

Pécsi Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar, Doktori Iskola

Dr. Novák Pál

Az e-sport jogi helyzete és szabályozási szükségletei

Doktori (PhD) értekezés



Témavezetők:

Dr. Szőke Gergely László
egyetemi adjunktus

Dr. habil. Ágoston István
egyetemi docens

Pécs

2023.

Tartalomjegyzék

1. Tartalom	
2. Alapvetés.....	5
3. Tézisek	10
3.1 Tézis 1.	10
3.2 Tézis 2.	10
3.3 Tézis 3.	11
3.4 Kutatási módszertan	12
4. A videójátékok történeti fejlődése, szabályozási területének behatárolása és a társadalomban való megjelenésük.....	15
4.1 Az információs társadalom és az információs társadalom szolgáltatás történeti fejlődése és a videójátékok	15
4.1.1 Az e-kereskedelmi irányelv értelmében az információs társadalom szolgáltatás.....	17
4.1.2 Az információs társadalommal kapcsolatos szolgáltatás meghatározásának fejlődése és a videójátékok.....	19
4.1.3 Az információs társadalommal kapcsolatos szolgáltatások jelenlegi meghatározása ...	20
4.2 A videójátékok és az e-sport rövid történeti bemutatása	23
4.2.1 A videójátékok popkultúrában való megjelenése	24
4.3 A videójátékos ellátási láncban a közvetítő szolgáltatók szerepe	25
4.3.1 A Twitch és a Youtube Gaming	27
4.3.2 A legfontosabb digitális terjesztési platformok	28
4.3.3 A videójátékiparban alkalmazott egyéb közvetítő modellek.....	29
4.4 Az e-sport fogalma, történeti fejlődése és gazdasági helyzete	31
4.4.1 Az e-sport helyes írásmódja	31
4.4.2 Az e-sport rövid történeti bemutatása.....	32
4.5 A sport nemzetköziesedése és a sportszervezetek ereje	33
4.6 Az e-sport és a sport rövid, összehasonlító elemzése	36
4.6.1 Az e-sport gazdasági háttere.....	39
4.7 Összegzés	55
5. Az e-sport definiálásának nehézségei, fogalmi meghatározások.....	56
5.1 Definíciós nehézségek.....	56
5.2 Sporttudományi megközelítés	58
5.3 Modern piaci és tudományos definíciós kísérletek az e-sportról.....	60

5.4	Egészségtudományi és pszichológiai szempontú vizsgálat	63
5.4.1	Az egészségtudományi szempontú vizsgálat relevanciája	63
5.4.2	Az e-sport és a fizikai aktivitás egészségtudományi vizsgálata	63
5.5	A francia állam által alkotott, hivatalos jogi e-sport fogalom	65
5.6	A jelen dolgozat értelmezése szempontjából meghatározó definíció	66
5.7	Sport-e az e-sport, avagy a szabályozás vadnyugata	68
5.8	E-sport verseny szervezése Magyarországon	72
5.9	E-sport verseny szervezése nemzetközi szinten, különös tekintettel a Riot Games Studios gyakorlatára	74
6.	A videójátékok médiajogi elemzése	76
6.1	Az e-sport közvetítések médiajogi szabályozása és annak korlátai	78
6.2	A streaming médiajogi érintettsége	79
7.	A videójáték, mint szoftver és annak védelme	80
7.1	A videójáték és kiadója közötti jogi kapcsolat szerzői jogi megvilágítása a magyar jog szerint	81
7.2	Az end user license agreement (EULA), mint általános szerződési feltételek	84
7.2.1	A virtuális valóság szabályozás a való világra érvényes jogszabályokkal	84
7.2.2	Az EULA, mint általános szerződési feltétel	86
7.2.3	A Riot Games felhasználási szerződése	87
8.	A videójátékipar és az e-sport fogyasztóvédelmi helyzete	104
8.1	E-sportoló, mint fogyasztó	104
8.2	A fogyasztóvédelmi szabályok alkalmazásának dilemmája	105
8.2.1	Közjogi és magánjogi elemek keveredése	107
8.2.2	A virtuális termékek, áruk és szolgáltatások fogyasztóvédelmi szabályozása	108
8.2.3	A korábban is már elemzésre került EU e-kereskedelmi irányelv	108
8.2.4	A videójáték, mint áru	110
8.2.5	A pay to play és a free to play, mint a szolgáltatás vagy áru besorolás nehezítő faktorai	113
8.2.6	A fogyasztóvédelmi zavar	114
8.2.7	A Magyarországon életbe léptetett e-kereskedelmi szabályozás	116
9.	Az e-sport jelenségével kapcsolatos etikai, erkölcsi kérdések	117
10.	A gazdasági érdekek mentén való vizsgálat	122
10.1	A gazdasági törekvések feltehető iránya a szabályozás tükrében	123
10.2	A Riot Games stúdió várható gazdasági érdekei az e-sport sporttá válása lehetőségének vizsgálata tükrében	128
10.3	A nemzetközi sportéletre legnagyobb hatást gyakorló szervezetek	128
10.4	A Nemzetközi Olimpiai Bizottság jelentősége és döntéshozatali eljárás az e-sport sporttá változtatása függvényében	130

10.5	A Nemzetközi Olimpiai Bizottság eljárása arra vonatkozóan, hogyan kerül beválasztásra egy sportág az Olimpiai Játékokra	130
10.6	A futball nemzetközi szabályai módosításának dinamizmusa.....	132
10.7	Magyarország e-sport szervezetei, egyesületei és szövetségei, amelyek meghatározó befolyással rendelkeznek a magyar e-sport életre	133
10.7.1	A sport és az e-sport versenyrendszerének összehasonlítása ... Hiba! A könyvjelző nem létezik.	
11.	A francia e-sport szabályozás	139
11.1	A videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország.....	141
11.2	A francia e-sportoló jogállása.....	144
12.	A magyar szabályozásra tett javaslatot megelőző – dolgozatban is ismeretett - ismeretanyag összegzése, ezen összegzés fényében a problémás jogi területek meghatározása	147
13.	A közigazgatási érintettség	149
13.1	Szabályozási stratégia a magyar e-sport életre vonatkozóan.....	151
13.2	Az e-sport versenyek jogszabályi meghatározása	154
13.3	Az e-sportoló jogállása	155
13.4	Az e-sportolói szerződés és az e-sportoló szabad mozgásának biztosítása	158
14.	Összefoglaló / Summary	160
14.1	Magyar nyelvű összefoglaló.....	160
14.2	English language summary.....	164
15.	Szakértői interjúk	175
16.	Mellékletek	229
17.	Irodalomjegyzék:	230

„Minden korszaknak, minden nemzedéknek joga van a maga utópiájához.”

