*Przegląd Europejski – European Studies Quarterly,* ISSN: 1641-2478
**vol. 2026, no. 2**
Copyright © by Hubert Taładaj, 2026
Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0)
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
DOI: https://doi.org/10.31338/1641-2478pe.2.26.8

# Od rezolucji do rewolucji? Rola Parlamentu Europejskiego w inicjowaniu działań Unii Europejskiej na rzecz sportu elektronicznego

**Hubert Taładaj,** *University of Warsaw (Warsaw, Poland)*
E-mail: h.taladaj@uw.edu.pl
https://orcid.org/0000-0001-7998-0803

**Streszczenie**
W artykule dokonano analizy dotychczasowych działań podjętych przez Parlament Europejski w obszarze sportu elektronicznego i zbadano znaczenie dorobku prawnego tej instytucji dla kształtowania podejścia Unii Europejskiej do sektora wirtualnych zmagań. W badaniu zwrócono uwagę na znaczną rozbieżność między wzmożoną aktywnością Parlamentu Europejskiego w zakresie e-sportu a ograniczoną reakcją Komisji Europejskiej na propozycje przedstawiane przez europosłów. Badania z wykorzystaniem metod dogmatyczno-prawnej, systemowej oraz krytycznej analizy dyskursu wykazały, że Parlament Europejski pełni pionierską rolę w definiowaniu e-sportu na poziomie unijnym i formułowaniu propozycji wzmacniających ten sektor. Jednak instrumenty prawa miękkiego wykorzystane przez PE nie przełożyły się na ukonstytuowanie się kompleksowej polityki w tym obszarze.
**Słowa kluczowe:** e-sport, Parlament Europejski, polityka sportowa Unii Europejskiej

## From resolution to revolution? The role of the European Parliament in launching the European Union's action on e-sport

**Abstract**
This article analyses the measures taken by the European Parliament in the field of e-sport and examines the significance of the Parliament's legal output for shaping the European Union's approach to the virtual competition sector. This study highlights a significant discrepancy between increased activity of the European Parliament and limited response of the European Commission to proposals put forward by MEPs. The research employing dogmatic-legal, systems analysis and criti-

cal discourse analysis methods has demonstrated that the European Parliament plays a pioneering role in defining e-sport at EU level and formulating proposals to strengthen this sector. However, the soft law instruments employed by the Parliament have not yet resulted in the establishment of a comprehensive policy in this area.

**Keywords:** e-sport, European Parliament, European Union sports policy

E-sport jako zjawisko społeczno-kulturowe i ekonomiczne od lat przekracza ramy jednoznacznych klasyfikacji i tradycyjnych definicji sportu. Podstawowe skojarzenie, jakie w powszechnym odbiorze wiąże się ze sportem elektronicznym (e-sportem)[1], zwłaszcza wśród osób nieznających specyfiki tego sektora, to długie godziny spędzone przez graczy w całkowitym skupieniu na rywalizacji w grze wideo i oderwaniu od otaczającej ich rzeczywistości. E-sport uznaje się za zabawę, sposób spędzania wolnego czasu czy też – jak stwierdza Szymon Myrna – rozrywkę określaną przez starsze pokolenie jako „infantylną, niewyszukaną i w gruncie rzeczy szkodliwą" (Myrna 2020: s. 17). Takie postrzeganie zmagań wirtualnych, poparte również argumentem niewielkiego wysiłku fizycznego podejmowanego w toku rywalizacji, ma prowadzić do negowania jakichkolwiek prób uznania e-sportu za aktywność sportową. Z drugiej strony, wyróżnia się wiele cech wspólnych sportów tradycyjnych i sportu elektronicznego, stanowiących przyczynek do rozważań na temat ewentualnego traktowania e-sportu jako pełnoprawnej dyscypliny sportu. Zalicza się do nich m.in. rywalizujących ze sobą zawodników, szkolących ich trenerów, zespoły zatrudniające graczy na podstawie kontraktów oraz turnieje organizowane od poziomu krajowego do międzynarodowego i ich transmisje (Kalita 2021: s. 32). Co więcej, tak jak w przypadku sportowców uczestniczących w zawodach opartych na wzmożonej aktywności fizycznej, przygotowanie graczy do rywalizacji e-sportowej wymaga odpowiedniego treningu fizycznego i mentalnego, zbilansowanej diety oraz właściwej higieny w życiu codziennym (Cypryjański 2018).

Ukazany w dalszej części artykułu dynamiczny rozwój rywalizacji elektronicznej i rosnące zainteresowanie wybranych globalnych aktorów sceny geopolitycznej – od państw po organizacje międzynarodowe – coraz wyraźniej uzasadniają potrzebę analizy możliwości jej bardziej systemowego ujęcia w ramach polityk publicznych, zarówno na poziomie krajowym, jak i ponadnarodowym. W szczególności, w ostatnich latach e-sport zaczyna powoli zyskiwać uwagę Unii Europejskiej, która – choć nie posiada wynikających z traktatów kompetencji do harmonizacji prawa sportowego – może oddziaływać na ten sektor poprzez takie instrumenty, jak regulacje rynku wewnętrznego czy też politykę cyfrową, edukacyjną lub kulturalną. Na pierwszy plan wysuwa się Parlament Europejski, który najwcześniej i najbardziej konsekwentnie zaczął artykułować potrzebę wypracowania europejskiego podejścia do e-sportu, co zostanie zobrazowane w niniejszym artykule.

[1] W ramach niniejszego artykułu pojęcia „e-sport" i „sport elektroniczny" są stosowane synonimicznie.

## Cel i metodologia badań

**Celem artykułu** jest przeanalizowanie dotychczasowego działania Parlamentu Europejskiego (PE) w zakresie e-sportu oraz istotności dorobku tej instytucji dla wyznaczenia potencjalnego kierunku rozwoju polityki Unii Europejskiej (UE) w tym obszarze. Przedmiotem artykułu, oprócz działań PE, będą również wysiłki, które może podjąć – z jego inspiracji i nie tylko – Komisja Europejska (KE) jako instytucja odpowiedzialna za inicjowanie i wdrażanie polityk na poziomie ponadnarodowym. W ramach działań podejmowanych przez PE i KE szczególnie istotne są instrumenty *soft law*, takie jak rezolucje, opinie i inne dokumenty, które – choć zasadniczo nie posiadają mocy prawnie wiążącej – mają jednak niezaprzeczalne znaczenie dla kreowania agendy i ram dyskusji w obrębie UE.

W artykule postawiono następującą **hipotezę badawczą**: Parlament Europejski prowadzi pionierską działalność w zakresie politycznego definiowania i oceny e-sportu, podczas gdy Komisja Europejska nie podąża za tempem i kierunkiem nadanym przez PE, koncentrując się na innych priorytetach politycznych i niedostatecznie wykorzystując potencjał rozwojowy sektora e-sportowego. Dokumenty wypracowane przez PE wskazują jednoznacznie, że istnieje realny potencjał do kształtowania unijnej polityki w tej dziedzinie, lecz nie znajduje on przełożenia na inicjatywy Komisji.

Zasadne jest postawienie następujących **pytań badawczych**:

1) jak wygląda sytuacja e-sportu w kontekście regulacji globalnych i jakie to ma znaczenie dla możliwego wypracowania podejścia w tej mierze przez UE?
2) jakie działania na rzecz e-sportu z perspektywy unijnej zaproponował PE i jakie instrumenty zastosował w ramach zainicjowania debaty w tym zakresie?
3) czy i jaka była reakcja KE na propozycje płynące z PE oraz dlaczego KE nie podejmuje szerszych działań w zgodzie z kierunkiem przedstawionym przez PE?
4) biorąc pod uwagę obecny stan działań i aktualną dynamikę geopolityczną, jakie są perspektywy na stworzenie kompleksowej polityki unijnej na rzecz e-sportu?

Podejmowana w niniejszym artykule problematyka ma wielowymiarowe znaczenie dla badań zarówno w obszarze prawa i polityk UE, jak i samego sportu elektronicznego. Po pierwsze, debata o e-sporcie w UE pozostaje wciąż relatywnie nowa, zaś coraz bogatsze piśmiennictwo naukowe obejmujące swoim zakresem zmagania w sferze wirtualnej w niewielkim stopniu podejmuje się analizy polityzacji i instytucjonalizacji e-sportu w ramach struktur europejskich. W dotychczasowych opracowaniach skupiano się na tym, czy i ewentualnie jaką rolę UE może odegrać w zakresie zarządzania środowiskiem e-sportowym (Shinohara 2024), a także czy w świetle orzecznictwa Trybunału Sprawiedliwości UE e-sport może być traktowany jako pełnoprawna aktywność sportowa lub jako element szeroko rozumianej branży rozrywkowej (Abanazir 2019). Po drugie, badania naukowe dotyczące roli Parlamentu Europejskiego w kształtowaniu polityk poprzez instrumenty prawa miękkiego są nadal ograniczone, choć właśnie *soft law* pozwala uchwycić wczesne etapy ewolucji nowych obszarów politycznych, zanim zostaną one objęte prawem twardym. Zauważa się, że w teorii prawo miękkie może stanowić kluczowy element unijnego procesu prawotwórczego, służący do precyzowania celów

działania w ramach poszczególnych polityk oraz wytyczenia właściwej politycznej mapy drogowej na rzecz ich realizacji (Biernat 2012), aczkolwiek w kontekście PE niekoniecznie ma to przełożenie na praktykę. Parlament Europejski nie jest zaangażowany w wydawanie większości aktów prawa miękkiego w niektórych sektorach, np. w obszarze prawa konkurencji (Stefan 2020). Może to wynikać w głównej mierze z krytycznego podejścia PE do *soft law*, co znajdowało swój wyraz w parlamentarnych rezolucjach zarówno w stosunkowo nowej historii UE, np. w rezolucji z 4 września 2007 r. w sprawie instytucjonalnych i prawnych skutków stosowania instrumentów tzw. „miękkiego prawa", jak i w początkowej fazie istnienia Wspólnot Europejskich, kiedy zwracano uwagę na zagrożenia związane z mnożeniem przez Radę aktów nieprzewidzianych w postanowieniach traktatowych (Biernat 2012: s. 33; Stefan 2020: s. 8). Po trzecie, artykuł uzupełnia lukę dotyczącą potencjału umiejscowienia europejskiego wymiaru e-sportu w kontekście międzynarodowym – sektor ten jest już regulowany i strategicznie wspierany przez państwa takie jak Korea Południowa czy Arabia Saudyjska, podczas gdy UE dopiero zaczyna systematyczną refleksję w tym obszarze.

