

PRAWO W SŁUŻBIE GRACZOM

Wraz z gwałtownym rozwojem technologicznym XXI wiek stawia przed ustawodawcą kolejne wyzwania. Nie inaczej jest w przypadku niezwykle dynamicznie rozwijającego się, szczególnie w dobie pandemii koronawirusa i wartego miliony dolarów rynku e-sportu czy też bardziej generalnie ujmując rynku gier komputerowych. Nie budzi większego zdziwienia fakt, że wraz z rosnącą popularnością tych dziedzin wzrasta też liczba związanych z nimi sporów prawnych, a dotyczą one nie tylko kwestii z zakresu praw własności intelektualnej. Zdaniem wielu prawników w Polsce brak jest regulacji prawnych, które mogłyby skutecznie chronić graczy przed wieloma negatywnymi zjawiskami występującymi w branży.

MIĘKKI HAZARD BEZ KONTROLI

Całkowicie dzikim pod względem regulacji prawnej w Polsce jest mechanizm tzw. lootboxów. Zaczniemy od krótkiego wyjaśnienia. Na dedykowanych do tego stronach internetowych gracz, w zamian za określoną kwotę pieniężną może nabyć „skrzynkę” zawierającą swego rodzaju dodatek do gry np. zmieniający graficzną prezentację broni tzw. „skórkę”. Ów wirtualny przedmiot może mieć różną wartość – może być ona niższa niż kwota zapłacona za sam lootbox, albo o wiele wyższa. Co prawda zbywanie cyfrowych przedmiotów jest formalnie zakazane przez licencje użytkowników końcowych. W praktyce jednak gracze mają możliwość handlowania takimi przedmiotami za pośrednictwem np. wiarygodnej i cenionej wśród graczy platformy steam. Ceny za przedmioty o najniższym prawdopodobieństwie wylosowania sięgają niebotycznych kwot, rzędu nawet kilkudziesięciu tysięcy dolarów. Nic zatem dziwnego, że sama idea przyciąga mnóstwo chętnych na szybki zarobek. Przedsiębiorcy zajmujący się kreowaniem takich stron internetowych prześcigają się więc w zabiegach, aby dotrzeć do jak najszerzego kręgu potencjalnych klientów, w tym niestety również do osób niepełnoletnich. W tym celu

opłacają twórców internetowych (youtuberów, streamerów portali takich jak np. twitch), aby kupowali skrzynki i otwierali je, nierzadko „wygrywając” na oczach swojej widowni bająnskie sumy. Oczywiście dziwnym trafem szczęście zdaje się dopisywać tylko graczom sponsorowanym przez dany portal lootboxowy. Ostatnim chyba dosyć głośnym i imponującym przypadkiem jest wygrana streamera posługującego się na portalu twitch pseudonimem „Diabes”. Polski streamer za sprawą sponsorowanej ruletki skórek Couter - Strike: Clobal Offensive zarobił przeszło milion złotych i podobno teraz za uzyskane w ten sposób środki planuje nabyć nieruchomość w Warszawie.

Jak widać kwestia ta jest niezwykle kontrowersyjna. Dlatego też wiele państw europejskich uznało za niezbędne uznanie lootboxów za formę hazardu, wymagającą odpowiednich regulacji prawnych. Przykładem jest tutaj Belgia, Szwecja i Wielka Brytania. Wirtualnymi skrzynkami mają także poważnie zająć się Niemcy. Niestety w świetle polskiego prawa tego typu wygrane cyfrowe nie podlegają regulacjom ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. Zgodnie z art. 2 ust. 1 ww. ustawy grami losowymi są gry, w tym urządzane przez sieć Internet, o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku. Uznanie wirtualnych przedmiotów za szczególny rodzaj nagród rzeczowych wymagałoby wprowadzenia do ustawy odpowiedniego przepisu. W tej chwili jednak brak jest informacji, aby polski ustawodawca dostrzegał podstawy do objęcia lootboxów formalną definicją gier hazardowych.

DOPING W E-SPORCIE

E- sport to forma rywalizacji, w której przedmiotem działań zawodników są gry komputerowe. Zawody e-sportowe zazwyczaj przyjmują formę zorganizowanej wieloosobowej gry komputerowej, gdzie zawodowi gracze prowadzą rozgrywkę indywidualnie lub w drużynach.