Joszif Brodskij

2. Alapvetés

Tudományos és hétköznapi értelemben is rohamosan változik a világ, egyre gyorsuló tempóban. Az ember, bár több tízezer évbe telt mire a tüzet használni kezdte, az 1. és a 4. ipari forradalom (Ipar 4.0) között már elég volt elteltie 250 évnek. A technológiai fejlődés és a digitalizáció általi társadalmi, gazdasági hatások sokszor csak utólag megértett múltat, bonyolult jelent és ismeretlen jövőt teremtenek az emberiség számára. E változások egy rövid, de fontos és dinamikus részének a szemtanúja voltam. Gyermekkoromban piros, tárcsázós telefonokat használtunk és papírcetlikre írtunk, míg ma olyan eszközöket állnak rendelkezésünkre csak kommunikációhoz, amelyeket az 1990-es években a science fiction könyvek és filmek sem álmodtak meg. A szemem előtt váltak luxuscikkből hétköznapivá, majd olvadtak egybe a számítógépek, a számológépek, a telefonok és a kalkulátorok. Mindeközben a tanúja voltam és vagyok jelenleg a világgazdaság ipari szektora másodhegedűssé válásának az információs társadalom szektora mögött. Az iskolák elhagyatott informatikai termeiből költöztek kedvenc videójátékaim a nappalimba, a szülők gyanakvó szempárjai, majd onnan hatalmas arénákba emberek milliói elé és a szemem láttára és a részvételemmel változtak meg az emberi interakciók annyira, hogy a személyes kapcsolatokat a like-ok egészítik ki. Mindeközben a tanúja vagyok és voltam a világgazdaság ipari szektora másodhegedűssé válásának az információs társadalom mögött. Ha össze szeretném foglalni a 21. század negyedik ipari forradalmának dinamikus fejlődése eredményeként bekövetkezett változásokat, nem tudnám megtenni, de e pár röviden ismertetett gondolat is rámutat talán arra, hogy a változások, amelyekkel szembenézünk – legalábbis életvitelünket tekintve – drasztikusak.

A pénzügyi, információs és robotikai rendszerek napi szintű újdonságai és átalakulása már szinte meg sem lepi a hétköznapi embereket, azonban vitán felül áll, hogy ezen változások, rejtnek magukban kockázatot. Ezen kockázatok egy része etikai és jogi jellegű kockázat, hiszen társadalmi együttélésünk során eddig nem tapasztalt élethelyzetek jönnek létre, melyeknek sem etikai hátterét, sem szabályozási módszereit nem ismerjük pontosan. Konkrétabban megragadható kérdések: pl. az Uber sofőrök munkajogi ¹helyzete, az Airbnb szerződések atipikus kötelmi viszonyaiból származó perek², vagy a jelen dolgozat témáját is adó e-sporttal kapcsolatos félreértések és visszásságok sorozata. Míg a videójátékok tudományosan cáfolt veszélyei (pl. agresszívvá teszik a játékosokat) a mai napig a társadalmi diszkusszió részét képezik, addig a videójátékos versenyekből (e-sport) származó valódi veszélyekkel kevesen foglalkoznak. Jelen dolgozat célja az, hogy ezen veszélyeket feltárja, javaslatot adjon megoldásukra és felhívja a figyelmet arra, hogy az e-sportolók etikai és jogi értelemben is sokszor igazságtalan helyzetnek vannak kitéve, ennek elsősorban az oka pedig az, hogy az új élethelyzet etikai vizsgálata és az ez alapján hozott jogi szabályozás még nem megfelelő, a létező néhány jó gyakorlat pedig nem elég elterjedt.

Az e-sport kutatási potenciáljára szakmai tevékenységem mutatott rá először: 2018 óta vezetem a Pécsi Egyetemi Atlétikai Club e-Sport Szakosztályát, mely a Pécsi Tudományegyetem hivatalos e-sport csapata. A csapattal részt vettünk Magyarország legnagyobb versenyein, nemzetközi versenyeken is indultunk és magunk is szerveztünk sok e-sport versenyt. E szakmai tapasztalatnak köszönhetően volt lehetőségem gyakorlati és elméleti szinten is elmélyülni az e-sport jelenségében és

¹ Az uber sofőrök munkajogi védelme évszázados munkajogi trendet tükröz, hiszen egy atipikus munkajogi helyzetben vannak: egy jogi személlyel állnak szerződéses kapcsolatban, amely alapvetően csak egy applikációt bocsájt ki, amelyet kétféleképpen lehet használni: utasként vagy közlekedő sofőrként. Amennyiben valaki a sofőr szerepet vállalva embereket szállít A pontból B pontba, akkor gyakorlatilag egy lehetőséget használ ki, amelyet a cég biztosít a számára, de sem munka-, sem megbízási jogviszony nem alakul ki közöttük. Ebben az esetben tehát, ha valaki életvitelszerűen Uber sofőrként tevékenykedik, akkor egy esetleges munkaképtelenség során semmilyen társadalmi védőháló nem fogja protektálni a munkájából eredeztethetően, ahhoz kapcsolódóan. Márpedig azt a legálisan folytatható jövedelemszerzési, rendszeres tevékenységet amelyet pl. az Uber sofőrök is végeznek, munkának nevezzük.

² Olivia Carville: Airbnb Is Spending Millions of Dollars to Make Nightmares Go Away, Elérhető: <https://www.bloomberg.com/news/features/2021-06-15/airbnb-spends-millions-making-nightmares-at-live-anywhere-rentals-go-away> Letöltve: 2022.07.05.

ekkor láttam meg azokat a problémákat, melyek feltárására és megoldására tesz kísérletet a dolgozat.

A dolgozat relevanciáját pedig a jelenség mérete adja: az e-sport iparága jelenleg megközelítőleg 700 millió ember életét érinti³, és egyre növekvő bevételt generál. Míg 2019-ben 957 millió USA dollár, addig 2021-ben már 1084 millió USA dollár az egy év alatt termelt bevétel mértéke. Ehhez képest a videójátékipar 2021-ben összesen 180.3 milliárd USA dollár bevétellel rendelkezett.⁴ Globális gazdaság léptékű mértékben vizsgálva igen nehéz lenne azt mondani, hogy a videójátékipar nagyon meghatározó lenne bolygónk gazdaságát nézve, hiszen összehasonlításféleképpen 2022-ben mindössze az Apple piaci értéke 2640 milliárd USA dollár⁵. Mindazonáltal nem elhanyagolható az az embertömeg, amelyet érint a videójátékipar, hiszen csak 2022-ben több mint 3 milliárd embert minősítettek a kutatások gamernek, vagyis olyan személynek, aki játszott valaha videójátékkal⁶.

A magyarországi adatokat vizsgálva az érintettség mértéke szintén kiemelkedő: megközelítőleg 3,5 millió videójátékoskal számolhatunk, ebből az e-sporttal foglalkozó, arról tudomást szerző személyek száma 640000 fő, 2021-ben az éves magyar piac 64 milliárd forint⁷ volt és a lakosság fogyasztóinak 30%-a költött e-sporttal kapcsolatos termékre vagy szolgáltatásra⁸. Ezen adatok 2023-ra növekedtek,

³ Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year: <https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year> letöltve: 2022. június 13.

⁴ Christina Gough: Revenue of the global eSports market 2020-2025, Elérhető:

<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> letöltve: 2022. június 13.

⁵ Andrea Murphy, Isabel Contreras: The Global 2000 (2022) <https://www.forbes.com/lists/global2000/?sh=2c6b0f8a5ac0> letöltve: 2022. június 13.

⁶ J. Clement: Number of video gamers worldwide 2017-2027. elérhető: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> Letöltve: 2022. június 13.

⁷ Flora Medve: eSports market revenue in Hungary 2021, by segment elérhető: <https://www.statista.com/statistics/984235/hungary-esport-market-size-by-segment/> Letöltve: 2023.01.02.

⁸ Flora Medve: eSports penetration in Hungary 2021 elérhető: <https://www.statista.com/statistics/1282144/hungary-esports-penetration/> Letöltve: 2023.01.02.

immáron 810.000 magyar ember foglalkozik e-sporttal, a hazai piac bevétele pedig eléri a 70 milliárd forintot⁹.

A jelenség nagysága tehát indokolná, hogy az e-sportot megfelelően szabályozzuk, de még konszenzus alapú definíciója sincs, mi több, országról országra máshogy és máshogy írják le a kifejezést is. Nem tisztázott sem a szakértők, sem az iparág szereplői, sem az érdeklődők számára az, hogy sport-e, rekreációs tevékenység vagy (bizonyos esetekben) munkának minősül-e.