W artykule zastosowano przede wszystkim metodę dogmatyczno-prawną opartą na wnikliwej analizie aktów prawnych i dokumentów przyjmowanych przez instytucje unijne. Dzięki dokonaniu analizy możliwa jest identyfikacja obecnych kierunków rozwoju prawa UE w zakresie e-sportu, rozpoznanie traktatowych kompetencji przysługujących Unii i państwom członkowskim w omawianym obszarze, a także ustalenie aktualnego podejścia instytucji unijnych do zjawiska profesjonalnych zmagań wirtualnych. Badania zostały wsparte również wykorzystaniem metody systemowej, która pozwala umieścić działania instytucji unijnych w szerszym kontekście kompetencji UE oraz jej zintensyfikowanych działań podejmowanych w zakresie polityki cyfrowej. Zastosowanie tej metody pozwala również zinterpretować e-sport w kontekście globalnego krajobrazu regulacyjnego, porównać modele polityki państw i organizacji międzynarodowych oraz osadzić europejską debatę na temat e-sportu w ramach aktualnie panujących globalnych trendów. Dodatkowo zastosowano w ramach prowadzonych badań metodę krytycznej analizy dyskursu w zakresie pytań posłów do PE zadawanych Komisji Europejskiej, które mniej lub bardziej bezpośrednio dotyczyły sportu elektronicznego. Całościowo takie podejście metodologiczne pozwala dostrzec, jak Parlament Europejski stara się wprowadzić e-sport na unijną agendę polityczną i w jakim stopniu jego działania są (lub nie są) podejmowane przez pozostałe instytucje UE, w szczególności Komisję Europejską.

## E-sport jako wyzwanie regulacyjne i polityczne

Stopniowa technologizacja życia społecznego i rosnący udział sfery cyfrowej w codziennym funkcjonowaniu człowieka sprawiają, że e-sport nie może być dłużej postrzegany wyłącznie w kategoriach rozrywki na miarę XXI wieku i stereotypów sprowadzających gry wideo do niszowej aktywności młodzieżowej. E-sport to złożony ekosystem obejmujący producentów gier wideo, sprzętu i oprogramowania, profesjonalne drużyny i zawodników, organizatorów turniejów i lig, sponsorów, platformy streamingowe, a także

instytucje państwowe (European Grassroots Esports 2024). Zmagania w ramach sportu elektronicznego coraz bardziej przypominają klasyczne dyscypliny sportowe – nie tylko pod kątem organizacji rozgrywek pod auspicjami dużych federacji e-sportowych, lecz również w związku z uleganiem przez e-sport procesom komercjalizacji, uzależnieniem się od wsparcia globalnych marek sponsorujących rywalizację czy też podatnością na rozmaite zagrożenia dotykające sportowców, m.in. stosowanie dopingu czy ustawianie wyników rywalizacji sportowej (ang. *match-fixing*). Współzawodnictwo e-sportowe stanowi realizację modelu biznesowego producentów i wydawców gier wideo. To właśnie *developers*, czyli twórcy gry i nabywający z tego tytułu prawa autorskie oraz *publishers*, czyli podmioty odpowiedzialne za finansowanie produkcji gry oraz zapewnienie jej promocji i dystrybucji, stoją na szczycie piramidy całego środowiska e-sportu. Rozgrywki w jego obrębie są organizowane w celu promowania i zwiększania sprzedaży gier wśród graczy rywalizujących amatorsko, których większość jest widzami takich turniejów (Konarski 2022: s. 40–41). Tak scharakteryzowana synergia między kulturą cyfrową, branżą technologiczną i światem sportu czyni e-sport trudnym zjawiskiem do jednoznacznego ujęcia na gruncie prawnym i politycznym, stanowiąc tym samym wyzwanie dla regulatorów życia społecznego, czyli państw i organizacji międzynarodowych, w tym również Unii Europejskiej.

Z rozważaniami na styku e-sportu, prawa i polityki wiąże się dylemat charakterystyczny dla funkcjonowania sportów opartych na aktywności fizycznej, a mianowicie, jak daleko powinna sięgać autonomia sportu (w tym przypadku – e-sportu) w wymiarze organizacyjnym i normatywnym. Co do zasady, autonomia sportu wyraża prawo środowiska sportowego do samoorganizacji i samoregulacji własnego współzawodnictwa, przy czym nie ma ona charakteru absolutnego, a jedynie relatywny i może ona podlegać rozmaitym ograniczeniom nakładanym przez prawo powszechnie obowiązujące, ustanawiane przez państwa. Osoby zainteresowane czynnym udziałem we współzawodnictwie mogą swobodnie w ramach wolności zrzeszania się tworzyć organizacje sportowe i ustanawiać wewnętrzne regulacje co do zasady niezależne od zewnętrznej ingerencji państwa. Przy tym nie może dochodzić do absolutnej dowolności, która stałaby w sprzeczności z obowiązującymi wszystkich normami prawnymi (Radke 2018).

Dyskusję w przedmiocie granicy autonomii organizacyjnej i regulacyjnej e-sportu oraz możliwych działań prawodawczych ze strony państw i organizacji międzynarodowych należy prowadzić równolegle z toczącą się już debatą na temat potrzeby globalnej regulacji sektora technologicznego. Istotny głos w te rozważania wnosi Anu Bradford, zdaniem której istnieje ogólny kompromis co do konieczności podporządkowania technologii prawu, jednocześnie zaznaczając, że nie ma konsensusu co do konkretnego sposobu zarządzania i regulowania świata cyfrowego. Bradford precyzuje również, że obecnie rywalizują ze sobą trzy różniące się od siebie modele regulacyjne trzech światowych mocarstw: amerykański model rynkowy, chiński model polegający na scentralizowanej regulacji państwowej oraz europejski model oparty na ochronie praw podstawowych (Bradford 2023).

Odmienną wizję zawarto w raporcie *The future of European competitiveness* dotyczącym przyszłości europejskiej konkurencyjności, przygotowanym w roku 2024 przez

Mario Draghiego. O ile Draghi stwierdza, że Europa musi skoncentrować swoje wysiłki na zniwelowaniu luki w sferze innowacji w stosunku do Stanów Zjednoczonych i Chin, zwłaszcza w dziedzinie zaawansowanych technologii, to jednocześnie dostrzega problem rosnącej liczby przepisów unijnych i obciążeń dla działalności europejskich przedsiębiorstw, proponując w związku z tym zmniejszenie „zasobów regulacyjnych" i ograniczenie obowiązków sprawozdawczych (European Commission 2025b). Wnioski płynące z przytoczonego dyskursu, choć dotykają one ogólnie polityki cyfrowej i wspominają one wprost o grach wideo, mogą mieć niebagatelne znaczenie dla sektora e-sportu.

E-sport charakteryzuje się nie tylko szerokim gronem interesariuszy oraz istotnym znaczeniem struktur organizacyjnych i prawnych, lecz również silnym zainteresowaniem społecznym – fascynacją ze strony kibiców wspierających swoich ulubionych graczy. Profesjonalne zmagania w e-sporcie cieszą się na całym świecie stale rosnącą popularnością, liczoną w setkach milionów sympatyków w arenach, przed telewizorami i na platformach streamingowych. Zgodnie z raportem przygotowanym przez platformę analityczną *Newzoo*, światowa publiczność obserwująca zmagania e-sportowe wzrosła – zgodnie z przewidywaniami – z 532 milionów osób w 2022 r. do ok. 640 milionów obecnie (Newzoo 2022). Współzawodnictwo e-sportowe to nie tylko zacięta walka graczy w sferze wirtualnej rozgrywki, sport elektroniczny to także sektor dysponujący silnym potencjałem natury ekonomicznej. Jak wskazuje inny raport *Newzoo*, rynek gier wideo w roku 2023 wykazał w skali globalnej przychód w wysokości 184 miliardów dolarów (Newzoo 2023). Sama branża e-sportu, stanowiąca istotną część przemysłu gamingowego, miała wygenerować w 2022 roku 1,38 miliarda dolarów, w porównaniu z 1,11 miliarda dolarów rok wcześniej, co oznacza wzrost o 16,4% (Newzoo 2022). Powstanie i dojrzewanie zjawiska wyczynowej rywalizacji w takie gry wideo jak *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive* czy *EA Sports FC* było możliwe dzięki wzmożonemu zainteresowaniu grami komputerowymi jako formą spędzania wolnego czasu, zwiększonym wydatkom finansowym na produkcję gier, rozwojowi technologicznemu sprzętu i oprogramowania, a także szerszej dostępności do Internetu (Stępnik 2009: s. 215).

