spowodowane m.in. niejednolitym prawodawstwem unijnym, dotyczącym programów komputerowych.

Dyskusyjne wydaje się natomiast stwierdzenie, że stworzenie odrębnej kategorii gier komputerowych w ramach ustawy prawo autorskie i prawa pokrewne jest zbędne. Skoro wielu przedstawicieli doktryny przychyliła się do stanowiska, że gra komputerowa to coś więcej niż program komputerowy, rozsądne jest również założenie, że zakres ochrony prawnoautorskiej dla tej kategorii powinien być odmienny niż w przypadku zwykłego programu komputerowego. Obecne regulacje prawne nie pozwalają na podejście do gry komputerowej jak do dzieła jednolitego, dlatego wymagane jest rozdzielanie gry zarówno na elementy warstwy programowej, jak i elementy multimedialne i zapewnienie ochrony każdemu z nich<sup>28</sup>.

program komputerowy, ale także elementy graficzne i dźwiękowe, które – mimo że zostały zakodowane w języku programowania – mają samoistnie charakter twórczy, niedający sprowadzić się wyłącznie do wspomnianego zakodowania”.

23 J. Barta, R. Markiewicz, [w:] *System Prawa Prywatnego*, t. 13, red. J. Barta, Warszawa 2017, s. 1292.

24 Zob. European Commission, *Study on the Economy of Culture in Europe*, October 2006, s. 270.

25 Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz.U. z 2022 r., poz. 2509).

26 Szerzej: J. Markowski, *Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych*, Warszawa 2020, s. 178.

27 E. Szatkowska, *Prawne aspekty e-sportu ze szczególnym uwzględnieniem prawa autorskiego*, „*Studia Prawno-ustrojowe*” 2021, nr 53, s. 435.

28 J. Markowski, *Prawo...*, s. 185–190.

## 5. E-sport a sport tradycyjny w kontekście prawa własności intelektualnej

Tak jak gra komputerowa to więcej niż program komputerowy, podobnie e-sport to więcej niż gra komputerowa. Główne założenia e-sportu pokrywają się z tymi występującymi w sporcie tradycyjnym: zawodnicy występują w drużynach pod nadzorem sztabu szkoleniowego, sponsorzy inwestują w zawodników, drużyny lub wydarzenia w celu uzyskania zwrotu inwestycji, a organizatorzy rozrywek starają się zapewnić najlepsze warunki dla rywalizacji e-sportowców. Nie można zapomnieć o fanach, bez których e-sport nigdy nie zyskałby na znaczeniu.

Najważniejsza różnica e-sportu wobec sportu tradycyjnego to skala, na jaką wykorzystywana jest własność intelektualna. W sporcie tradycyjnym ochrona treści objętych prawem własności intelektualnej ogranicza się do ich licencjonowania przez konkretne ligi lub organizatorów rozrywek. W e-sporcie to wydawca gry komputerowej posiada na wyłączność prawa autorskie, w tym oczywiście prawo do ich eksploatacji na turniejach<sup>29</sup>. Wydawca w obliczu wykorzystania jego gry przez znaczącą społeczność e-sportową jest w komfortowej sytuacji, ponieważ to jego zgoda zadecyduje o e-sportowej przyszłości danego tytułu.

Oznacza to, że turniejowa eksploatacja gier regulowana jest wyłącznie w oparciu o licencje i umowy pomiędzy organizatorami wydarzeń e-sportowych a wydawcami. Pominięcie wydawcy w próbie organizacji wydarzenia e-sportowego, a nawet w przypadku zwykłej transmisji rozgrywki jest zatem z góry skazane na porażkę, a organizatorzy i e-sportowcy są w znacznym stopniu uzależnieni od warunków umów zaproponowanych przez wydawcę. Jako przykład niech posłuży spór, w jaki wdał się Blizzard Entertainment – właściciel gry – z koreańskimi nadawcami w przedmiocie nieautoryzowanej transmisji gry StarCraft<sup>30</sup>. Wydawca pozostający w sporze z organizatorem, nadawcą lub innym podmiotem uczestniczącym w transmisji rozgrywki może pojedynczą decyzją ograniczyć wykorzystywanie swojej gry na każdym polu eksploatacji, w szczególności w ramach e-sportowych rozrywek.