Az e-sport iparágát a videójátékok teszik lehetővé, ezek szoftverek, melyek szellemi tulajdonok, így e szoftverek szellemi tulajdonosai (melyek döntően profitra törekvő gazdasági társaságok) szabadon rendelkeznek saját (szellemi) tulajdonukkal. Emiatt létrejött egy társadalomtudományi szempontból érdekes jelenség: az e-sport bár több százmillió ember életét érinti, sokan sportnak titulálva versenyeznek vele, karriercélt látnak benne és kiteljesedési lehetőséget, mégis az egész „motorját”, a videójátékokat már gazdasági társaságok tartják a kezükben. Tehát egy társadalomtudományi szempontból egyedülálló jellemzőkkel ellátott élethelyzet jött létre, amelyben a társadalmi felelősségvállalás és a bevételek egymással nem minden esetben azonos érdekei kerülnek összetűzésbe. Kutatási tevékenységem során egyre több társadalmi veszély került feltárára a jelenséggel kapcsolatban és a szakértői interjúk is arra engedtek következtetni, hogy az e-sportban komoly kockázat rejlik és leginkább a játékosok szempontjából.

A játékosok mellett, különösen a fiatal korú játékosok szülei, törvényes képviselői számára volna szükséges további jogi védelemre, de egyéb esélyegyenlőségi és etikai kérdések is felmerülnek. Amikor a játék szót halljuk, általában nem azonosítjuk a fogalmat a munkával. A videójátékok esetében társadalmi szinten kialakult egy problémás kép: a videójátékokat övező sztereotípiák, mint pl. az, hogy a játékosokat agresszívvá teszi, a mai napig élnek a köztudatban annak ellenére, hogy a jelen dolgozatban is citált tanulmányok bizonyították ennek ellenkezőjét, ahogy ezzel egyetemben a dolgozat készítése során interjúvolt pszichológiai-esport szakértői

⁹ 2023-tól a Reacty Digital Kft. végzi a magyarországi videójáték- és e-sport-kutatássorozatot, amelyet 2016-ban kezdett el az eNET. Évente két felmérés készül az Esport1, az Esportmilla és a HUNESZ együttműködésével: egy videójátékos-kutatás, amely nem, kor és régió alapján is reprezentálja a 18 és 65 év közötti magyar lakosságot, valamint egy e-sport-kutatás a 16 éves vagy annál idősebb gamerek bevonásával.

álláspont szintén cáfolta a tételt. Miközben pedig a társadalmi diskurzus a tudományos szinten cáfolt tételekkel van elfoglalva, addig az e-sport iparágával kapcsolatban ki nem mondott kérdések alakultak ki, kevés válasszal: ilyen például, hogy az e-sport sport-e, karriercél-e, munka-e, a fizikai és a pszichés egészsége biztosítva van-e a játékosoknak? A fiatalok játékosok szülei a videójátékos szubkultúra ismerete nélkül, hogyan tudják felmérni gyermekeik élethelyzetét? Egyszerűbben megfogalmazva: meg lehet ebből élni? Mennyi energiát szabad erre fordítani? Miközben pedig ezek a kérdések vagy némán, vagy nagyon halkán elhangoznak, addig az iparágot üzemeltető profitorientált gazdasági társaságok és az iparág működését lehetővé tevő játékosok válasza sem várva egyre mélyebben involválódnak egy ilyen bizonytalan jelenség, ismeretlen hatású struktúrájába. A szerző álláspontja szerint ezen problémák jelentős része orvosolható és megoldható volna jogtudományi eszközökkel, így ezen dolgozat célja az, hogy javaslatot tegyen egy olyan szabályozásra, mely a legégetőbb problémákra megoldást nyújthat.

A dolgozat témája rendkívül széles spektrumon mozog, hiszen egy 21. századi, digitális jelenségről, a videójátékok kompetitív felhasználásáról van szó. A videójáték egy olyan része a szórakoztatóiparnak, amelynek alapjait a technológiai fejlődés, az informatikai, programozási, szoftverfejlesztési megoldások, a popkultúra és a művészet teremti meg. Egyik kardinális kérdés vele kapcsolatban pedig az – ahogy a neve is mutatja – hogy vajon sport-e, így a sport lencséjén keresztüli vizsgálat is fókuszba kerül. Ennek megfelelően a jogi irányú elemzése a kérdésnek szintén színes, kreatív munkát igényel, mivel a sport „elfekvő jogági jellegére tekintettel¹⁰” az érintett jogterületek között van a magánjog, azon belül a kötelmi jog, kártérítés, de a szellemi tulajdonjog, az alkotmányjog vagy a média jog is szerepet kap, ahogy a fogyasztóvédelem is. Ennek a színes kutatási palettának, információban gazdag táptalajnak, tudományterületi halmozásnak köszönhető az, hogy a dolgozat kénytelen az interdiszciplinaritás elvét követni és ez valóban abszolút kényszer, nem pedig a specializáció kifogása. Igyekeztem a fenti színes kutatási területből kizárólag azon releváns részekre kitérni ennek megfelelően, melyeket téziseim bizonyításához és a dolgozat valóban hasznos felhasználhatóságához elengedhetetlenek. Így a téma-

¹⁰ Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: A magyar sport jogi szabályozása; HVG -ORAC Lap- és Könyvkiadó Kft., Budapest 2019.

gazdagság valójában szükséges kitekintés, a megfelelő logikai bizonyítás felépítéséhez elengedhetetlen kellék és a koherens tézisek igazolásának effektív eszköze.

3. Tézisek

3.1 Tézis 1.

Az e-sport jelensége nincs megfelelően szabályozva és ennek a legnagyobb kárát az e-sportolók látják.

A 21. században a technológiai-digitális fejlődés eredményeként létrejött versenyszerűen játszott videójátékok olyan élethelyzetet teremtettek, amelyhez kapcsolódóan megnyugtató jogi szabályozás még nincs teljeskörűen kidolgozva, ez pedig társadalmi kockázattal jár, első sorban a játékosokra jelen veszélyt ez a kockázat. Ez a kockázatokat tovább növeli az e-sport iparágában a kiskorúak érintettsége. Az első tézis tehát, hogy az e-sport szabályozása eredményeként a játékosok megkérdőjelezhető etikai és kiszolgáltatott jogi helyzetben vannak, ezen segítene a megfelelő szabályozás. Amennyiben a tézis igazolódik, az alábbi kérdésekre ad a dolgozat szabályozási javaslatot a szakértői interjúk és a korábbi kutatási tevékenység eredményeit is figyelembe véve:

- e-sport játékos jogállása;
- e-sport szervezetek jogállása;
- e-sport rendezvények szabályozása;
- konkrét javaslat a játékosok és az e-sport szervezetek közötti szerződéses kapcsolatra.

3.2 Tézis 2.

Az e-sport jelenségének vizsgálatához az interdiszciplináris kutatás mellett jogtudományi kutatás szükséges első sorban.

Az e-sport jövőjével kapcsolatos egyik legkiemelkedőbb kérdés piaci környezetben és tudományos körökben egyaránt, hogy sport-e, az lesz-e. E körben mély kutatást végez jelen disszertáció is, több helyen is visszatér a sporttal való összehasonlítás és összeolvadás kérdésköre. A téma rendkívül megosztó. A jogtudományi vizsgálódás adhat egy pontos választ, legalábbis egy irányt ahhoz, hogy megközelítsük a témát. A második tézis tehát, hogy az e-sport gazdasági, ipari és sport jellegű fejlődése megjósolhatóságának primér kulcsa jogi tárgyú kutatás.