Szeroka fascynacja społeczna i rosnąca wartość gospodarcza e-sportu determinują zainteresowanie tym sektorem ze strony nie tylko prawodawców, dążących do objęcia e-sportu określonymi ramami legislacyjnymi, lecz również globalnych decydentów szukających odpowiednich narzędzi politycznych i niepolitycznych do zwiększania pozycji swoich państw na arenie międzynarodowej. Do grona państw wykorzystujących e-sport jako narzędzia do budowy *soft power* należy zaliczyć chociażby Arabię Saudyjską wraz z jej strategią na rzecz gier wideo i e-sportu z 2022 roku (ang. *National Gaming and Esports Strategy*) i organizowanym od 2024 roku *Esports World Cup* z największą pulą nagród w historii e-sportu wynoszącą w ubiegłym roku ponad 71 milionów dolarów oraz sławnymi sportowcami: piłkarzem Cristiano Ronaldo i szachistą Magnusem Carlsenem jako ambasadorami. Ogół tych przedsięwzięć wpisuje się w realizację celów programu *Saudi Vision 2030* prowadzonego pod auspicjami następcy tronu saudyjskiego Mohammeda bin Salmana, którego celem jest dywersyfikacja gospodarki, społeczeństwa i kultury kraju. Stanowią one również modelowy przykład *sportswashingu*, którego zadaniem

jest odwrócenie uwagi społeczności globalnej od dalszego łączenia Arabii Saudyjskiej z wizerunkiem państwa kojarzonego wyłącznie z wydobywaniem paliw kopalnych i ich negatywnymi skutkami dla środowiska, a także ze skrajnym stosunkiem władz do praw kobiet (Joseph et al. 2025).

Zupełnie innym przykładem budowania pozycji lidera w sektorze e-sportu i zarazem swojego wizerunku w przestrzeni globalnej na gruncie rywalizacji w gry wideo jest Korea Południowa. Republika Korei pracowała na status światowego czempiona e-sportowego przez kilkadziesiąt lat, co – w przeciwieństwie do Arabii Saudyjskiej – nie wynikało ze strategicznej potrzeby chwili, lecz z szeregu czynników społecznych (długa historia gier wideo w Republice Korei, popularność przestrzeni służących do grania znanych jako *PC bangs*), gospodarczych (wzrost gospodarczy Korei Południowej określany mianem „cudu nad rzeką Han", potrzeba rozwoju infrastruktury sieciowej po azjatyckim kryzysie gospodarczym w 1997 r.) oraz kulturowych i geopolitycznych (przeciwstawienie się nadmiernej obecności państw trzecich na koreańskim rynku, relacje koreańsko-japońskie). Korea Południowa jest pierwszym państwem na świecie, które uznało profesjonalnych e-graczy za sportowców i w którym wybudowano pierwszy stadion przeznaczony tylko do rozgrywek e-sportowych (Jin 2010; Gilardi, Martin 2023). Jest to również wzorcowym przykładem państwowego wsparcia zmagań e-sportowych na poziomie profesjonalnym i amatorskim poprzez instrumenty rangi ustawowej – w Republice Korei obowiązują dwie ustawy regulujące szeroko rozumiany sektor gier wideo: ustawa z 2006 r. o promocji przemysłu gier wideo oraz ustawa z 2012 r. o promocji e-sportu (sportów elektronicznych) (Sosnowski 2020).

Przechodząc na grunt europejski, e-sport stanowi szczególne wyzwanie regulacyjne dla Unii Europejskiej ze względu na jego transnarodowy charakter, który utrudnia stosowanie jednolitych norm prawnych w obrębie rynku wewnętrznego. Złożoność ekosystemu e-sportowego wywołuje również dylemat, w jakim zakresie Unia ma kompetencje do podejmowania działań w dziedzinie e-sportu. Choć art. 6 i 165 Traktatu o Funkcjonowaniu Unii Europejskiej (TFUE) jasno określają, że w dziedzinie sportu Unia dysponuje wyłącznie kompetencjami wspierającymi, koordynującymi lub uzupełniającymi działania państw członkowskich, to jednak wątpliwości co do pełnoprawnego uznania e-sportu za aktywność sportową oraz szereg gałęzi działalności gospodarczej, z którymi związane są e-sport i cały rynek gier wideo, sprawiają, że klasyfikacja sportu elektronicznego pod konkretne regulacje nie jest jednoznaczna. W związku z tym rozproszenie kompetencji między państwami członkowskimi oraz brak na poziomie Unii jednoznacznej kwalifikacji e-sportu jako sportu, działalności gospodarczej czy elementu sektora cyfrowego powodują fragmentaryzację i niejednolitą praktykę regulacyjną, a także ryzyko powstawania luk prawnych. Efektem tego stanu rzeczy jest różnorodne podejście państw członkowskich UE do wyzwań związanych z e-sportem. Na jednym biegunie jest Francja, która w ramach uchwalonej w 2016 r. ustawy o Republice cyfrowej i odpowiednich dekretów dokonała m.in. zdefiniowania pojęcia profesjonalnego gracza e-sportowego, określenia obowiązkowych elementów umowy w przedmiocie uprawiania e-sportu czy też procedury zgłaszania organizacji zawodów w gry wideo (*Organiser une competition…* 2026).

Po drugiej zaś stronie są państwa, które w najlepszym przypadku podejmują się jedynie rozważań czy wstępnych prac w zakresie możliwego objęcia zmagań w sporcie elektronicznym krajowymi regulacjami prawnymi. Do nich należy m.in. Polska, której ustawowa definicja sportu od 2017 r. obejmuje również „współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego" (art. 2, ust.1a w znowelizowanej ustawie o sporcie), dając tym samym pole do dyskusji, czy e-sport na gruncie polskiego prawa może być uznawany za aktywność sportową. Obecnie w polskim Ministerstwie Cyfryzacji trwają prace nad przygotowaniem propozycji przepisów mających wspierać rozwój sektora e-sportu (Makowiec 2025). Dodatkowo możliwość bezpośredniej ingerencji instytucji unijnych ogranicza dominująca rola w ekosystemie e-sportowym podmiotów prywatnych, zwłaszcza wspomnianych wcześniej producentów i wydawców gier, stawiając pod znakiem zapytania skuteczność ewentualnych instrumentów regulacyjnych. Wyzwanie to pogłębia konieczność pogodzenia podkreślanej przez Anu Bradford ochrony praw podstawowych, w tym konsumentów i zawodników (Bradford 2023), z potrzebą wspierania innowacyjności i konkurencyjności europejskiego sektora cyfrowego sygnalizowaną przez Mario Draghiego (European Commission 2025b). W konsekwencji, e-sport ujawnia napięcie między ambicjami regulacyjnymi Unii Europejskiej i uczynienia z nich narzędzia globalnego *soft power* a dynamiką światowego rynku technologicznego, która wymaga wypracowania nowych, elastycznych modeli zarządzania.

Zarysowane wyżej globalne otoczenie i mankamenty natury prawnej czy politycznej stanowią kontekst, w którym Unia Europejska musi zdecydować, czy i jak chce uczestniczyć w kształtowaniu ram dla rozwoju e-sportu. Zastanowienia się wymaga przede wszystkim realna możliwość oparcia działań Unii na rzecz współzawodnictwa e-sportowego na fundamencie praw podstawowych, idąc ponownie w ślad za perspektywą Bradford, czy też będzie konieczne znalezienie „złotego środka" między tym modelem a rozwiązaniami opartymi na zaufaniu do środowiska e-sportowego i jego samoregulacji (wzorowanym na amerykańskim modelu rynkowym) bądź konieczności ścisłego podporządkowania i regulacji oktrojowanej przez właściwego decydenta na wzór chiński. Kluczowe znaczenie w stworzeniu odpowiedniej mapy drogowej ku budowie podejścia Unii wobec e-sportu mogą mieć nie tylko analizy eksperckie, lecz również same instytucje unijne, w tym Parlament Europejski jako instytucja dysponująca instrumentami w celu inicjowania politycznej debaty w konkretnych tematach i wskazywania potencjalnych kierunków działania innych decydentów w obrębie UE.