Obecnie do e-sportu przenika mnóstwo negatywnych zjawisk z „tradycyjnej” branży sportowej. Jednym z nich jest dopping, który w wśród profesjonalnych graczy występuje pod postacią fizjologiczną jak i sprzętową. Dowodem powszechności stosowania dopingu za pomocą substancji chemicznych jest chociażby wywiad z zawodnikiem Counter Strike, Korym Friesenem, grającym pod pseudonimem „SEMPHIS”. W rozmowie, przyznał się że on i jego drużyna podczas turnieju w Katowicach w 2015 roku byli pod wpływem Aderallu. Jest to lek na ADHD, zawierający pochodną amfetaminy, który poprawia koncentrację, pobudzenie psychoruchowe i zmniejsza znużenie. W odpowiedzi na wzrost stosowania takich substancji szereg międzynarodowych podmiotów zajmujących się organizacją profesjonalnych turniejów e-sportowych przyjęło listy zakazanych substancji mogących zwiększać efektywność e-sportowca. Warto zauważyć, że w przeciwieństwie do sportów tradycyjnych dużo trudniej określić jakie substancje będą miały wpływ na wydajność zawodnika e-sportowego, tj. zawodnika, którego kondycja fizyczna nie jest głównym czynnikiem wpływającym na jego wynik sportowy. Większość systemów prawnych na świecie (w tym także polski), poza konsekwencjami dyscyplinarnymi nie stosuje sankcji karnych w stosunku do użytkowników dopingu. Odpowiedzialności karnej podlegają jednak osoby, które te substancje podają lub nimi handlują. Na podstawie art. 48 i 49 ustawy z 21 kwietnia 2017 r. o zwalczaniu dopingu w sporcie za te czyny grozi sprawcy nawet do 3 lat pozbawienia wolności. Chlubny wyjątek od tego specyficznego podejścia stanowią np. Niemcy, które w 2016 roku wprowadziły sankcje za samo przyjmowanie dopingu.

Drugą kategorią dopingu spotykanego w e-sporcie jest doping sprzętowy. Zjawisko to dotyczy nie tylko dopingu typowo mechanicznego w postaci np. konkretnych modyfikacji sprzętu komputerowego. Zresztą korzystanie z tej formy dopingu jest mocno ograniczone, gdyż podczas rozgrywek stacjonarnych (lan) zunifikowany sprzęt komputerowy zapewnia organizator turnieju. W zakres dopingu sprzętowego wchodzi także dużo powszechniejszy tzw. doping cyfrowy, zwany także cheatingiem. Polega on na stosowaniu niedozwolonych programów wspomagających gracza, które np. ułatwiają mu celowanie czy pozwalają na widzenie przeciwników

przez ściany w grach typu First Person Shooter. Obecnie doping cyfrowy jest jednym z największych problemów, z którym boryka się środowisko graczy multiplayer. Twórcy gier komputerowych dwoją się i troją, by zapobiec tego typu praktykom. Ich bierność wobec cheaterów może bowiem skutecznie odstraszyć uczciwych graczy od ich tytułu. W e-sporcie były już liczne przypadki dyskwalifikacji profesjonalnych graczy korzystających z programów zapewniających nieuczciwą przewagę. Znanym przykładem jest zawodnik drużyny OpTic India, Nikhil „forsaken” Kumawat, który został przyłapany na używaniu nielegalnego oprogramowania podczas turnieju Extremesland Zowie Asia CS:GO 2018 Shanghai.

Niestety w prawie brak jest obecnie regulacji, które umożliwiłyby karanie nieuczciwych zawodników, stosujących doping cyfrowy. Jest to o tyle niefortunne, iż doping cyfrowy wydaje się mieć jeszcze większy wpływ na rywalizację e-sportową niż doping fizjologiczny. Niewątpliwie niezwykle trudnym zadaniem byłoby stosowanie do zwalczania tego negatywnego zjawiska tylko obecnie istniejących przepisów karnych. Wobec tego zasadnym być może byłoby wprowadzenie odrębnych przepisów karnych penalizujących nie tyle zawodników korzystających z tego procederu, ale samych twórców programów służących do cheatingu, jak ma to miejsce np. w Japonii.