Bezpośrednio z zagadnieniem relacji wydawców oraz organizatorów/e-sportowców w zakresie pol eksploatacji własności intelektualnej gry wiąże się tematyka transmisji e-sportowej jako utworu. Orzecznictwo sądów polskich dotychczas zajmowało się transmisjami sportowymi, a nie e-sportowymi, ale słuszne będzie zastosowanie przywołanej tam argumentacji na zasadzie analogii.

W orzeczeniu WSA w Warszawie z 20.02.2015 r., III SA/Wa 1078/14, wskazano, że

transmisja wydarzenia sportowego stanowi odzwierciedlenie jego przebiegu, przekazanie obrazu i dźwięku przy użyciu takich środków technicznych, aby widz mógł je na bieżąco obserwować. W przypadku transmisji/retransmisji wydarzenia sportowego nie można mówić o wartościach twórczych, indywidualnych wnoszonych przez organizatora czy podmiot transmitujący wydarzenie sportowe [...] Nie budzi wątpliwości, że wydarzenie sportowe (np. mecz piłkarski) i udział w nim sportowców nie stanowi utworu będącego przedmiotem prawa autorskiego<sup>31</sup>.

Argumentacja, którą posłużył się WSA, jest w naszej ocenie trafna. Poszukiwanie wartości twórczych, z natury w odtwórczym wydarzeniu, którym może być dowolna rozgrywka e-sportowa, jest pozbawione sensu. Nie oznacza to jednak, że transmisja e-sportowa jest zupełnie pozbawiona elementów twórczych lub chronionych, do takich zaliczymy m.in. fragmenty rozgrywki, wizerunki graczy, znaki towarowe, a nawet niektóre działania operatorów rozgrywki<sup>32</sup>.

29 Tamże, s. 190–195.

30 K. Tong-hyung, *Blizzard przysięga wystąpić do sądu przeciwko MBC*, [https://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2010/12/133\\_77381.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2010/12/133_77381.html) (dostęp: 28.02.2022).

31 Wyrok WSA w Warszawie z 20.02.2015 r., III SA/Wa 1078/14, POP 2015, nr 3, poz. 255–258.

32 J. Markowski, *Prawo...*, s. 198–205.

Jak jednak chronić prawa związane z transmisją e-sportową? Źródeł ich ochrony należy poszukiwać w prawach pokrewnych uregulowanych w art. 97 pr. aut., który stanowi, że bez uszczerbku dla praw twórców, artystów wykonawców, producentów fonogramów i wideogramów, organizacji radiowej lub telewizyjnej przysługuje wyłączne prawo do rozporządzania i korzystania ze swoich nadań programów w zakresie<sup>33</sup>:

- 1) utrwalania;
- 2) zwielokrotniania określoną techniką;
- 3) nadawania przez inną organizację radiową lub telewizyjną;
- 4) reemitowania;
- 5) wprowadzania do obrotu ich utrważeń;
- 6) odtwarzania w miejscach dostępnych za opłatą wstępu;
- 7) udostępniania ich utrważeń w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

W sytuacji, gdy transmisja e-sportowa zostanie utrwalona, to w myśl art. 94 pr. aut. stanie się ona wideogramem i będzie przysługiwać podmiotowi, który jako pierwszy utrwalił taką transmisję.