## Rola Parlamentu Europejskiego w polityce UE względem e-sportu

Parlament Europejski odgrywa w systemie instytucjonalnym Unii Europejskiej rolę wykraczającą poza klasyczną władzę prawodawczą i budżetową realizowaną wspólnie z Radą. W literaturze przedmiotu podkreśla się zdolność PE do inicjowania debat politycznych i kształtowania agendy unijnej w konkretnych dziedzinach, zwłaszcza w obszarach

dotychczas niezidentyfikowanych przez Unię jako relewantne lub słabo uregulowanych (Webb, Kreppel 2021), gdzie posłowie do PE pełnią rolę „przedsiębiorców politycznych" wykorzystujących zasoby instytucjonalne i nabyte w toku politycznej działalności sieci relacyjne do zmieniania czy kreowania polityk UE (Thierse 2019). Parlament może tym samym w określonych warunkach pełnić funkcję swoistego „pioniera" polityk unijnych, sygnalizując potrzebę interwencji regulacyjnej jeszcze przed formalnymi działaniami Komisji Europejskiej, posiadającej co do zasady wyłączną inicjatywę prawodawczą. Tego rodzaju aktywność przejawia się zwłaszcza poprzez przyjmowanie rezolucji, które – choć formalnie niewiążące – wyznaczają kierunki przyszłych działań legislacyjnych. E-sport stanowi przykład takiego właśnie obszaru, w którym PE podejmuje próby dotychczas nierealizowanej na forum instytucji unijnych konceptualizacji ekosystemu e-sportu i formułowania pierwszych propozycji jego ujęcia w ramy polityki unijnej.

W wyniku analizy dotychczasowych prac Parlamentu Europejskiego należy wyróżnić trzy zasadnicze fazy rozwoju zainteresowania europosłów tematem e-sportu:

1) ogół pojedynczych działań podejmowanych przez PE przed rokiem 2021;
2) rezolucja nr 2021/2058(INI) z dnia 23 listopada 2021 r. w sprawie polityki UE w dziedzinie sportu: ocena i możliwe kierunki dalszych działań, która po raz pierwszy wskazuje na konieczność podjęcia szerszej unijnej debaty na temat e-sportu;
3) rezolucja nr 2022/2027(INI) z dnia 10 listopada 2022 r. w sprawie e-sportów i gier wideo stanowiąca pierwszą instytucjonalną próbę wypracowania inicjatyw w ramach UE w zakresie sportu elektronicznego.

Na fazę pierwszą krystalizowania się e-sportu jako przedmiotu debaty na forum PE składały się pojedyncze inicjatywy poszczególnych europosłów, co świadczy o incydentalnym charakterze podejmowanych wówczas działań i braku jakiegokolwiek kontinuum świadczącego o realnym zainteresowaniu całej instytucji tym sektorem. Jednym z pierwszych sygnałów zainteresowania e-sportem w przestrzeni parlamentarnej było pytanie E-000510/16 wystosowane w styczniu 2016 r. przez francuskiego europosła Marca Joulauda z grupy Europejskiej Partii Ludowej (zob. European Parliament 2016a). Joulaud zwrócił się w swoim pytaniu do Komisji Europejskiej o odpowiedź, czy profesjonalne zmagania w ramach e-sportu mogą być objęte programami w ramach polityki sportowej UE i stosownym finansowaniem z tego tytułu. Mimo dość krótkiej i ogólnej formy pytania, z uzasadnienia zawartego w dokumencie można wywnioskować kilka istotnych kwestii, które znajdą odzwierciedlenie w późniejszych fazach rozwoju zainteresowania e-sportem przez PE. Po pierwsze, zwróciwszy uwagę na rosnącą konkurencyjność w ramach gier wideo, europoseł Joulaud dokonał wyszczególnienia w obrębie sektora gamingowego tendencji do profesjonalizacji zmagań wirtualnych, określanej mianem sportu elektronicznego lub e-sportu. Takie rozróżnienie znajduje swoje potwierdzenie w literaturze (Biliński 2020) i przypomina ono podział aktywności sportowej na sport powszechny (amatorski) i sport profesjonalny (zawodowy). Po drugie, autor pytania zauważył, że KE wykorzystująca w polityce sportowej UE definicję sportu wypracowaną przez Radę Europy uznaje za sport aktywności intelektualne, takie jak szachy. W udzielonej w marcu 2016 r. krótkiej

odpowiedzi przez Komisarza ds. edukacji, kultury, młodzieży i sportu Tibora Navracsicsa stwierdzono, że niektóre aktywności e-sportowe można uznać za sport, a projekty z nimi związane mogą się kwalifikować do finansowania w ramach rozdziału „sport" programu *Erasmus+*. Takie stanowisko wynikało z faktu, że pojęcie sportu formułowane przez Radę Europy jest stosowane przez KE wraz z pojęciem „aktywności fizycznej", według Światowej Organizacji Zdrowia oznaczającym każdy ruch ciała wywołany przez mięśnie szkieletowe i wymagający zużycia energii (European Parliament 2016b).

Kolejna aktywność PE dotycząca e-sportu miała związek z ukonstytuowaniem się w lutym 2020 roku *European Esports Federation* (EEF) – wydarzenie inaugurujące działalność tej federacji miało miejsce w siedzibie Parlamentu Europejskiego w Brukseli. Nadawało to wskazanej inicjatywie symboliczny charakter i jednocześnie dawało pretekst do uznania, że ukonstytuowanie się tej organizacji ma polityczne poparcie w PE. Federacja została ostatecznie zarejestrowana jako związek stowarzyszeń z siedzibą w Warszawie i jest obecnie uznawana za największą regionalną federację e-sportową w Europie. Ponadto, federacja pełni funkcję oficjalnej regionalnej organizacji europejskiej zarówno w strukturach *International Esports Federation*, jak i w *Global Esports Federation*. Utworzenie EEF wywołało jednak wątpliwości u ówczesnej europosłanki Christine Anderson z grupy ID, która w dniu 10 marca 2020 r. skierowała pytanie P-001475/2020 do Komisji Europejskiej (zob. European Parliament 2020a), w którym sformułowała trzy zasadnicze kwestie problemowe. Po pierwsze, zapytała, czy Komisja Europejska zna przesłanki, którymi kierowano się przy poparciu utworzenia EEF, a nie innej, alternatywnej organizacji e-sportowej. Po drugie, podniosła problem zgodności struktury EEF z unijną strategią na rzecz równości płci, wskazując na rażąco niską reprezentację kobiet w organach założycielskich federacji. Po trzecie, europosłanka zwróciła się do KE o informację na temat ewentualnego finansowania EEF i innych lig e-sportowych ze środków Unii Europejskiej (European Parliament 2020a).

W odpowiedzi udzielonej w dniu 5 maja 2020 r. (zob. European Parliament 2020b) Komisarz ds. innowacji, badań, kultury, edukacji i młodzieży Marija Gabriel zajęła w imieniu KE stanowisko podkreślające ograniczony zakres zaangażowania KE w proces tworzenia struktur e-sportowych. Wskazała, że nie posiada wiedzy na temat powodów, dla których utworzono *European Esports Federation*, ani przesłanek wyboru tej organizacji jako reprezentatywnej federacji europejskiej. Jednocześnie komisarz Gabriel przypomniała, że autonomia struktur zarządzających sportem stanowi jedną z podstawowych zasad organizacji sportu w Europie, co ogranicza możliwość bezpośredniej ingerencji instytucji unijnych w procesy instytucjonalne zachodzące w tym obszarze. Odnosząc się do kwestii równości płci, Komisja zaznaczyła, że konsekwentnie zachęca wszystkie organizacje sportowe – w tym również działające w sektorze e-sportu – do podejmowania działań na rzecz zwiększania udziału kobiet, w szczególności w strukturach decyzyjnych. Jednocześnie podkreślono, że *European Esports Federation*, podobnie jak inne ligi e-sportowe, nie była beneficjentem programu *Erasmus+* ani innych instrumentów finansowych UE, co dodatkowo potwierdza brak formalnego wsparcia instytucjonalnego ze strony Komisji (zob. European Parliament 2020b).

Analiza powyższej wymiany pytań i odpowiedzi pozwala stwierdzić, że mimo zainicjowania działalności EEF w gmachu Parlamentu Europejskiego, Komisja Europejska zachowała w tym względzie wyraźnie zdystansowane stanowisko wobec ewentualnego zaangażowania w procesy instytucjonalizacji e-sportu, poprzestając na zaakcentowaniu zasady autonomii sportu oraz sportowych organizacji i struktur reprezentacyjnych, a także braku bezpośrednich kompetencji w zakresie kreowania struktur zarządzających w tym sektorze. Co ważne w kontekście ewentualnego uznania e-sportu za aktywność sportową, wskazane wartości leżą u podstaw organizacji sportu, czyli jednego z filarów przedstawionej w 2007 r. przez KE *Białej księgi na temat sportu*, zaliczanej do najważniejszych dokumentów przyjętych przez instytucje unijne w ramach polityki sportowej (zob. Komisja Europejska 2007).