3.3 Tézis 3.

Az e-sport iparágának döntéshozói és legfontosabb szereplői jelenleg a videójátékokhoz kapcsolódó szerzői jogok jogosultjai.

A harmadik tézis a videójátékok szerzői jogosultjainak e-sport iparágán belüli monopol helyzetét kívánja igazolni, kiemelve a tényt, hogy e szerzői jogosultak profitorientált gazdasági társaságok és az általuk őrzött jogi és gazdasági pozíció az egyik oka az e-sportolók etikailag hátrányos helyzetének.

3.4 Kutatási módszertan

A dolgozat tárgya egy 21. századi jelenség, mely relatíve újnak tekinthető a társadalmunkban, de hozzá hasonló, vagy sokkal inkább hozzá sokszor hasonlított jelenség pl. a sport. A jelenség körüli viták a közbeszéd tárgyát képezik, a videójátékok embereket agresszívvá tétele ugyanúgy beszédtéma, mint az, hogy sport-e a videójátékokkal való kompetitív játék, amely jelen dolgozat szempontjából a legfontosabb és egyben legátfogóbb definíció is, amivel le lehet az egész élethelyzetet fedni. Az élethelyzetet is fel kellett tárni annak érdekében, hogy a jogi konzekvenciákat le lehessen vonni. E körben szükséges volt multidiszciplináris keretek között összetett internetes kutatást végezni, megvizsgálni a videójátékok és hozzájuk tartozó médiumokat, azokat elemezni, ahogy a modern közvetítő szolgáltatások szerepét is vizsgálni kellett, mint pl. a Youtube és egyéb platformok. Ezért a hivatkozások között található több internetes forrás is, melyen keresztül az adott videójáték, a hozzá kapcsolódó szakmai lap szerepel. Ezen fajta vizsgálódás elengedhetetlen volt az élethelyzet feltárása érdekében, hiszen az e-sport ezen honlapok és az ezen honlapokon keresztül létrehozott jogi és gazdasági kapcsolatokon keresztül valósul meg elsősorban.

Az e-sport jogi környezetének kutatása megköveteli a nemzeti és nemzetközi jogi vizsgálódást, a médiajogi, szerzői jogi, fogyasztóvédelmi, polgárjogi, sportjogi elemzéseket. Ahogy a sportjog is egy komplikált, ún. „átfekvő jellegű jogág” úgy az e-sport is az, csak a klasszikus sportokhoz képest nem ókori gyökerekkel rendelkező tevékenységek társadalomban betöltött szerepét, hanem a modern technológiával való versengést kell vizsgálat tárgyává tenni, de a kettőt egymástól elválasztani nem lehetett, hiszen az e-sport olimpiai játékokon való megjelenése és az ipari környezet együtt teremtettek egy olyan kutatási környezetet, amely mindkét jelenség vizsgálatát szükségessé tette. Az iparági érintettség és az e-sport társadalomra gyakorolt hatásának feltárása megkövetelte a gazdasági adatok elemzését is.

Kutatási tevékenységem az irodalomjegyzékben is megismert szakirodalmi elemzésből, internetes kutatásból, jogszabáylelemzésből, jogesetek megismeréséből, külföldi és hazai joggyakorlatok elemzéséből, gazdasági helyzetelemzésből állt első sorban. Mint a modern élethelyzetekben ez előfordul, nem volt kielégítő mennyiségű információ ahhoz, hogy megfelelően feltárható legyen az élethelyzet, ezért a társadalomtudományok modern kutatási eszközét is igénybe kellett vennem: szakértői

interjúk készítését. A szakértők kiválasztása során olyan kutatókat és az iparágban jártas személyeket kerestem, akiknek egyedi látásmódjuk és széleskörű tapasztalatuk hozzá tudott segíteni olyan újító gondolatokhoz, melyekkel jobban megismerhetővé vált a jelenség. Ezt módszert indokolta az is, hogy a 21. század egyik legdinamikusabban fejlődő iparágának vizsgálata olyan gyorsan változtatja az élethelyzeteket, hogy a gyakorlati és elméleti szakemberek friss nézeteinek ismerete segítette a megfelelő következtetések levonásának esélyét. Emiatt felkerestem az ország legnevesebb e-sportolóit, a legnagyobb e-sport szervezetek képviselőit, az iparágra nagy hatást gyakorló közvetítő szolgáltató szektorban (Youtube pl.) dolgozó szakembereket, az információs társadalmi kutatásban jártas elméleti jogászokat és közgazdasági területen dolgozó kutatókat, valamint a dolgot célját szem előtt tartva (az e-sportolók védelmének megkísérlése) az e-sport kutatásában jártas pszichológiai kutatókat. Az e-sportolók élethelyzetének feltárása pedig megkövetelte az egészségtudományi vizsgálatot is, mivel ez is segítette a szabályozandó élethelyzet feltárását.

Az e-sport jelenleg évi 1,72¹¹ milliárd dollár bevétellel rendelkezik úgy, hogy a nagyobb piac Ázsiában keresendő. Kvantitatív módszerekkel azonban ez a népszerűség nem érthető meg, nem igazolható, elengedhetetlen Boncz megfogalmazásában¹² a reflexív, kvalitatív módszerek alkalmazása is. A játékok, zenék, filmek és egyéb médiatartalmak egymásra hatásának versengő eredménye az e-sport, mely ikonjaiban, szereplőiben táplálkozik a popkultúrából soha nem elhagyva a táptalajt, ami létrejöttét lehetővé tette: a gaming kultúrát. Az e-sport jelenségének kutatása széles szociokulturális vizsgálatot és társadalmi jelenségek nagy számú értelmezését tették szükségessé. Például – ahogy a dolgozat később részletesen elemzi - a kérdés, hogy vajon a videójátékok vagy a számítógépes versengés-e a népszerűbbek, egy igazán fontos kérdés...

Kénytelen voltam tehát a jogi elemzést kiegészíteni egyéb társadalomtudományi vizsgálatokkal. Ez alatt a filmek társadalomra gyakorolt pszichológia kutatási

¹¹ Christina Gough: eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025., Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> letöltve: 2022. június 13.

¹² Boncz Imre: Kutatásmódszertani alapismeretek, Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar, Pécs 2015., 25. oldal

eredményeinek megismerése is beletartozott (hiszen a filmipar és a videójátékpar együttesen hozták létre azt a kulturális közeget, melynek kompetitív kicsúcsosodása az e-sport¹³), de egyéb kronológiai áttekintése is a digitális világ eredményeinek, beleértve a játékkonzolok, számítógépek hardverének technikai fejlődését és a szoftverfejlesztés aktualitásait is. A fent nevezettek megismerése elengedhetetlen az átfogó ismeretanyag megszerzéséhez, amit egyik legfontosabb célkitűzésemként tartottam és tartok számon, mert úgy vélem az ún. „big picture”, vagyis a nagy, teljes kép ismerete mellett lehetséges egy ilyen bonyolult jelenség mikro-aspektusainak tudományosan alapos vizsgálata.

Módszereim közül kiemelném még továbbá a köznyilvános, közhiteles adatbázisokban (civil szervezetek névjegyzéke, e-cégjegyzék) való kutatást, mely sarkalatos következtetések levonását tette lehetővé.

A kutatási tevékenységem azonban nem lehetett volna teljes a szakértői interjúk nélkül, melyeket hazánk kiemelkedő videójátékos és e-sport szakemberei, elismert kutatói adták. A dolgozat modern kutatási témája megkövetelte a modern kutatási eszközök alkalmazását, így a szakértői interjúk tudtak orientálni a témában, új kutatási ötleteket adni, továbbá a már feltárt ismereteket szintetizálni.