Przedstawiona analiza relacji zachodzących pomiędzy wydawcami gier a organizatorami i e-sportowcami w kontekście eksploatacji własności intelektualnej zobrazowała, że wraz z rozwojem rynku e-sportowego występuje tendencja do profesjonalizacji i formalizacji tych stosunków. Wydawcy mają prawo do kontrolowania sposobów, w jakie ich gry są wykorzystywane, w tym również w transmisjach e-sportowych. To stawia organizatorów/e-sportowców przynajmniej w teorii na słabszej pozycji w relacjach z wydawcami gier. Nie oznacza to jednak, że w praktyce tak to wygląda. Cały ekosystem e-sportowy uzależniony jest od zachowania delikatnej równowagi sił pomiędzy wszystkimi podmiotami uczestniczącymi w obrocie.

Wielu wydawców gier zauważa potencjał rynku e-sportowego i chce korzystać z jego rozwoju. Dlatego też coraz częściej wydawcy decydują się na zawieranie umów z organizatorami/e-sportowcami w celu promocji swoich gier w transmisjach e-sportowych. Takie umowy często obejmują korzystne warunki finansowe dla organizatorów i e-sportowców oraz zapewniają im większą swobodę w wykorzystywaniu treści związanych z grą w transmisjach e-sportowych.

## 6. Sponsoring w e-sporcie

Sponsoring w e-sporcie to coraz bardziej popularna praktyka, polegająca na wspieraniu drużyn, zawodników, streamerów lub turniejów związanych z grami wideo przez firmy. Sponsoring oferuje olbrzymi potencjał marketingowy i jest nierzadko wykorzystywany przez firmy, które chcą dotrzeć do młodej grupy konsumentów, będącej główną grupą odbiorców e-sportu. To istotne źródło finansowania dla organizacji e-sportowych, pozwalające przedsiębiorcom na wypromowanie swoich produktów lub usług wśród fanów e-sportu. Sponsorzy e-sportowi najczęściej oferują wsparcie finansowe, a także dostarczają sprzęt i akcesoria gamingowe, takie jak klawiatury, myszki, słuchawki czy monitory. W zamian otrzymują reklamę swoich produktów podczas transmisji turniejów i innych wydarzeń e-sportowych. Sponsoring w tym sektorze jest zwykle wykorzystywany do promocji produktów z branży komputerowej, elektronicznej, napojów energetycznych, odzieżowych i telekomunikacyjnych.

Regulacja prawna sponsoringu w e-sporcie jest kwestią, która zyskuje na znaczeniu w miarę rozwoju tego sektora. Obecnie w większości krajów, w tym w Polsce, brak jest specjalnych przepisów normujących sponsoring w e-sporcie. W Europie istnieje European Esports Federation (EEF) stworzona przy Parlamencie Europejskim, której celem jest poprawa standardów w e-sporcie i zapewnienie uczciwej rywalizacji, a w ramach tego działania omawia się m.in. kwestię wpływu sponsorów na rozgrywki i zawodników<sup>34</sup>.

33 Tamże, s. 271.

34 Zob. *About Esports Europe – The Official Website of Esports Europe*, <https://eef.gg/about/> (dostęp: 23.03.2023).



## 7. Sponsoring e-sportowy z punktu prawnego

W polskim porządku prawnym brak jest ustawowej definicji sponsoringu. Najpowszechniejsze doktrynalne ujęcie sponsoringu stworzył L. Stecki, według którego

sponsoring oznacza w zasadzie odpłatne przysporzenie majątkowe, wyrażające się w pieniądzu, rzeczach lub usługach, dokonywane przez określony podmiot gospodarczy (sponsora) na rzecz wybranej osoby fizycznej, organizacji, instytucji lub innej struktury prawnej (sponsorowanego) w celu wykonania przez nią czynności wskazanych w umowie sponsoringu, a zmierzających do utrwalenia lub spotęgowania renomy tego podmiotu, do podwyższenia stopnia jego popularności w odnośnym środowisku społecznym oraz zwiększenia jego zysków<sup>35</sup>.

Szeroki zakres możliwych świadczeń obydwu ze stron nadaje temu sformułowaniu sponsoringu uniwersalny charakter i nie ogranicza świadczeń tylko do wyrażonych w pieniądzu, lecz również zezwala na świadczenia w rzeczach czy usługach, które mają najczęściej miejsce w przypadku e-sportu.