Drugim etapem rozwoju zainteresowania PE sportem elektronicznym było przyjęcie *Rezolucji z dnia 23 listopada 2021 r. w sprawie polityki UE w dziedzinie sportu: ocena i możliwe kierunki dalszych działań* (2021/2058 (INI)). Był to pierwszy dokument przyjęty przez instytucję UE, w którym e-sport został *explicite* uznany za ekosystem wymagający szerszej refleksji instytucjonalnej na poziomie Unii. Choć rezolucja składała się z blisko 100 punktów na rzecz bardziej kompleksowego podejścia do polityki UE w dziedzinie sportu, a e-sport został poruszony tylko w jednym z nich, to jednak wspomniany dokument należy traktować w długofalowej perspektywie jako swoiste „pierwsze tchnienie" Unii Europejskiej w odniesieniu do sportu elektronicznego. Warto podkreślić, że nie było to jednak „tchnienie" natury ściśle regulacyjnej, tylko stanowiące postulatywny fundament pod budowę unijnej agendy wokół e-sportu. W opinii publicznej ten fakt znalazł się jednak w cieniu innych zagadnień poruszonych w rezolucji, w szczególności sprzeciwu europosłów wobec organizacji zawodów podważających zasady europejskiego modelu sportu (tj. solidarności, zrównoważonego rozwoju, inkluzywności dla wszystkich, otwartego współzawodnictwa, wartości sportowych i sprawiedliwości) i zagrażających stabilności całego ekosystemu sportowego. W domyśle chodziło tutaj o bardzo głośną wówczas propozycję organizacji przez konsorcjum kilkunastu największych klubów piłkarskich w Europie zamkniętych rozgrywek Superligi, mającej stanowić przeciwwagę dla zmagań organizowanych przez Unię Europejskich Związków Piłkarskich (UEFA), w szczególności Ligi Mistrzów. Co ciekawe, głównym inicjatorem prac nad rezolucją był poseł do Parlamentu Europejskiego z grupy Europejskiej Partii Ludowej i były polski piłkarz Tomasz Frankowski (Heluszka 2021).

Pierwszy na forum unijnym postulat na rzecz e-sportu znalazł się w pkt. 92 rezolucji 2021/2058(INI), w którym Parlament Europejski zaapelował do instytucji UE o rozpoczęcie debaty na temat przyszłości e-sportu oraz możliwości, jakie oferuje ten sektor. Jednocześnie PE wezwał do systematycznego gromadzenia danych i przedstawienia badań pozwalających na ocenę wpływu e-sportu – zarówno w wymiarze społecznym, jak i gospodarczym (Parlament Europejski 2021: s. 10). Tak sformułowane oczekiwania wskazują, że PE postrzega e-sport nie jako wyłącznie formę rozrywki cyfrowej, lecz jako dynamicznie rozwijający się ekosystem o potencjalnym znaczeniu dla realizacji szerszych celów niż tylko wsparcie rywalizacji e-sportowej i podmiotów w nią zaanga-

żowanych. Świadczy o tym umiejscowienie wyżej wskazanej propozycji PE w rezolucji 2021/2058(INI), w części pod tytułem *Ułatwianie przejścia w kierunku zrównoważonej i innowacyjnej przyszłości* (zob. Parlament Europejski 2021: s. 10). Apel o rozpoczęcie debaty i gromadzenie informacji na temat e-sportu stanowi potwierdzenie, że do momentu przyjęcia rezolucji Unia Europejska nie prowadziła pogłębionej analizy sektora e-sportowego. Brak wcześniejszych badań, strategii czy innych dokumentów poświęconych tej tematyce wskazuje, że e-sport pozostawał dotychczas poza głównym nurtem refleksji politycznej UE, mimo jego rosnącego znaczenia społecznego i gospodarczego. W ten sposób PE nie tylko dokonał identyfikacji luki w dotychczasowych działaniach Unii w ramach polityki sportowej, lecz również podjął próbę jej wypełnienia, wyznaczając kierunek dalszej refleksji na poziomie instytucjonalnym.

Trzecim i jak na razie ostatnim etapem wysiłków podjętych przez Parlament Europejski na rzecz e-sportu była *Rezolucja z 10 listopada 2022 r. w sprawie esportów i gier wideo* (2022/2027 (INI)). Dokument został przyjęty przez PE rok po apelu wyrażonym we wcześniej omawianej rezolucji i stanowi pierwszy tak kompleksowy dokument instytucji unijnej poświęcony fenomenowi sportu elektronicznego, torując tym samym drogę do przyszłych działań regulacyjnych i politycznych Unii Europejskiej w tym obszarze. Znaczenie rezolucji należy ocenić jako przełomowe – zarówno w wymiarze normatywnym, jak i strategicznym – gdyż po raz pierwszy e-sport został ujęty w ramach szerszej refleksji właściwej dla polityk unijnych. Faktycznym impulsem do podjęcia prac nad rezolucją – jak wskazała sama jej inicjatorka, francuska posłanka do PE Laurence Farreng z grupy *Renew Europe* – były z jednej strony społeczne skutki pandemii COVID-19, które uwypukliły znaczenie sektora gier wideo i e-sportu, z drugiej zaś potrzeba wprowadzenia odrębnych polityk, programów i zachęt dotyczących tej dziedziny na poziomie europejskim, w oderwaniu od dotychczasowych poczynań instytucji unijnych w sferze przemysłu audiowizualnego, które w żadnym stopniu nie uwzględniały ekosystemu e-sportowego (Frascarelli 2022). Prawnym punktem wyjścia do rozważań Parlamentu w rezolucji, na co wskazuje wstęp do dokumentu, było zakotwiczenie e-sportu w obowiązujących ramach traktatowych, w szczególności we wspomnianych wcześniej art. 6 i 165 TFUE, które określają kompetencje wspierające Unii w dziedzinie sportu. Odwołanie to pełni funkcję fundamentu dla dalszego kreowania podejścia UE wobec e-sportu, wskazując jednocześnie na ograniczony, koordynacyjno-wspierający charakter działań UE, analogiczny do wypracowanej wcześniej polityki w zakresie sportu tradycyjnego. Rezolucja inicjuje w ten sposób proces „europeizacji" e-sportu, czyli uczynienia wirtualnych zmagań zagadnieniem wspólnym dla wszystkich państw członkowskich, nie naruszając jednocześnie ich wyłącznej kompetencji do podejmowania działań w tym zakresie.

Analiza motywów rezolucji ukazuje, że PE postrzega e-sport jako dynamiczny, stale ewoluujący ekosystem, silnie uzależniony od postępu technologicznego i kreatywności, a jedną z głównych barier dla pełnego wykorzystania potencjału sektora e-sportu jest brak harmonizacji definicyjnej i regulacyjnej, co wymaga niezbędnego określenia ram prawnych. W rezolucji pojawiają się również liczne odniesienia mogące wskazywać na rozmaite podobieństwa e-sportu do sportu tradycyjnego. Po pierwsze, e-sport i sport tradycyjny łączy

fakt, że są to aktywności polegające na rywalizacji uczestników współzawodnictwa, której celem jest osiągnięcie określonego wyniku sportowego[2], przy czym jedyną istotną różnicą między nimi jest nierozerwalny w przypadku e-sportu element cyfrowy[3]. PE definiuje e-sport jako zjawisko łączące w sobie element ludzki (tj. gracza uczestniczącego w rywalizacji), cyfrowy (tj. grę wideo) i rywalizacyjny (Parlament Europejski 2022: s. 5). Po drugie, Parlament wskazuje na dominującą rolę podmiotów prywatnoprawnych w organizacji zmagań e-sportowych, co ma również miejsce w klasycznych aktywnościach sportowych, z tą różnicą że dochodzi tutaj kwestia praw własności intelektualnej przysługujących twórcom i wydawcom gier wideo. Po trzecie, w rezolucji dochodzi do rozróżnienia aktywności na poziomie powszechnym (amatorskim) i profesjonalnym.

Rezolucja identyfikuje także kluczowe uwarunkowania gospodarcze sektora sportu elektronicznego. PE zauważył, że e-sport funkcjonuje w ramach wysoce umiędzynarodowionego rynku o niskich barierach przepływu towarów i usług, jednocześnie stwierdzając, że choć UE odgrywa ważną rolę w ekosystemie gier wideo, to sektor ten jest zdominowany w przeważającej mierze przez podmioty spoza UE, co uzasadnia potrzebę aktywnej polityki wzmacniającej konkurencyjność europejskich przedsiębiorstw. W rezolucji wspomniano również o wykorzystywaniu w ramach e-sportu zaawansowanych technologii i rozwijających się przestrzeni wirtualnych, takich jak sztuczna inteligencja, rzeczywistość wirtualna i metawersa, co umiejscawia przedmiotową tematykę w szerszym kontekście polityki cyfrowej i wyzwań współczesności związanych z nowymi technologiami. Parlament uznał e-sport za zjawisko „wciąż nowe", mające znaczący potencjał do dalszego rozwoju i zróżnicowane pod kątem zainteresowania w poszczególnych państwach członkowskich (Parlament Europejski 2022). Jednocześnie wskazano na możliwość wykorzystania e-sportu jako instrumentu wspierającego politykę edukacyjną Unii Europejskiej zarówno pod kątem zachęcania uczniów do kariery w naukach przyrodniczych, technologii, inżynierii, sztuce i matematyce, jak i do rozwijania umiejętności niezbędnych do funkcjonowania w społeczeństwie cyfrowym. PE dostrzegł również rozmaite zagrożenia czyniące e-sport i szerzej rozumiany świat gier wideo olbrzymim wyzwaniem dla całego społeczeństwa, m.in. oszukiwanie, negatywny wpływ na zrównoważenie środowiskowe, możliwość stosowania przemocy lub nękania w ramach usług online oraz dezinformację. Tak kompleksowe ujęcie problematyki potwierdza, że e-sport został potraktowany przez europosłów jako pełnoprawny przedmiot interwencji publicznej.