KORUPCJA W E-SPORCIE

Innym negatywnym zjawiskiem, które „przywędrowało” z tradycyjnego sportu do jego elektronicznego krewnego jest matchfixing. Nierzadko zdarzają się „interesujące” sytuacje, w których na jakiś mecz e-sportowy nagle zaczynają wpływać zdumiewająco wysokie zakłady i to dokonywane przez zupełnie nowych użytkowników. Wskazuje to na wysokie ryzyko, że dane starcie zostało ustawione. Ustawianie meczy jest nagminne głównie ze względu na to, iż istnieją duże dysproporcje między wysokością zarobków zawodowych graczy, a korzyściami finansowymi jakie można osiągnąć zgadzając się na udział w matchfixingu. Ostatnio taka sytuacja miała miejsce chociażby w Australii w 2020 r. Otóż grupa

Australijczyków w wieku od 20 do 27 lat brała udział w rozgrywkach Counter-Strike: Global Offensive i celowo je przegrywała. Równocześnie obstawiali oni wyniki meczów w zakładach bukmacherskich. Ostatecznie w taki sposób wygrali około trzydziestu tysięcy dolarów. Mężczyźni zostali w maju 2020 roku aresztowani przez policję, a za popełniony czyn grozi im nawet 10 lat więzienia. Ukaranie australijskich zawodników przez powszechny sąd jest możliwe tylko dlatego, że prawo w Australii nie rozróżnia z jaką dyscypliną sporu mamy do czynienia podczas ustawiania meczów i wszystkie kategorie traktuje jednakowo. W prawie polskim niestety brak takiego rozwiązania. Stosowanie wobec osób ustawiających mecze e-sportowe odpowiedzialności karnej byłoby realną możliwością, podobnie jak ma to miejsce w Australii, o ile powstałby polski związek sportowy dla e-sportu lub gdyby e-sportowe rozgrywki były organizowane przez podmioty powiązane umowami z polskim związkiem sportowym. Wówczas zastosowanie mógłby mieć przepis karny art. 46 ustawy o sporcie dotyczący korupcji sportowej o następującym brzmieniu:

„1. Kto, w związku z zawodami sportowymi organizowanymi przez polski związek sportowy lub podmiot działający na podstawie umowy zawartej z tym związkiem, lub podmiot działający z jego upoważnienia, przyjmuje korzyść majątkową lub osobistą albo jej obietnicę lub takiej korzyści albo jej obietnicy żąda w zamian za nieuczciwe zachowanie, mogące mieć wpływ na wynik lub przebieg tych zawodów, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 8.

2. Tej samej karze podlega, kto w wypadkach określonych w ust. 1 udziela albo obiecuje udzielić korzyści majątkowej lub osobistej.

3. W wypadku mniejszej wagi, sprawca czynu określonego w ust. 1 lub 2 podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2.

4. Jeżeli sprawca czynu określonego w ust. 1 lub 2 przyjmuje korzyść majątkową znacznej wartości albo jej obietnicę lub udziela takiej korzyści albo jej obietnicy lub takiej korzyści albo jej obietnicy żąda, podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10.”

Zastosowanie przepisów karnych ustawy wobec graczy może się wydawać drastycznym krokiem. Z drugiej jednak strony mogłaby to być skuteczna broń w walce z korupcją w e-sporcie. Aktualnie za tego typu działania mające miejsce w

Polsce zawodnikom e-sportowym grozić może jedynie dyscyplinarne „dożywocie” w postaci zakazu udziału w e-sportowych rozgrywkach.