Węższe sformułowanie umowy sponsoringu konstruuje W.J. Katner:

przedsiębiorca (sponsor) zobowiązuje się spełnić określone świadczenie pieniężne na rzecz wspomaganie działalności prowadzonej przez sponsorowanego lub dla osiągnięcia pożądanego przez niego celu ogólnego w zamian za co sponsorowany zobowiązuje się do działań reklamowych, marketingowych lub innych działań wspierających gospodarczą działalność sponsora<sup>36</sup>.

W przypadku tego ujęcia umowy sponsoringowej wyłączeniu uległy świadczenia przez sponsorującego niemające formy pieniężnej. Sformułowane przez Katnera spojrzenie trafnie opisuje sponsorowanie drużyn e-sportowych polegające na finansowaniu ich działalności i pozwolenie na przygotowywanie się do turnieju, gdzie będą reklamować sponsora, lecz wyklucza wszystkie inne umowy sponsoringowe opierające się na świadczeniach niepieniężnych ze strony sponsorującego.

Umowa sponsoringowa nie ma ustawowo wymaganej formy. Zwyczajowo przyjmuje się formę pisemną lub dokumentową. Jest to typ umowy zobowiązująco-rozporządzającej, gdzie zarówno po stronie sponsora, jak i sponsorowanego istnieje obowiązek spełnienia określonego świadczenia. Umowa sponsoringowa jest umową cywilnoprawną, co oznacza, że jest to umowa zawierana pomiędzy dwoma podmiotami cywilnymi (osobami fizycznymi lub prawnymi) na zasadach określonych w Kodeksie cywilnym.

W umowie sponsoringowej określa się szczegółowe warunki dotyczące finansowania i promocji działań sponsorowanych, a także korzyści, jakie sponsor uzyska z umowy. W przypadku umów sponsoringowych dotyczących promocji produktów lub usług często spotyka się umowy o świadczenie usług reklamowych lub umowy o współpracę w dziedzinie marketingu. W przypadku umów sponsoringowych dotyczących działań kulturalnych lub sportowych umowa ta może przybrać formę umowy o dzieło lub umowy zlecenia.

Termin „sponsorowany” w e-sporcie może odnosić się do gracza lub drużyny i niekiedy turnieju, który otrzymuje określone wsparcie od sponsorów w celu promocji ich marki podczas rozgrywek e-sportowych. Gracze lub drużyny w e-sporcie mogą być sponsorowani na różne sposoby. W zależności od rodzaju umowy sponsoringowej sponsor może udzielić wsparcia finansowego w postaci nagrody pieniężnej, premii, kontraktu na ekskluzywny sprzęt lub udostępnienie specjalnych narzędzi i technologii, które poprawią ich wyniki. Popularne staje się również przekazywanie sprzętu dla sponsorowanego w celu rozdania go wśród swoich fanów i kibiców w różnych formach konkursów.

35 J. Sobczyk, *Umowa...*, s. 140.

36 Tamże.

W zamian za wsparcie finansowe lub materialne ze strony sponsorów gracze lub drużyny zobowiązują się do promocji ich marek i produktów. Promocja ta może obejmować: wyświetlanie logo i nazwy sponsora na strojach, sprzęcie, w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej drużyny lub gracza, współpracę z zespołem w kampaniach marketingowych i reklamowych, a także udział w wydarzeniach oraz turniejach e-sportowych. Gracze oraz drużyny, które są sponsorowane, mają również obowiązek zachowania pozytywnego wizerunku i zgodności z umową sponsorską<sup>37</sup>. Sponsorowany w e-sporcie ma również pewną swobodę w podejściu do promocji marki sponsora, aby zapewnić, że ich własny wizerunek pozostanie spójny z wartościami drużyny lub gracza.