Rezolucja z 2022 r. nie stanowi wyłącznie holistycznej analizy wybranych aspektów funkcjonowania ekosystemu e-sportowego i wyszczególnienia najistotniejszych wyzwań w tej materii z perspektywy unijnej. Oprócz wymienionych wyżej motywów uzasadniających potrzebę podjęcia rezolucji, dokument przyjęty przez Parlament Europejski zawiera szereg postulatów, które można uznać za próbę przedstawienia konkretnej

---

[2] Litera P. rezolucji 2022/2027(INI): „...e-sporty to zawody, w których osoby lub zespoły grają w gry wideo na żywo lub online – zazwyczaj na oczach widzów – dla rozrywki, nagród lub pieniędzy..." (Parlament Europejski 2022: s. 5).

[3] Litera P. rezolucji 2022/2027(INI): „...e-sporty różnią się od sportu tym, że są z definicji cyfrowe..." (Parlament Europejski 2022: s. 5).

wizji przyszłej polityki Unii Europejskiej w zakresie e-sportu. W pierwszej kolejności PE wezwał Komisję i Radę do uznania ekosystemu gier wideo za istotny sektor kulturalny i kreatywny o dużym potencjale dalszego wzrostu i innowacji, czego efektem miałoby być opracowanie spójnej, długoterminowej europejskiej strategii w zakresie gier wideo – co ważne, ze szczególnym uwzględnieniem e-sportu. Zdaniem Parlamentu, strategiczny dokument powinien zostać przygotowany w taki sposób, aby wszystkie podmioty zaangażowane w ten sektor mogły czerpać korzyści z przewidzianych w strategii instrumentów w sposób odpowiedni i sprawiedliwy. Strategia powinna także opierać się na celach określonych w komunikacie KE z dnia 9 marca 2021 pt. *Cyfrowy kompas na 2030 r.: europejska droga w cyfrowej dekadzie* (Komisja Europejska 2021), dzięki czemu większa uwaga byłaby zwrócona m.in. na zwiększenie dostępu do rozwoju talentów i finansowania, rozwiązywanie problemu niedoboru umiejętności cyfrowych oraz zapewnienie niezawodnej infrastruktury i łączności. Oznacza to, że w świetle propozycji Parlamentu wszelkie potencjalne działania natury koncepcyjnej na rzecz e-sportu nie powinny być podejmowane w oderwaniu od innych polityk unijnych, tylko muszą być z nimi zgodne. Przyjęcie zaproponowanego przez PE podejścia sprawiłoby, że zaangażowanie instytucji unijnych w celu wsparcia e-sportu, w szczególności Komisji, stanowiłoby kontinuum wysiłków na rzecz cyfrowej transformacji Europy będącej jednym z priorytetów politycznych KE zarówno w pierwszej[4], jak i w drugiej kadencji[5] pod przewodnictwem Ursuli von der Leyen. Rezolucja zasygnalizowała również dwie kluczowe kwestie. Po pierwsze, Parlament uznał odmienność sportu tradycyjnego i e-sportu w głównej mierze ze względu na ulokowanie rywalizacji e-sportowej w środowisku cyfrowym, co może teoretycznie prowadzić do konstatacji, że zdaniem europosłów e-sportu nie można uznawać za aktywność sportową. Zaznaczono jednak, że oba te sektory mogą wzajemnie korzystać ze swoich doświadczeń i propagować podobne pozytywne wartości, takie jak zasada *fair play*, niedyskryminacja, praca zespołowa, przywództwo, solidarność, uczciwość, antyrasizm, włączenie społeczne i równość płci. To stwierdzenie z kolei może stanowić uzasadnienie dla ewentualnego wykorzystania dotychczasowego dorobku prawnego polityki sportowej UE, w szczególności *Białej księgi na temat sportu*, do skonkretyzowania działań politycznych i regulacyjnych UE wobec e-sportu. Po drugie, PE określił, że e-sport i gry wideo, stanowiące integralną część europejskiego dziedzictwa kulturowego, mają ogromny potencjał w zakresie propagowania historii Europy, jej tożsamości, dziedzictwa, wartości i różnorodności, co można uznać za dostrzeżenie w e-sporcie możliwego narzędzia do podejmowania działań na rzecz zwiększenia *soft power* Unii Europejskiej w przestrzeni międzynarodowej. W rezolucji przedstawiono również szereg innych propozycji, m.in. utworzenie Europejskiego Obserwatorium Gier Wideo, stworzenie europejskiego wykazu podmiotów e-sportowych na szczeblu lokalnym, regionalnym i krajowym, opracowanie wytycznych dotyczących statusu e-sportowców, stworzenie wizy dla pracowników branży e-sportu w oparciu o wizy kulturalne i sportowe Schengen,

[4] Priorytet *Europa na miarę ery cyfrowej* (zob. Komisja Europejska 2019).

[5] Priorytet *Nowy plan na rzecz trwałego dobrobytu w Europie i konkurencyjności Europy* (zob. Komisja Europejska 2024).

a także opracowanie karty propagującej wartości europejskie w zawodach e-sportowych we współpracy z wydawcami, organizacjami zrzeszającymi drużyny, klubami i organizatorami turniejów.

Środowiska związane ze sportem elektronicznym przyjęły rezolucję Parlamentu Europejskiego z 2022 r. z wyraźnym zadowoleniem, a niekiedy wręcz z euforią. Na łamach portalu *Esports Insider* uznano wypracowany przez PE dokument za ogromne zwycięstwo dla europejskiej branży e-sportowej i gier wideo – zarówno pod względem uznania tego sektora przez unijnych decydentów, jak i możliwych korzyści finansowych, zwłaszcza w zakresie dostępu spółek działających w e-sporcie do unijnych funduszy w razie możliwego przyjęcia dokumentu strategicznego (Nordland 2022). Z kolei, działająca od 1998 r. organizacja *Video Games Europe* wykorzystała rezolucję jako przyczynek do pogłębionej refleksji nad ewentualną klasyfikacją e-sportu jako aktywności sportowej w ramach porządków prawnych państw członkowskich UE. Uznała, że „klasyfikacja zawodów w grach wideo lub tytułów gier wideo jako sportu przez państwo członkowskie spowodowałaby fragmentację rynku europejskiego zarówno z perspektywy regulacyjnej, jak i rynkowej, zakłócając jednolity rynek cyfrowy" (Video Games Europe 2024). Wiązałyby się z tym takie komplikacje, jak konieczność dostosowania się e-sportowych interesariuszy do różnych ram prawnych, niekiedy ze sobą sprzecznych, co w konsekwencji mogłoby doprowadzić do ogólnej niechęci międzynarodowych podmiotów do inwestowania w e-sport w Europie. Stąd też remedium na ten problem jest stworzenie odpowiedniego klimatu inwestycyjnego w oparciu o wspólne ramy prawne już wypracowane na poziomie unijnym, które pośrednio mają zastosowanie do e-sportu. Jak zaznacza *Video Games Europe*, czyni to z Europy rynek zdolny do równorzędnej rywalizacji z głównymi graczami globalnymi, czyli Stanami Zjednoczonymi i Chinami.

Reasumując, trudno nie oprzeć się wrażeniu, że Parlament Europejski, przyjmując rezolucję 2022/2027(INI) z 10 listopada 2022 r. w sprawie esportów i gier wideo, niejako sam sobie odpowiedział na apel o rozpoczęcie debaty na temat e-sportu, skierowany do instytucji unijnych w przyjętej rok wcześniej rezolucji 2021/2058(INI). Z uznaniem należy przyjąć jednak to, że Parlament nie poprzestał w swojej aktywności jedynie na niewiążącej inicjatywie rozmów nad przyszłością sektora e-sportowego, ale sam – wobec braku niezwłocznej odpowiedzi innych instytucjonalnych adresatów – konsekwentnie kontynuował działania w przedmiotowym obszarze, dodając do tego relewantny wkład merytoryczny. Analizowana wyżej rezolucja z 2022 r. ma charakter przełomowy, gdyż nie tylko zdiagnozowała stan sektora e-sportu czy wręcz, jak stwierdziła europosłanka Farreng, „ujawniła, czym jest ten sektor" (Frascarelli 2022), lecz przede wszystkim zainicjowała proces jego systemowego ujmowania w ramach polityk Unii Europejskiej. Wyznaczyła ona kierunki możliwych działań regulacyjnych i strategicznych, stanowiąc punkt odniesienia dla przyszłej, bardziej spójnej i kompleksowej polityki UE wobec sportu elektronicznego. Warte zauważenia na koniec jest to, że działania Parlamentu Europejskiego w zakresie e-sportu nie poprzestały tylko na wspomnianych w tym opracowaniu rezolucjach. W ostatnich latach w wybranych opiniach Komisji Kultury i Edukacji PE, m.in. w przedmiocie sprawozdania z realizacji umowy o handlu i współpracy między

Zjednoczonym Królestwem a UE czy projektu budżetu ogólnego Unii Europejskiej na rok budżetowy 2024, odnoszono się chociażby do potrzeby partnerstw i wymian w dziedzinie e-sportu czy potencjału gamifikacji materiałów edukacyjnych.