OSAMOTNIONY GRACZ KONTRA ORGANIZACJE E- SPORTOWE

Ostatnim problemem na jaki warto zwrócić uwagę jest fakt, iż za zawodnikami e-sportowymi nie stoją tak silne instytucje jak za „tradycyjnymi” sportowcami. Obecnie tworzenie takich struktur w e-sporcie, w oparciu o podstawy prawne zarezerwowane dla sportu profesjonalnego, wydaje się mało prawdopodobne. Dotychczas żadna międzynarodowa organizacja e-sportowa nie została uznana przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski za światowy organ zarządzający e-sportem. Z polskiej perspektywy uniemożliwia to potencjalne utworzenie Polskiego Związku E-Sportu. Jednocześnie politycy są świadomi, jak duży jest potencjał w polskim e-sporcie i grach. Świadczy o tym chociażby dofinansowanie udzielone przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju spółce CD Projekt Red w wysokości 28 milionów złotych. Niestety aktualnie brak jest znaczącej krajowej lub międzynarodowej instytucji, która dbałaby o zbiorowe interesy e-sportowców. Położenie graczy jest niełatwe. Dla niedoświadczonych i nieobytych jeszcze na rynku pracy ludzi, jakimi zazwyczaj są początkujący zawodnicy e-sportowi, współpraca z agentem czy prawnikiem to często abstrakcja. Uważają, że skoro mają grać profesjonalnie, to podpiszą umowę z dużą organizacją e-sportową i wszystko dalej jakoś „samo się ułoży”. Znikoma liczba graczy jest świadoma, jak wielkie znaczenie będą miały dla ich kariery podpisywane kontrakty. Natomiast same organizacje bezwzględnie naiwność młodych zawodników wykorzystują. Świadectwem takich praktyk jest spór z 2019 roku profesjonalnego gracza w Fortnite z amerykańską organizacją e-sportową FaZe Clan. Zawodnik Turner „Tfue” Tenney pozwał FaZe Clan, domagając się zapłaty dodatkowego wynagrodzenia oraz rozwiązania zawartego w 2018 roku kontraktu, który pierwotnie miał obowiązywać tylko pół roku, podczas gdy został automatycznie przedłużony do 2021 roku. Bardzo duże konsekwencje prawne budzi m.in. narzucona zawodnikowi w umowie tzw. klauzula wyłączności, na której podstawie do jego reprezentowania jest uprawniony wyłącznie

FaZe Clan, pod groźbą zapłaty wysokich kar umownych. E-sportowiec podkreślił, że treść kontraktu powinna być oceniana przez pryzmat braku istnienia równowagi stron w momencie jego zawierania. FAze Clan posiada bowiem nieporównywalnie silniejszą pozycję na rynku, niż gracz, który dopiero rozpoczyna swoją karierę. Organizacja posiada też całe zaplecze doradztwa prawnego, co w rezultacie umożliwia jej narzucenie graczowi pewnych niekorzystnych warunków. Zarzuty te do pewnego stopnia przypominają istniejącą i stosowaną w polskim systemie prawnym klauzulę nadużycia prawa podmiotowego. Stosunki prawne, w których występują dwa podmioty o różnych zasobach i pozycji na rynku mogą być bowiem oceniane, jako rażąco jednostronne z punktu widzenia zasad współżycia społecznego, o których mowa w art. 5 Kodeksu cywilnego i na tej podstawie postanowienia umowne mogą być korygowane przez sąd. Należy jednak pamiętać, że ingerencja sądu w treść kontraktu łączącego strony na podstawie klauzuli zawartej w art. 5 kodeksu cywilnego ma charakter ściśle wyjątkowy, gdyż koliduje z inną istotną wartością jaką jest pewność stosunków prawnych. Skuteczne powołanie się w sporze sądowym na nadużycie prawa podmiotowego przez przeciwnika wymaga zatem nie lada umiejętności i wiedzy, a co za tym idzie niezbędnym w takim wypadku będzie skorzystanie przez poszkodowanego gracza z pomocy profesjonalnego pełnomocnika.

PRAWO PRZYSZŁOŚCI

W obliczu pandemii rynek gier komputerowych w tym e-sport nie stracił tak dużo w sensie ekonomicznym, jak chociażby sport „tradycyjny”. Jest to więc idealny moment, aby to przecież niezwykle dochodowe przedsięwzięcie w końcu otrzymało profesjonalną formę, opartą na solidnych fundamentach organizacyjnych i prawnych. Branża e-sportu powinna czerpać z dorobku sportu tradycyjnego przy jednoczesnym uwzględnieniu odmienności dzielących te dziedziny. Bez wątpienia ustawodawca w końcu stanie przed koniecznością stworzenia regulacji, które będą chroniły interesy zarówno „niedzielnych” graczy jak i profesjonalnych zawodników sportów