Podobnie jak tradycyjne drużyny sportowe zespoły e-sportowe grają w wielu turniejach. Ich ekspozycja, a zatem liczba wyświetleń, jakie otrzymuje znak sponsora, zależy od tego, w jakich turniejach grają i jak daleko posuwają się w tych turniejach. Tradycyjne umowy sponsoringu sportowego zwykle zawierają klauzulę, która zmienia umowę, gdy zespół jest odcięty od konkretnej ligi; chroni to sponsorów przed zablokowaniem się w kosztownej umowie z zespołem, który nie utrzymuje zakładanych wyników. Jednak e-sport jest znacznie mniej binarny. Doradcy dobrze rozumiejący strukturę turniejów i względne znaczenie każdego turnieju mogą sporządzić klauzule wariacyjne, aby chronić sponsorów przed nieprzewidywalnością graczy, utratą wiarygodności i spadkiem wartości<sup>38</sup>.

Nie jest możliwe uniknięcie występowania sprzecznych interesów, gdy konkurujące ze sobą przedsiębiorstwa zdecydują się na sponsorowanie indywidualnego gracza czy też drużyny e-sportowej, a drugie przedsiębiorstwo sponsorować będzie turniej, na którym ta drużyna ma zagrać. Wizerunek może być jednym z przyczyn wystąpienia konfliktu pomiędzy sponsorami, sponsor drużyny e-sportowej może chcieć, aby gracze zachowywali się w określony sposób, by chronić wizerunek drużyny jako całości, podczas gdy sponsor indywidualnego gracza może chcieć, aby ten grał w sposób, który przyciągnie jak najwięcej fanów, nie zwracając uwagi na wynik drużyny czy meczu. Prawo do wyłącznej reklamy danego sektora zagwarantowane przez sponsorowanego może stanowić problem, gdy sponsorem turnieju będzie bezpośredni konkurent sponsorującego daną drużynę. Taką kwestię należy przewidzieć i rozwiązać odpowiednim postanowieniem umownym, aby uniknąć w przyszłości komplikacji.

W polskim prawie istnieje kilka ograniczeń co do tożsamości sponsora w przypadku imprez masowych, jakimi są turnieje e-sportowe. Zakazane jest sponsorowanie przez producenta lub importera wyrobów tytoniowych lub innych powiązanych produktów<sup>39</sup>. Sponsorujące firmy bukmacherskie muszą być legalnie działającymi na terenie Polski<sup>40</sup>. Ograniczenia występują również w stosunku do producentów i dystrybutorów napojów alkoholowych w przedziale od 8 do 18%<sup>41</sup>.

37 A. Stefanicka, R. Stefanicki, *Wybrane prawne aspekty umowy sponsoringu* „Prawo Spółek” 2002, nr 3, s. 51.

38 F. Zonars, *Five Important Legal Issues For Esports Organizations In 2021*, LinkedIn, 26.01.2021 r., <https://www.linkedin.com/pulse/five-important-legal-issues-esports-organizations-2021-frank-zonars> (dostęp: 17.02.2023).

39 Art. 8 ust. 2 ustawa z 9.11.1995 r. o ochronie zdrowia przed następstwami używania tytoniu i wyrobów tytoniowych (t.j. Dz.U. z 2021 r., poz. 276 ze zm.).

40 Art. 29 ust. 1 zd. 2 ustawa z 19.11.2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz.U. z 2023 r., poz. 227) – dozwolona jest reklama zakładów wzajemnych (bukmacherskich), na których urządzenie zostało udzielone zezwolenie. Oznacza to, że najpierw należy uzyskać opisane powyżej zezwolenie Ministra Finansów na urządzenie zakładów bukmacherskich, ażeby móc je następnie reklamować.

41 Ograniczenie to zostało wprowadzone w art. 13<sup>1</sup> ustawa z 26.10.1982 r. o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi (t.j. Dz.U. z 2023 r., poz. 165 ze zm.).