Tehát összegezve, a kutatási módszertanom főként a következő elemekből állt:

- a) Munkámat a kezdeti stádiumban történeti leíró, rendszerező módszerrel készítettem, melyben feltártam a videójátékpar és az e-sport történetét és fejlődésének lehetséges irányait, a sport és az e-sport viszonyát.
- b) A hazai szabályozást kritikai-elemző módszerekkel vizsgáltam, sokkal inkább fókuszpontba hozva a nemzetközi, elsősorban videójátékkiadók szerzői jogi helyzetét és Európai Unió jogalkotási struktúrákat, ahogy a hazai szabályozást is részletes vizsgálatnak tettem ki.
- c) Doktori témám számtalan jogterületet érint (sportjog, informatikai jog, szerzői jog, polgári jog, gazdasági jog stb.) és a jogszabályok különböző szintjeit (nemzetközi jogi, Európai Unió, állami szabályozási, piaci szereplők szerződéses viszonyai stb.) volt szükséges vizsgálnom, ezért komplex, átfogó ismeretanyag gyűjtésre és szemléletmód kialakításra törekedtem.

- d) A technológiai háttér alapvető ismerete elengedhetetlen a témához, csak úgy, mint a gazdasági folyamatok mélyreható vizsgálata, így a kapcsolódó kulturális környezet technológiai-kronológia elemzését is elvégeztem, valamint a jelenség gazdasági szempontú vizsgálatát.
- e) A Pécsi Egyetemi Atlétikai Club e-Sport Szakosztályának vezetőjeként közvetlen rálátásom van már ötödik éve az iparágra gyakorlati szempontból, tekintve, hogy a munkám része az e-sport világában való aktív részvétel. Jelen dolgozat kutatási téziseinek kiinduló pontjai, az ötletek, gyakran az iparág mindennapi életében való részvételen alapulnak.
- f) Ezen felül elkészítettem összesen kilenc darab szakértői interjút hazánk neves kutatóival és a videójátékok, valamint az e-sport ismert és köztiszteletben álló szakembereivel. Az ő egyedi, modern rálátásuk nem csak új ismereteket adott, a kutatás során megismert tények relevanciáját mutatta meg, tudományelméleti helyüket is segítette megtalálni.
- g) Az e-sport gazdasági és jogi kapcsolatai jelenleg nagyrészt internetes közvetítő szolgáltatók, weboldalak és szoftverek használatba vétele és felhasználása során jön létre, így sok esetben ezen weboldalak vizsgálatát is el kellett végezni. Ahogy szintén el kellett végezni egyéb, a videójátékiparra nagy hatást gyakorló weboldal elemzését.

4. A videójátékok történeti fejlődése, szabályozási területének behatárolása és a társadalomban való megjelenésük

4.1 Az információs társadalom és az információs társadalom szolgáltatás történeti fejlődése és a videójátékok

Jelen dolgozat témájához szorosan kapcsolódnak a művészet és technológia közös törekvéseivel aposztrofálható videójátékok, a világgazdaság és a fejlődő és fejlett országok hétköznapi életének átformálódása ágyazott meg többek között annak, hogy ez a tevékenységi forma létrejöhessen. Ezen átformálódás egyik kulcspontjaként ragadható meg az információs társadalom színre lépése¹⁴. Az információs társadalom ismertetését szeretném egyoldalról megragadni Zódi Zsolt, Frank Webster és William

¹⁴ Ahogy később látható lesz, az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások közé kerültek besorolásra például az Európai Unió szabályzatai alapján a videójátékok.

J. Martin elméletein keresztül. Bár látszólag az információs társadalom a 21. században kezdte a társadalmat átformáló erejét megmutatni, a fogalom valójában már a 60-as évektől kezdve létezik és Fritz Machlup nyomán terjedt el a kifejezés, amikor öt szektorral bővítette ki az információs gazdaság fogalmát és állította 1958-ban, hogy a bruttó hazai össztermék 29%-át ezen öt szektor termelte ki az Amerikai Egyesült Államokban.¹⁵ Tehát míg a köztudat az internethez, annak elterjedéséhez köti az információs társadalom létrejöttét, addig a 21. századot megelőzően is komoly, a hétköznapiakat is érintő gazdasági hatásokat érvényesített. Az információs társadalom megközelítésének számos módja van, ahogy definíció is sok található, de rendkívül célrátörő egyszerűsége okán talán William J. Martin fogalmazta meg a legjobban, amikor azt mondta az információs társadalomra, hogy „egy olyan társadalom, amelyben az élet minősége, éppúgy, mint a társadalmi változások és a gazdasági fejlődés, egyre nagyobb mértékben az információtól és annak felhasználásától függ”¹⁶. Ehhez szorosan kapcsolódik Frank Webster elmélete, aki szerint az információs társadalom kialakulásának gyökere és mozgatórugója is egyben a technológia, pontosabban a technológiai újdonságok¹⁷. A technológia folyamatos fejlődése nélkül elképzelhetetlen lett volna, hogy ilyen hihetetlen mennyiségű adat keletkezzen rólunk, illetve biztosan nem az emberek önként vállalt adatszolgáltatása által. Ugyanis ahogy a témaválasztás indoklásánál is megjegyezte a szerző, a számítógép, a kalkulátor, a rádió, a televízió, a GPS és a fényképező – hogy csak néhány találmányra térjen ki a dolgozat, melyek önálló műszaki megoldásként/cikkekként és/vagy szoftverként álltak a társadalom rendelkezésére – egybeolvadása is egy kulcspontja volt annak (ahogy ezt is megjegyzi Zódi, az új-schumpeteriánus iskola képviselői ezt a technológiai összefonódást látták a kulcspontnak és 1980-as években a 2000. év elejére szolt ezen jóslatuk, 2022-ből vizsgálva az elméletet kijelenthető, hogy jóslatuk helyesnek bizonyult).¹⁸ Ez a technológiai fejlődés alapozta meg azt a lehetőséget is, hogy ennyi adat keletkezzen rólunk, hiszen életünket könnyebbé, élvezhetőbbé tevő technikai eszközeink páratlan fejlődésen mentek keresztül. Az információs társadalom az egyik

¹⁵ Machlupot idézi Zódi Zsolt: Zódi Zsolt (szerk., 2018): Platformok, robotok és a jog: Új szabályozási kihívások az információs társadalomban. Gondolat Kiadó, Budapest. 36. oldal

¹⁶ Szőke idézi William J. Martint doktori értekezésében: Dr. Szőke Gergely László Az Európai Adatvédelmi Jog Megújítása. Tendenciák és Lehetőségek az Önszabályozás Területén 2014. 39. oldal

¹⁷ Zódi idézi Webstert: Zódi Zsolt (szerk., 2018): Platformok, robotok és a jog: Új szabályozási kihívások az információs társadalomban. Gondolat Kiadó, Budapest. 36. oldal

¹⁸ Zódi Zsolt: IM., UO.

legerősebb gyűjtőfogalommá kezd válni a világgazdaság és a társadalom jövője szempontjából.

A jogtörténeti elemzést azonban az e-kereskedelemmel kell kezdeni, amelyet a szerző a következő fejezetben tárgyal.

4.1.1 Az e-kereskedelmi irányelv értelmében az információs társadalom szolgáltatás

Jelen dolgozat írásához felhasználásra került Demchenko PhD tanulmánya¹⁹ több helyen is, ahol az Európai Unió (a továbbiakban, mint: „EU”) fogyasztóvédelmi és általában a videójátékipart érintő megállapításai kerülnek ismertetésre. A PhD értekezés felhasználása során kinyert, elsősorban a videójátékipart érintő megállapodásokat minden esetben az e-sportra vonatkoztatva használja fel jelen dolgozat, így jutva új eredményekre.