## Komisja Europejska wobec inicjatyw Parlamentu Europejskiego

Kluczem do pełnego sukcesu inicjatyw tworzonych przez PE w celu formułowania idei do unijnej agendy jest satysfakcjonująca reakcja instytucji powołanej traktatowo do wspierania ogólnego interesu UE i podejmowania w tym celu odpowiednich inicjatyw, czyli Komisji Europejskiej. W przypadku wizji PE dotyczącej ekosystemu e-sportu, w szczególności propozycji wynikających z rezolucji z 2022 r., reakcję KE należy uznać za niezwykle skromną, jeśli można mówić o jakimkolwiek konstruktywnym odzewie natury prawnej. Komisja nie przedstawiła żadnej konkretnej inicjatywy legislacyjnej dotyczącej e-sportu. Podjęła – i to pośrednio – jedynie jedno konkretne działanie o podłożu analitycznym, które można interpretować jako próbę odpowiedzi na impuls polityczny płynący z Parlamentu. Był nim opublikowany w październiku 2023 r. raport *Understanding the value of a European video games society* (European Commission 2023) przygotowany przez firmy konsultingowe Ecorys i KEA na zlecenie Dyrekcji Generalnej ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii. Stanowił on zwieńczenie rozpoczętego w styczniu 2022 r. projektu pod tą samą nazwą, którego celem było wsparcie Komisji Europejskiej w lepszym zrozumieniu sektora gier wideo, jego wpływu na szereg obszarów politycznych oraz określenie możliwej aktywnej roli UE we wspieraniu rozwoju tego środowiska poprzez konkretne podejścia i cele polityczne. W dokumencie omówiono różne aspekty funkcjonowania sektora gier wideo (w tym również ekosystemu e-sportowego), przede wszystkim wymiar ekonomiczny, zatrudnieniowy, regulacyjny, kulturowy i społeczny. Zaproponowano w nim również dziewięć rekomendacji na rzecz stworzenia warunków sprzyjających rozwojowi branży gier wideo w Europie, wśród nich m.in. wzmocnienie mechanizmów wspierających zorganizowany dialog polityczny na rzecz sektora gier wideo, kierowanie rozwiązań finansowych na wzmocnienie konkurencyjności branży gier wideo czy też poprawa jakości opracowywanych analiz i gromadzonych danych dotyczących europejskiego sektora gier wideo, aby umożliwić podejmowanie działań politycznych opartych na faktach. Raport należy uznać za przejaw zainteresowania obszarem e-sportu ze strony Komisji Europejskiej oraz budowania przez nią wiedzy i legitymizacji środowiska gier wideo pod kątem ewentualnych przyszłych wysiłków strategicznych. Trudno jest jednak przewidzieć, czy efektem tego raportu będą szerzej zakrojone propozycje prawodawcze – tym bardziej, że ten dokument nie odzwierciedla stanowiska Komisji. Co więcej, sam projekt nie wyszedł ze strony Komisji, tylko – jak wynika z informacji na stronie KE – jako inicjatywa pilotażowa Parlamentu Europejskiego (European Commission 2025a), co udowadnia, jak wielką rolę w nadaniu tematowi e-sportu wymiaru unijnego odgrywają właśnie europosłowie.

Powściągliwość Komisji wobec działań podejmowanych przez Parlament można wytłumaczyć kilkoma czynnikami o charakterze instytucjonalnym i politycznym, o których była już mowa w niniejszym opracowaniu. Po pierwsze, ograniczone kompetencje

traktatowe UE w zakresie sportu, na które *expressis verbis* powoływał się PE w swoich rezolucjach, utrudniają podejmowanie kompleksowych działań legislacyjnych w odniesieniu do e-sportu, którego status prawny pozostaje niejednoznaczny. Po drugie, sektor gier wideo i e-sportu znajduje się na styku wielu polityk unijnych – od rynku cyfrowego przez kulturę i edukację po prawo pracy, co komplikuje wypracowanie spójnego podejścia regulacyjnego. Po trzecie, Komisja funkcjonuje w warunkach konkurencji wielu obszarów krytycznych w toku jej bieżącej działalności i konsekwentnego trwania w wyznaczonych na początku kadencji priorytetach politycznych, takich jak transformacja energetyczna, bezpieczeństwo czy szeroko rozumiana polityka cyfrowa, co ogranicza przestrzeń dla nowych inicjatyw sektorowych. Wreszcie, istotną rolę odgrywa czynnik ryzyka politycznego, związany z obawą przed nadmierną ingerencją w dynamicznie rozwijający się rynek zdominowany przez podmioty prywatne, a w rezultacie – przed potencjalnym przeregulowaniem sektora.

W konsekwencji, relacja między Parlamentem Europejskim a Komisją Europejską w obszarze e-sportu odzwierciedla klasyczne napięcie między funkcją inicjowania debaty politycznej a kompetencją do podejmowania działań legislacyjnych. Parlament poprzez swoją rezolucję wyznaczył kierunek dyskusji i zasygnalizował potrzebę większego zaangażowania UE, jednak Komisja – jako strażniczka Traktatów i główny inicjator prawa unijnego – przyjęła bardziej zachowawcze podejście. Brak bezpośredniej kontynuacji legislacyjnej nie oznacza jednak całkowitej bierności, lecz raczej etapowe i ostrożne podejście do regulacji nowego, złożonego sektora, zwłaszcza w świetle najnowszych tendencji deregulacyjnych zaczerpniętych z raportu Draghiego.

## Podsumowanie

Dokonana w ramach niniejszego badania analiza działań Parlamentu Europejskiego podejmowanych na rzecz ekosystemu e-sportowego i reakcji Komisji Europejskiej na propozycje europosłów pozwala stwierdzić, że Parlament odgrywa wielowymiarową rolę w procesie kształtowania unijnej debaty dotyczącej sportów elektronicznych, czyniąc to obecnie jako jedyny i wyłączny inicjator. PE jawi się w dotychczasowym procesie budowy unijnej perspektywy na e-sport przede wszystkim jako *agenda-setter*, czyli pierwsza instytucja, która wprowadziła zmagania wirtualne do szerokiego porządku spraw objętych zainteresowaniem Unii Europejskiej. Po drugie, działania PE przyczyniły się do tworzenia ram pojęciowych pod kątem dalszej debaty m.in. poprzez rozróżnienie między grami wideo *sensu largo* a e-sportem, zasygnalizowanie aspektów różniących współzawodnictwo e-sportowe od sportu tradycyjnego oraz wskazywanie potencjału edukacyjnego, społecznego i gospodarczego sektora e-sportu. Dodatkowo, rezolucje Parlamentu mają charakter mobilizujący w stosunku do pozostałych instytucji unijnych w zakresie podejmowania działań analitycznych i eksperckich, nawet jeśli presja płynąca z dokumentów tworzonych przez PE nie prowadzi od razu do skonkretyzowanych inicjatyw prawodawczych. Wreszcie, aktywność Parlamentu wzmacnia polityczną legitymizację e-sportu jako zjawiska wymagającego zainteresowania ze strony instytucji publicznych (nie tylko

osadzonych w obrębie systemu instytucjonalnego UE) oraz potencjalnie uzasadniającego przyszłe inwestycje i działania regulacyjne.

Jednocześnie przedmiotowa analiza wskazuje na wyraźny rozdźwięk pomiędzy dynamiką politycznego inicjowania debaty przez PE a ostrożnością instytucji odpowiedzialnej za formalne inicjatywy legislacyjne, jaką jest KE. Mimo dostrzegania przez Komisję znaczenia sektora gier wideo i e-sportu w kontekście gospodarki cyfrowej, co pokazuje raport *Understanding the value of a European video games society* (European Commission 2023), reakcja KE wobec postulatów rzeczywistego rozszerzenia polityk unijnych o obszar e-sportu pozostaje dość ograniczona. Wynika ona zarówno z wąskiego zakresu kompetencji UE w zakresie sportu na gruncie Traktatów, jak i z konkurencji innych priorytetów politycznych. Dodatkowo, złożony charakter e-sportu, funkcjonującego na styku sportu i przestrzeni cyfrowej, utrudnia wypracowanie jednolitego modelu regulacyjnego na poziomie unijnym. W konsekwencji, proces polityzacji e-sportu w UE pozostaje na etapie początkowym i opiera się przede wszystkim na instrumentach *soft law* oraz działaniach o charakterze koncepcyjnym i eksperckim, które niekoniecznie będą musiały się wiązać z finalną aprobatą ze strony unijnych decydentów.

Z perspektywy strategicznej tempo działań instytucji unijnych może jednak okazać się niewystarczające wobec dynamicznych zmian zachodzących na rynku globalnym. Podczas gdy Unia Europejska prowadzi dopiero wstępną debatę nad miejscem e-sportu w politykach publicznych, inne podmioty międzynarodowe – zarówno państwa, jak i interesariusze prywatnoprawni – intensyfikują inwestycje i działania regulacyjne w tym sektorze. Istnieje tym samym duże ryzyko, że UE może stanąć przed faktami dokonanymi, tracąc możliwość aktywnego współkształtowania globalnych standardów dotyczących e-sportu i jego miejsca w szerszym krajobrazie światowej gospodarki cyfrowej. Dalszy rozwój europejskiej polityki wobec sportu elektronicznego będzie zależał od zdolności instytucji unijnych do pogodzenia ambicji regulacyjnych i chęci wpływania na inne rynki (co Anu Bradford określa mianem *Brussels effect*) z potrzebą wspierania innowacyjności i konkurencyjności europejskiego sektora technologicznego. W tym kontekście Parlament Europejski jest główną instytucją wyznaczającą potencjalne kierunki działań politycznych w dziedzinie e-sportu, nawet jeśli ich pełna implementacja pozostaje obecnie ograniczona i na obecnym etapie trudno jest mówić o możliwej „rewolucji" płynącej z rezolucji.