## 8. Sponsoring w e-sporcie dzisiaj

W 2022 r. globalne wydatki na sponsoring e-sportowy wyniosły 837 milionów dolarów<sup>42</sup>, stanowiąc główne źródło dochodów w e-sporcie. Najwięcej pieniędzy wydali sponsorzy z branży technologicznej, napojów energetycznych i sportowych. Znane marki sponsorujące e-sport to między innymi: Coca-Cola, Red Bull, Intel, Nissan, Mastercard, Logitech, Samsung. Niektóre z tych marek zaczęły wspierać e-sport już kilka lat temu, a inne dopiero teraz dostrzegają ogromny potencjał tego rynku. Najwięcej pieniędzy w e-sporcie przyciąga rywalizacja w grze League of Legends (LoL), Dota 2 i Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). W 2022 r. LoL generowało łączne przychody w wysokości 1630 milionów dolarów<sup>43</sup>, Dota 2 – 292 milionów dolarów<sup>44</sup>. Niektóre organizacje e-sportowe mają kilku sponsorów. Przykładowo, drużyna Cloud9 ma na swoim koncie takie marki, jak Red Bull, Puma, AT&T, Microsoft, BMW.

Firmy zajmujące się sportem tradycyjnym zaczynają inwestować w e-sport. Przykładowo, Paris Saint-Germain, Real Madryt, FC Barcelona oraz inne kluby piłkarskie zaangażowały się w e-sport, tworząc własne drużyny lub wspierając już istniejące. Wraz z rosnącym zainteresowaniem e-sportem pojawiły się również specjalistyczne agencje i platformy do zarządzania sponsoringiem w e-sporcie, takie jak: Esports Mogul, RektGlobal czy Gamingzone Entertainment. Te platformy pomagają w zarządzaniu i monitorowaniu kampanii marketingowych związanych z e-sportem, umożliwiając sponsorom bardziej efektywne wykorzystanie swoich budżetów marketingowych.

## 9. Wnioski

Wiele sektorów związanych ze sportem elektronicznym wymaga szczegółowych uregulowań ze względu na swój specyficzny charakter. Można przypuszczać, że polska branża e-sportowa będzie rozwijać się dalej w coraz szybszym tempie, niezależnie od tego, jakie wsparcie będzie otrzymywać ze strony państwa. Z powodu wzrostu popularności oraz profesjonalizacji e-sportu zarówno ze strony potencjalnych zawodników (graczy), ale też inwestorów, to właśnie władzom państwowym powinno w jak największym stopniu zależeć na dokładnym unormowaniu tej dyscypliny. Naszym zdaniem zmiany wprowadzane do tej pory stanowią jedynie o otwarciu się ustawodawcy na tę rozwijającą się dziedzinę. Nie są one jednak odpowiedzią na postulaty środowiska e-sportowego. Fundamentalnym krokiem wydaje się być zaprzestanie kategoryzowania e-sportu jedynie jako rozrywki lub szkodliwego nałogu.

Również gra komputerowa nie może być na tym etapie rozwoju technologii utożsamiana jedynie z programem komputerowym – to uproszczone podejście, które było akceptowalne w latach 80. XX w. – gra zawiera w sobie zarówno warstwę programową, jak i multimedialną i ma zapewnić rozrywkę według określonych kryteriów. W naszej opinii stworzenie definicji legalnej dla gier komputerowych zapewniłoby jednolitą ochronę, dzięki czemu nie byłoby potrzeby posiłkowania się przepisami dotyczącymi programów komputerowych, które są rozproszone w Unii Europejskiej – wiele aktów reguluje podobną materię. Biorąc jednak pod uwagę obecny stan prawny oraz fakt, że gra komputerowa to amalgamat mający wiele elementów, ochrona gry komputerowej jako całości bez wypracowania wspólnego stanowiska oraz interwencji ustawodawcy wydaje się niemożliwa.

42 Zob. *eSports market revenue worldwide in 2022, by segment*, <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/> (dostęp: 29.03.2023).