Az elektronikus kereskedelem, mint kifejezést eredeti formájában 1997-ben az IBM vezette be, és generálisan az áruk és szolgáltatások értékesítését jelenti a szolgáltatások értékesítése a technológia és a távközlési infrastruktúra felhasználásával²⁰.

Az e-kereskedelmet elektronikus üzleti tevékenységként is lehet értelmezni, ahogy teszi ezt Kalinauskaite²¹, azonban a fogalom alapvetően árucserére fókuszál. 1996-ban már volt az e-kereskedelemnek EU-s szabályozási kísérlete, ez még mindig csak a postai szolgáltatásokra terjedt ki²². Hosszú út vezetett odáig ahhoz, hogy 2001-ben megalkotásra kerüljön a fogalom²³, amelyben az üzletkötő felek a fizikai érintkezés helyett az elektronikus kapcsolattartást és szerződéskötést választják. Az Európai Parlament és Tanács 2000/31/EK irányelve (2000. június 8.) a belső piacon az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, különösen az elektronikus

¹⁹ Olena Demchenko: *Electronic Commerce in the Gaming Industry. The Applicability Of Consumer Protection Framework and Legal Challenges*, Pécs, 2022.,

²⁰Demchenko idézi IM.: Jedrzejczak-Gasanetta Barska J., Sinicakova M., ‘Level of development of e-commerce in EU countries’, *Management* 2019, Vol. 23, No. 1.

²¹ Demchenko idézi IM.: Kalinauskaite, A., ‘E-commerce and Privacy in the EU and the USA’, LL.M. Paper, Ghent University,

Master of Advanced Studies in European Law Ghent, 2012, Elérhető:

https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/892/218/RUG01-001892218_2012_0001_AC.pdf; E-Commerce Directive, note 26

²² Demchenko idézi IM.: Dublin European Council 13 and 14 December 1996, Presidency Conclusions, DOC/96/8, Elérhető:

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/DOC_96_8

²³ Demchenko idézi IM.: Noll, Juergen, *The European Community's Legislation on E-Commerce*. Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=288942>

kereskedelem egyes jogi vonatkozásairól²⁴ (a továbbiakban, mint az „EU elektronikus kereskedelemről szóló irányelve”) már lényeges változást eredményezett. Az elektronikus kereskedelemről szóló irányelvet azért fogadták el, hogy egyértelmű és általános keretet adjon a belső piacon az elektronikus kereskedelem bizonyos aspektusainak lefedésére, tehát az információs társadalom szolgáltatásainak tagállamok közötti szabad mozgását biztosító jogi keret létrehozását célozta és érte is el²⁵.

Az elektronikus kereskedelemről szóló irányelv célja a gazdasági növekedés ösztönzése is volt egyben, pl. azáltal, hogy új foglalkoztatási lehetőségeket kívánt teremteni az európai ipar versenyképességének fokozásán keresztül, az egyik legfontosabb eredménye a téma szempontjából (ahogy a következő fejezetben mutatja be a szerző) az volt, hogy definiálta az információs társadalommal összefüggő szolgáltatás fogalmát, mely eltért az e-kereskedelmi fogalmaktól, illetve szűkítette azt, de nélküle nem volt megfelelően értelmezhető.

Az irányelv további célja az, hogy meghatározza és szabályozza az elektronikus kereskedelem területén nyújtott szolgáltatásokat az EU-ban.

Fontos megjegyezni, hogy az EU-n belül minden tagállamnak át kell ültetnie az e-kereskedelmi irányelvet a nemzeti jogába, így a pontos részletek és szabályok lehetnek eltérőek az egyes országokban. Tehát az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások pontos jogi értelmezése és szabályozása az adott tagállam jogszabályaiban található. Az e-kereskedelmi irányelv szerint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatás magában foglalja egyrészt az információszolgáltatásokat²⁶, másrészt az elektronikus kereskedelmet, ahogy az fent is olvasható, azonban akkor még a rendelet revízió át nem esett verzióját vizsgáltuk. Az új verzió, mely 2016-ban egészült ki pl. az elektronikus úton történő áruk és

²⁴Az Európai Parlament és a Tanács 2000/31/EK irányelve (2000. június 8.) a belső piacon az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, különösen az elektronikus kereskedelem, egyes jogi vonatkozásairól (Elektronikus kereskedelemről szóló irányelv): elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=celex%3A32000L0031>

²⁵ Demchenko idézi IM.: Hans Schulte-Nölke, Ida Rüffer, Carlos Norega, Aneta Wiewórowska: The legal framework for e-commerce in the Internal Market, State of play, remaining obstacles to the free movement of digital services and ways to improve the current situation, European Parliament 2020.,

²⁶ Olyan szolgáltatásokat, amelyek elektronikus úton kerülnek nyújtásra, például az online tartalom, online hírek, blogok, fórumok, online közösségek stb.

szolgáltatások értékesítésével, az online kereskedelemmel, webáruházakkal és többek között az online piacterekkel, már a modern jelenségekre is reflektál. Az elektronikus kereskedelemről szóló irányelv meghatározza a szolgáltatók és felhasználók jogait és kötelezettségeit is, így az információs szolgáltatók kötelezettségét a felhasználók felé, de regulálja az adatvédelmet, a szerzői jogok védelmét is²⁷. Az információs társadalommal kapcsolatos szolgáltatások egyéb sajátosságai közé tartozik az, hogy a Felek földrajzi távolságból veszik igénybe a szolgáltatásokat, díjért cserébe és azok egyszerre tartalmaznak offline és online aspektust is²⁸.

4.1.2 Az információs társadalommal kapcsolatos szolgáltatás meghatározásának fejlődése és a videójátékok

Az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások közé a jelen pontban igazoltak alapján sorolhatóak a videójátékok.

Az információs társadalom körébe tartozó szolgáltatás szabályozása is az elektronikus kereskedelemről szóló irányelv hatálya alá tartozik ahogy fent is olvasható, azonban ennek kiegészítő dokumentuma a „Europe – An information society for all” melyet az Európai Bizottság terjesztett elő 1999-ben²⁹. A nevezett dokumentum az ipari szektor mellé belépő információs szektort érintő európai ipari fejlődési jelenre és stratégiára hivatkozva azt a célt tűzte ki, hogy az internet által feltárt lehetőségekre támaszkodva elősegíti ezen új szektor fejlődését, így segítve az európai közösségeket. Ez a dokumentum így szerepet játszott abban a szabályozásban, ami jelenleg kapcsolódik a videójátékokhoz. Az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások definícióját ugyanakkor azért nehéz meghatározni, mert egyrészt sem az említett dokumentum, sem e-kereskedelmi irányelv nem teszi ezt meg egyértelműen, másrészt az tagországonként eltér napjainkban. Persze meg lehet első körben vizsgálni magát az információs társadalmat, mint fogalmat, de az értekezés koncentráltága érdekében

²⁷ Demchenko idézi IM.: Lodder, A.R., ‘European Union E-Commerce Directive - Article by Article Comments’, Guide to European Union Law on E-Commerce, Vol. 4. Update from 2016 of the 2001 version, published in EU Regulation of ECommerce. A Commentary Elgar Commentaries series, 2017, elérhető: <https://ssrn.com/abstract=1009945>.

⁵³ Demchenko idézi IM.: Europe - An information society for all - Communication on a Commission initiative for the special European Council of Lisbon, 23 and 24 March 2000, COM/99/0687 final.

²⁸ UA.