**Hubert Taładaj** – doktorant w Katedrze Polityk Unii Europejskiej na Wydziale Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych Uniwersytetu Warszawskiego. Jego zainteresowania naukowe skupiają się na prawie i systemie instytucjonalnym Unii Europejskiej, prawie sportowym, polityce sportowej Unii Europejskiej oraz prawnych i politycznych aspektach e-sportu.

**Hubert Taładaj** – PhD candidate at the University of Warsaw, Faculty of Political Science and International Studies, Department of Policies of the European Union. His research interests are focused on European Union law and institutional system, sports law, sports policy of the European Union, as well as legal and political aspects of e-sport.

## Bibliografia:

ABANAZIR Cem (2019), *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, „International Sports Law Journal", vol.18. DOI: 10.1007/s40318-018-0139-6

BIERNAT Tadeusz (2012), *Soft law a proces tworzenia prawa w Unii Europejskiej. Wpływ soft law na konstrukcję i treść uzasadnień aktów normatywnych*, „Studia Prawnicze. Rozprawy i Materiały", nr 2 (11).

BILIŃSKI Michał (2020), *Problemy prawne działalności z zakresu e-sportu,* w: Łukasz Klimczyk, Michał Leciak (red.), *E-sport: Aspekty prawne*, Warszawa.

BRADFORD Anu (2023), *Digital Empires: The Global Battle to Regulate Technology*, New York. DOI: 10.1093/oso/9780197649268.001.0001

CYPRYJAŃSKI Maciej (2018), *E-sport. Optymalizacja gracza*, Gliwice.

EUROPEAN COMMISSION (2023), *Understanding the value of a European video games society: final report*, Publications Office of the European Union, Luxembourg. DOI: 10.2759/332575

EUROPEAN COMMISSION (2025a), *European Video Games Society project*, https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/value-gaming (30.06.2025).

EUROPEAN COMMISSION (2025b), *The future of European competitiveness. Part A: A competitiveness strategy for Europe*, Publications Office of the European Union, Luxembourg. DOI: 10.2872/9356120

EUROPEAN GRASSROOTS ESPORTS (2024), *Mapping of stakeholders, practices and models of grassroots esport*, International Sport and Culture Association (ISCA), https://esports.isca.org/resources-mapping-stakeholders (3.05.2026).

EUROPEAN PARLIAMENT (2016a), *E-sports. Question for written answer E-000510-16 to the Commission, Rule 130,* Marc Joulaud (PPE), https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-8-2016-000510_EN.html (25.01.2016).

EUROPEAN PARLIAMENT (2016b), *Answer given by Mr Navracsics on behalf of the Commission*, https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-8-2016-000510-ASW_EN.html (12.03.2016).

EUROPEAN PARLIAMENT (2020a), *Support for the founding of the European Esports Federation (EEF). Priority question for written answer P-001475/2020 to the Commission, Rule 138,* Christine Anderson (ID), https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/P-9-2020-001475_EN.html (10.03.2020).

EUROPEAN PARLIAMENT (2020b), *Answer given by Ms Gabriel on behalf of the European Commission*, https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/P-9-2020-001475-ASW_EN.html (5.05.2020).

FRASCARELLI Victor (2022), *MEP Laurence Farreng: European Union esports recognition a 'big step'*, "Esports Insider", December 2022, https://esportsinsider.com/2022/12/mep-laurence-farreng-european-union-esports-interview (15.01.2025).

GILARDI Filippo, MARTIN Paul (2023), *Introduction to Esports in the Asia-Pacific,* in: Filippo Gilardi, Paul Martin (eds), *Esports in the Asia-Pacific: Ecosystem, Communities, and Identities*, Palgrave Macmillan.

HELUSZKA Adrian (2021), *Polski europoseł przeciw piłkarskim gigantom. Idea Superligi legnie w gruzach?*, "Onet Przegląd Sportowy", https://przegladsportowy.onet.pl/pilka-nozna/rezolucja-tomasza-frankowskiego-w-pe-polak-wypowiada-wojne-pilkarskim-gigantom-pilka/etcf5gv (1.12.2021).

JIN Dal Yong (2010), *Korea's online gaming empire*, Cambridge, Massachusetts.

JOSEPH Daniel James, BROCK Tom, PARTIN William Clyde (2025), *Towards a geopolitical economy of esports: making sense of Saudi Arabia's investments*, „Team Performance Management: An International Journal", vol. 31, issues 5-6. DOI: 10.1108/TPM-09-2024-0111

KALITA Marcin (2021), *E-sport. Zostań mistrzem*, Warszawa.

KOMISJA EUROPEJSKA (2007), *Biała Księga na temat sportu*, KOM(2007) 391 wersja ostateczna, Bruksela, 11.07.2007.

KOMISJA EUROPEJSKA (2019), *Priorytety Komisji na lata 2019–2024,* https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024_pl (16.07.2019).

KOMISJA EUROPEJSKA (2021), Komunikat Komisji do Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów: *Cyfrowy kompas na 2030 r.: europejska droga w cyfrowej dekadzie*, COM(2021) 118 final, Bruksela, 9.03.2021.

KOMISJA EUROPEJSKA (2024), *Priorytety Komisji*, https://commission.europa.eu/priorities-2024-2029_pl?prefLang=pl (18.07.2024).

KONARSKI Xawery (2022), *Sport elektroniczny w Polsce – ramy organizacyjno-prawne*, „Prawo Nowych Technologii", nr 1.

MAKOWIEC Paweł (2025), *Ministerstwo ureguluje e-sport*, „CyberDefence 24", https://cyberdefence24.pl/polityka-i-prawo/ministerstwo-ureguluje-e-sport (16.06.2025).

MYRNA Szymon (2020), *E-sport w świetle nowelizacji ustawy o sporcie*, „Prawo Mediów Elektronicznych", nr 1/2020.

NEWZOO (2022), *Global Esports & Live Streaming Market Report 2022*, https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version (19.04.2022).

NEWZOO (2023), *Global Games Market Report 2023*, https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version (8.08.2023).

NORDLAND Jake (2022), *EU Parliament passes vote to recognise and fund esports, video games in Europe*, "Esports Insider", November 2022, https://esportsinsider.com/2022/11/european-union-parliament-esports-funding (11.11.2022).

*ORGANISER UNE COMPÉTITION d'esport: quelles règles respecter?* (2026), Ministère de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle, énergétique et numérique, https://www.economie.gouv.fr/entreprises/developper-son-entreprise/innover-et-numeriser-son-entreprise/organiser-une-competition-desport-quelles-regles-respecter# (24.06.2026).

PARLAMENT EUROPEJSKI (2021), Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 23 listopada 2021 r. w sprawie polityki UE w dziedzinie sportu: ocena i możliwe kierunki dalszych działań (2021/2058(INI)), Dz. Urz. UE C 224 z 8.06.2022 r.

PARLAMENT EUROPEJSKI (2022), Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 10 listopada 2022 r. w sprawie e-sportów i gier wideo (2022/2027(INI)), Dz.U. UE C 161 z 5.05.2023.

RADKE Hubert (2018), *Autonomia sportu,* w: M. Leciak (red.), *Prawo sportowe*, Warszawa.

SCHOLZ Tobias M., NOTHELFER Nepomuk (2022), *Research for CULT Committee: Esports – Background Analysis,* European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels. DOI: 10.2861/544672

SHINOHARA Tsubasa (2024), *The Role of the European Union for the Governance of the Esports Society?*, „Sports Law and Governance Journal", vol. 1, issue 1. DOI: 10.53300/001c.123121

SOSNOWSKI Wojciech (2020), *Prawne i organizacyjne uwarunkowania rozwoju e-sportu w Republice Korei (Korei Południowej),* w: Łukasz Klimczyk, Michał Leciak (red.), *E-sport: Aspekty prawne*, Warszawa.

STEFAN Oana (2020), *The Future of European Union Soft Law: A Research and Policy Agenda for the Aftermath Of Covid-19*, „Journal of International and Comparative Law", vol. 7, no. 2.

STĘPNIK Andrzej (2009), *E-sport z perspektywy teorii sportu*, „Homo Ludens", nr 1.

TFUE, Traktat o Funkcjonowaniu Unii Europejskiej (wersja skonsolidowana), Dz.U. UE C 202 z 07.06.2016 r.

THIERSE Stefan (2019), *Policy entrepreneurship in the European Parliament: reconsidering the influence of rapporteurs*, „Journal of European Public Policy", vol. 26, no. 2. DOI: 10.1080/13501763.2017.1409794

VIDEO GAMES EUROPE (2024), *Position on the Classification and Regulation of Esports as a Sport*, Position Paper, November 2024, https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2024/12/VGE-Position-Esports-and-Sport-Regulation-November-2024.pdf (31.12.2024).

WEBB Michael, KREPPEL Amie (2021), *The European Parliament's role as an informal EU agenda setter: The influence of own initiative reports*, „Public Administration", vol. 99, issue 2. DOI: 10.1111/padm.12692

---

Received: 21.05.2026. Accepted: 31.07.2026.