43 Zob. J. Bevan, *League of Legends Revenue and User Stats (2023)*, <https://mobilemarketingreads.com/league-of-legends-revenue-and-user-stats/> (dostęp: 29.03.2023).

44 Zob. J. Kakade, *Dota 2 reportedly Generated \$293 Million from Battle Pass*, 18.01.2023 r., <https://diredota.com/2023/01/18/dota-2-reportedly-generated-300-million-battle-pass/> (dostęp: 29.03.2023).

Sponsoring dla przyszłości e-sportu jest kluczowym elementem, pozwalającym na jego finansowanie i rozwój. Sponsorzy w zamian za swoje wsparcie otrzymują reklamę w grupie odbiorców zmagania w grach elektronicznych na całym świecie. W odróżnieniu od sportu tradycyjnego na turniejach zazwyczaj rozgrywane są potyczki w kilku najpopularniejszych tytułach e-sportowych. W przypadku najbardziej popularnych gier takich jak Dota 2, LoL organizowane są dla nich osobne wydarzenia z fazami finałowymi. Ekspozycja sponsora może więc być różna w zależności od tego, czy sponsoruje turniej, czy też daną drużynę oraz tego, jak daleko zajdzie ona w turnieju. W odróżnieniu od sportu tradycyjnego e-sport daje sponsorowi okazje do ekspozycji swojej marki, nie tylko w trakcie samego turnieju, ale również podczas transmitowanych treningów poszczególnych graczy na takich platformach, jak: Twitch, YouTube oraz Kick. Jest to według nas pozytywne zjawisko, dające perspektywy dalszego rozwoju oraz szansę na włączanie nowych tytułów gier do zmagania e-sportowych dzięki finansowaniu graczy i drużyn.

## Bibliografia

- Barta J., Markiewicz R., [w:] *System Prawa Prywatnego*, t. 13, red. J. Barta, Warszawa 2017.
- Biliński M., *Sport Elektroniczny. Charakter prawny*, Warszawa 2021.
- Cajsel W., *Problemy prawne zatrudnienia w e-sporcie*, [w:] *E-sport. Aspekty prawne*, red. Ł. Klimczyk, M. Leciak, Warszawa 2020.
- Dąbrowski A., *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Społeczne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobacski, Poznań 2011.
- Kaczmarek-Templin B., *Web 2.0 – treści cyfrowe a wirtualne światy gier. Wybrane problemy*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4.
- Krześniak E.J., *Kluby i organizacje sportowe w prawie polskim na tle rozwiązań zagranicznych*, Warszawa 2016.
- Krześniak E.J., *Ustawa o sporcie. Komentarz*, Warszawa 2020.
- Kunc-Urbańczyk K., *Analiza prawna regulacji e-sportowych we Francji*, [w:] *E-sport. Prawne aspekty*, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021.
- Markowski J., *Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych*, Warszawa 2020.
- Markowski J., *Prawo autorskie w praktyce. O prawach twórców i odbiorców utworów*, red. E. Szatkowska, Warszawa 2022.
- Myrna S., *E-sport w świetle nowelizacji ustawy o sporcie*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2020, nr 1.
- Sobczyk J., *Umowa sponsoringu w e-sporcie*, [w:] *E-sport. Prawne aspekty*, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021.
- Stefanicka A., Stefanicki R., *Wybrane prawne aspekty umowy sponsoringu*, „Prawo Spółek” 2002, nr 3.
- Stępnik A., *E-sport z perspektywy teorii sportu*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
- Szatkowska E., *Prawne aspekty e-sportu ze szczególnym uwzględnieniem prawa autorskiego*, „Studia Prawnoustrojowe” 2021, nr 53.
- Wcisło T., *Finansowanie organizacji e-sportowych przez jednostki samorządu terytorialnego ze środków przeznaczonych na rozwój sportu w świetle ustawy o sporcie*, „Samorząd Terytorialny” 2019, nr 12.