²⁹ Demchenko idézi IM.: Europe - An information society for all - Communication on a Commission initiative for the special European Council of Lisbon, 23 and 24 March 2000, COM/99/0687 final. elérhető: <http://aei.pitt.edu/3532/1/3532.pdf>

csak rendkívül röviden tér ki a szerző rá: olyan társadalmi és gazdasági rendszer, amelyet a digitális információ áramlása jellemez. Bár a fogalom nehezen meghatározható, mégis a jelen tanulmányban is citált dokumentumok lehetőséget adnak arra, hogy egy megközelítő fogalmat alkossunk az információs társadalommal összefüggő szolgáltatásokról.

4.1.3 Az információs társadalommal kapcsolatos szolgáltatások jelenlegi meghatározása

Az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások döntő többségében elektronikusan érhetők el az interneten, számítógépeken vagy más elektronikus eszközökön keresztül, beleértve az online eszközöket is, melyek lehetnek kommunikációs, szórakoztató vagy gazdasági jellegűek, és tartalmazhatnak például weboldalt, alkalmazásokat, közösségi média platformokat, online áruházakat, adatbázisokat, adat- vagy információszolgáltatást, online piactereket. Tehát az információs társadalom szolgáltatások jellemzően a digitális információ áramlásán alapulnak, és lehetővé teszik a felhasználók számára, hogy hozzáférjenek az információhoz, kommunikáljanak másokkal, vásároljanak, szórakozzanak vagy más tevékenységeket végezzenek az online térben. Ezen rendkívül tág fogalom meghatározást leszűkítve, témánkhoz kapcsolódva az alábbi jellemzőket emeli ki a szerző az EU műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról szóló irányelvből³⁰, mely szabályozó arra szolgál jelen tanulmányban segítségül, hogy meghatározhassa az információs szolgáltatások jellegét szűkebben is:

A fent nevezett EU irányelv 1. cikk (1) bekezdés b) pontja értelmében:

„b) „szolgáltatás”: az információs társadalom bármely szolgáltatása, azaz bármely, általában térítés ellenében, távolról, elektronikus úton és a szolgáltatást igénybe vevő egyéni kérelmére nyújtott szolgáltatás.

E fogalom meghatározás alkalmazásában:

³⁰ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2015/1535 irányelve (2015. szeptember 9.) a műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról (kodifikált szöveg) (EGT-vonatkozású szöveg)

- i. *„távolról” azt jelenti, hogy a szolgáltatást a felek egyidejű jelenléte nélkül nyújtják;*
- ii. *„elektronikus úton” azt jelenti, hogy a szolgáltatás kezdőpontjától való elküldése és célállomásán való fogadása adatok feldolgozására (beleértve a digitális tömörítést is) és tárolására szolgáló elektronikus berendezés útján történik, valamint annak elküldése, továbbítása és vétele teljes egészében vezetéken, rádión, optikai vagy egyéb elektromágneses eszköz útján történik;*
- iii. *„a szolgáltatást igénybe vevő egyéni kérelmére” azt jelenti, hogy az adatok továbbításával nyújtott szolgáltatás egyéni kérelemre történik.”*

Tehát az információs társadalom szolgáltatását az alábbi karakterekkel lehet jellemezni:

- a) szolgáltatás jelleg, mely térítésköteles (általában);
- b) a szolgáltatás jellemzője, hogy virtuálisan, földrajzilag nem azonos helyen lévő felek között kerül megrendelésre és teljesítésre;
- c) a szolgáltatások további jellemzője pedig az, hogy azok megrendelésének módja virtuálisan történik, elektronikus úton, a teljesítés viszont nem minden esetben az. (Erre kiváló példa lehet az online könyvtárak szolgáltatásai, ahol interneten keresztül végezzük a könyvek lefoglalását és azt utána offline módon vásároljuk meg, de témánkhoz közelebb állhatnak a webáruházak szolgáltatásai, ahol játékleírásokat böngészve tudunk vásárolni videójátékot, melyet offline módon, fizikailag veszünk át egy adathordozón az online rendelés után).

Ezt követően az információs társadalommal kapcsolatos szolgáltatások széles tárházába tehát logikusan illenek be a modern videójátékok is, de azon túl, hogy megrendeljük őket interneten, érdemes megvizsgálni azon aspektusaikat is, amelyek vitathatatlanul a fentnevezett szolgáltatások körébe sorolják őket abban az esetben, ha a fizikai érintkezés, vagy a kézzel fogható hardver jelenlétére sincs első sorban szükség, ahogy ez kifejezetten jellemző a legmodernebb e-sport címek esetében, mint pl. a League of Legends, melyről több szempontból is értekezik a dolgozat.

A vizsgálat érdekében ismerteti a szerző, hogy egy videójátékkal való kapcsolódása egy fogyasztónak milyen formában történik. Bár az alábbi felsorolás a teljesség igénye

nélkül készül a terjedelmi korlátokra tekintettel, a játékok felhasználói oldalon jellemzően az alábbi módon vehetőek igénybe:

- a) online és/vagy offline vásárlás vagy ingyenes online beszerzés³¹
- b) a szoftver meghatározott hardveren futtatása során jellemzően a következő lépés egy magánjogi szerződés megkötése a játékszoftver forgalmazója és a játékos között (I agree, I accept opciók kiválasztásával, amellyel a játékos az általános szerződési feltételeket (EULA³²) elfogadja)³³
- c) ezt követően kerül sor a játékban található elemek használatára, melyek közül témánk szempontjából az alábbiakat érdemes vizsgálni: a játékosok játékban elért eredményeik alapján és pénzért is vásárolhatnak a játékmenetet befolyásoló vagy az adott karakterüket, játékterüket más külsővel feltüntető virtuális elemeket. Adott esetben a játékosok ezeket az elemeket pénzért cserében értékesíthetik egymás részére is. (pl. Counter Strike: Global Offensive). Ez az ún. in-game purchase³⁴, vagyis a játékon belüli vásárlások.

A videójátékok felhasználása során egy elektronikus rendszeren keresztül, eltérő földrajzi távolságra lévő felek, díj ellenében (a játék, vagy a játékban a virtuális tartalmak megvásárlása) - információs szolgáltatást vesznek igénybe.

Ezen történelmi-fejldési fogalom elemzés előre bocsátása bár ide, a történelmi részhez illet konzekvensen, mégis kapcsolódik a dolgozat későbbi fejezeteihez és a célja kettős volt: egyrészt igazolta, hogy az EU szabályozóinak vizsgálata során az információs társadalom szolgáltatás körében közvetített szolgáltatások között kell keresni a megfelelő szabályozókat és ennek a fogyasztóvédelmi elemzésnél lesz jelentősége, további célja pedig az volt, hogy a dolgozat már itt tett a videójátékokkal (e-sporttal)

³¹ A pay-to-play és a free-to-play kategóriák a későbbiekben kerülnek részletesen ismertetésre. Előljáróban annyit jegyez meg a szerző, hogy e két videójátékfelhasználási modell komoly hatással lesz a későbbiekben a játékok fogyasztóvédelmi szabályainak bonyolult megítélésére.

³² Demchenko idézi IM.: Fairfield, Joshua: Virtual Property. Boston University Law Review, Indiana Legal Studies Research Paper, Boszton 2005., Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=807966> 1075. oldal

³³ Az információs társadalom szolgáltatás jellegét tovább növeli az, hogy a konzolok, számítógépek, mobil eszközök és felhő alapú szolgáltatások is megköveteli egy felhasználói fiók létrehozást azt megelőzően, hogy alkalmazhatjuk őket.