## Akty prawne

- LOI n° 2016–1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, nr NOR: ECFI1524250L, JORF n° 0235 du 8 octobre 2016 texte n° 1.
- Ustawa z 26.10.1982 r. o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi (t.j. Dz.U. z 2023 r., poz. 165 z późn. zm.).

- Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2022 r., poz. 2509).
- Ustawa z 9.11.1995 r. o ochronie zdrowia przed następstwami używania tytoniu i wyrobów tytoniowych (t.j. Dz.U. z 2021 r., poz. 276 z późn. zm.).
- Ustawa z 19.11.2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz.U. z 2023 r., poz. 227).
- Ustawa z 25.06.2010 r. o sporcie (t.j. Dz.U. z 2022 r., poz. 1599 ze zm.).
- Ustawa z 20.07.2017 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).
- Ustawa z 16.10.2019 r. o zmianie ustawy o sporcie (Dz.U. z 2019 r., poz. 2251).
- Uzasadnienie projektu ustawy z 20.07.2017 r. o zmianie ustawy o sporcie oraz ustawy o ujawnianiu informacji o dokumentach organów bezpieczeństwa państwa z lat 1944–1990 oraz treści tych dokumentów (Druk sejmowy nr 1410, s. 3).

## Orzecznictwo

- Wyrok Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej z 23.01.2014 r., C-355/112, Nintendo Co. Ltd v. PC Box Srl i 9Net Srl 5.
- Wyrok WSA w Warszawie z 20.02.2015 r.; III SA/Wa 1078/14, POP 2015, nr 3, poz. 255–258.
- Wyrok WSA w Warszawie z 27.03.2019 r.; III SA/Wa 1079/18, LEX nr 2691347.

## Źródła internetowe

- About Esports Europe – The Official Website of Esports Europe*, <https://eef.gg/about/> (dostęp: 23.03.2023).
- Bevan J., *League of Legends Revenue and User Stats (2023)*, <https://mobilemarketingreads.com/league-of-legends-revenue-and-user-stats/> (dostęp: 29.03.2023).
- The Digital Republic bill – Overview*, <https://www.republique-numerique.fr/pages/in-english/> (dostęp: 10.04.2023).
- eSports market revenue worldwide in 2022, by segment*, <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/> (dostęp: 29.03.2023).
- Explanatory Memorandum*, <https://www.republique-numerique.fr/pages/digital-republic-bill-rationale/> (dostęp: 10.04.2023).
- Global Esports & Live Streaming Market Report*, Newzoo 2022, <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (dostęp: 10.04.2023).
- Kakade J., *Dota 2 reportedly Generated \$293 Million from Battle Pass*, <https://diredota.com/2023/01/18/dota-2-reportedly-generated-300-million-battle-pass/> (dostęp: 29.03.2023).
- Popova V., *Esports and Gaming Culture in South Korea: A „National Pastime” or Addictive Disease?*, „NOWAsia”, 13.11.2018 r., <http://novasiagnosis.com/esports-gaming-culture-south-korea-national-pastime-addictive-disease> (dostęp: 8.04.2023).
- Sejm przyjął nowelizację ustawy o sporcie, do definicji włączono sport elektroniczny. „Symboliczne otwarcie na środowisku esportu”*, <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/sejm-przyjal-nowelizacje-ustawy-o-sporcie-do-definicji-wlaczono-sport-elektroniczny-symboliczne-otwarcie-na-srodowisko-esportu/> (dostęp: 19.02.2023).
- Tong-hyung K., *Blizzard przysięga wystąpić do sądu przeciwko MBC*, [https://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2010/12/133\\_77381.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2010/12/133_77381.html) (dostęp: 28.05.2023).
- Zonars F., *Five Important Legal Issues For Esports Organizations in 2021*, LinkedIn, 26.01.2021 r., <https://www.linkedin.com/pulse/five-important-legal-issues-esports-organizations-2021-frank-zonars> (dostęp: 17.02.2023).