³⁴ Demchenko idézi IM.: Margaret Rouse: In-game purchases; available at: <https://www.techopedia.com/definition/27615/in-game-purchases> Letöltve: 2023. május 31. „In-game purchases refer to items or points that a player can buy for use within a virtual world to improve a character or enhance the playing experience. The virtual goods that the player receives in exchange for real-world money are non-physical and are generally created by the game’s producers. In-game purchases are the primary means by which free-to-play games produce revenue for their makers.”

kapcsolatos szolgáltatások komplikált jellemzőire, amelyek eredménye az, hogy mind a videójátékok, mind a játékon belüli vásárlások során eltérően kerülhet meghatározásra az, hogy a virtuális tartalmakat virtuális javakként, virtuális szolgáltatásként vagy virtuális termékként, esetleg virtuális árukként, esetleg ezek keresztszektorként értelmezzük. Ez pedig nehezíti a dolgot az elsődleges célját: az e-sport játékosainak védelmét.

4.2 A videójátékok és az e-sport rövid történeti bemutatása

A következő pontokban a videójátékok és az e-sport rövid történeti bemutatását és a népszerűségük okainak elemzését végzi el a szerző, mellyel rávilágít arra, hogy a dinamikus fejlődés új élethelyzeteket teremtett az iparág szereplői számára, ez pedig előrevetíti már azt is, hogy a jog által nem ismert élethelyzetek keletkeztek, melyeket szabályozni szükséges.

A videójátékok a szabadidő eltöltésének újkori vívmányai – melyeknek első szabadalmi bejegyzését 1947-ben kérelmezték³⁵, ugyanakkor a mai napig vita folyik arról, hogy a kereskedelmi forgalomba soha nem került Katódsugárcsöves szórakoztató eszköz videójáték volt-e vagy sem, tekintettel arra, hogy működése teljesen mechanikus volt, informatikai számítást nem igényelt a vele való játék³⁶. Ennek megfelelően egy meghatározó tábor szerint az első videójáték valójában az 1958-as, William Higinbotham fizikus által feltalált Tennis for Two volt³⁷. Ezzel kapcsolatban megjegyezném, hogy ez az elsőnek titulált videójáték már kompetitív volt (ahogy a katódsugárcsöves szórakoztató eszköz is). Az e-sport meghatározása során felmerül a kérdés, hogy mikortól tekinthető a tevékenység gameing helyett e-sportnak és egy jó példa arra, hogy miért lehet nehezen ezt meghatározni, hogy bár az első videójáték is kompetitív volt, mégsem merül fel az e-sport történeti elemzése során gyakran a kérdés, hogy a Tennis for Two e-sport játéknak minősült-e. Mindazonáltal a kommerciális felhasználás valójában a 1970-es években vette

³⁵ Jelen hivatkozás az Amerikai Egyesült Államok Szabadalmi Hivatalának szabadalmi bejegyzését tartalmazza, a citáció kiemeli a szabadalmi joghoz kapcsolódó személyhez fűződő jogok természetes személy jogosultjait, a vagyoni jogosult jogi személyt, a bejegyzés évét és azonosítószámát: Thomas T. Goldsmith, J r., Cedar Grove, and Estle Ra'y Man'n, Upper Montclair, N. J., assignors to Allen: B. Du Mont Laboratories, Inc., Passaic, I N. J., a corporation of Delaware I { application January '25, 1947, Serial No. 724,444.

³⁶ <https://hun.4meahc.com/cathode-ray-tube-amusement-device-first-electronic-game-02020> Letöltve: 2022.07.06.

³⁷ <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm> Letöltve: 2022.07.06.

kezdétét³⁸ és ekkor kezdődött el az a folyamat, ami álláspontra szerint megteremtette az e-sport lehetőségét is: a popkultúra részéve kezdett válni a videójáték és e pop kulturális hatásnak köszönhető az, hogy olyan népszerű lett, hogy több milliárd ember érdeklődik iránta³⁹.

4.2.1 A videójátékok popkultúrában való megjelenése

A videójátékok a filmek, a sorozatok, a képregények és művészet terén kezdett el komoly figyelmet kapni a tömegek hétköznapijában, ezeken keresztül nyert széles nyilvánosságot. A videójátékos karakterek kezdtek olyan ismeretségre szert tenni, mint a képregény vagy akcióhősök, a zenei betétek is ismertek lettek, a merchending termékek pedig megszokottá váltak, ahogy az alább ismertetett konkrét példákól is látható:

Videójátékadaptációkat kezdett a filmipar is készíteni, 1995-ben átütő sikere volt a Mortal Kombat című filmnek, ami az egyik kultikus és rendkívül népszerű videójátékból a Mortal Kombat-ból készült. A film bevételei elérték a 70.000.000 USA Dollárt. így ezt a filmet a mai napig a 9. legtöbb bevételt termelő videójátékadaptációként tarthatjuk számon. Hasonló volt a Tomb Raider című film, 2001-ből, bevételeit tekintve első helyet szerzett, a mai napig 4. legtöbb bevételt termel videójátékadaptációként ismerhetjük.⁴⁰

A televízió is sugározni kezdte már az 1980-es években az animációs sorozatokat, amelyek tisztán videójáték adaptációk voltak, mint a Legend of Zelda, The Super Mario Bros, Super Show! stb.⁴¹

³⁸ • Micheal J. P. Wolf: Before the Big Crach, Early Videogame History, Wayne State University Press, Detroit 2012., 3. oldal, Elérhető: https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=oK3D4i5ldKgC&oi=fnd&pg=PP1&dq=video+game+history&ots=kEFMKcY-P_&sig=KRW-fDPGMuktj-stP_3dGf2xPFY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

³⁹ J. Clement: Number of video game users worldwide from 2017 to 2027, Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> Letöltve: 2022. június 13.

⁴⁰ https://www.boxofficemojo.com/genre/sg316600577/?ref=bo_gs_table_177 Letöltve: 2022.07.06.

⁴¹ Betty Bugle: The Influence of Video Games on Pop Culture, Elérhető: <https://www.geekgirlauthority.com/the-influence-of-video-games-on-pop-culture/> Letöltve: 2022.07.06.

Igazán érdekes, ahogyan még egy „(pop)kulturális ping-pong” is kialakult a filmek és a videójátékok között: a videójátékok elkezdtek filmesedni, például az Uncharted szériával, amely egy olyan videójáték, amelyet az Indiana Jones című filmek ihlettek. Az Uncharted hatalmas siker lett, elsősorban azért, mert az akció-kalandfilmek legizgalmasabb jeleneteit lehetett filmszerűen átélni bennük. Ezt követően olyan nagy siker lett a filmből készült videójáték, hogy a későbbiekben forgattak egy filmet belőle. Talán ez is mutatja, hogy a popkultúra olyan széles dimenziójára hatnak a videójátékok oda-vissza, amely érthetővé teszi popkulturális szinten a kiemelkedő hatásukat. Ez a népszerűség árnyalni kezdte a videójátékos szubkultúrát, terjeszteni és fejleszteni, így juthattunk el oda, ahova az ember által teremtett tevékenységi formák nagy többsége: versengeni kezdtek a segítségével. Azért is volt lényeges ebben a fejezetben ismertetni a videójátékok elterjedési okának hátterét, mert magam is osztom Tassi nézetét, miszerint a részvétel, a szponzoráció és a nézőszám is végtelenül meghatározott a videójátékos háttér által.⁴²

4.3 A videójátékos ellátási láncban a közvetítő szolgáltatók szerepe

A popkultúra hatása bár fontos, hiszen a keresletet megteremtette egy nagyobb közönség formájában, azonban ezt a nagyobb közönséget az idő előrehaladtával egyre újabb és újabb módszerekkel szolgálták ki a szoftverekkel. Mivel a szabályozás gyakorlati alkalmazása – kiemelten az EU fogyasztóvédelmi irányelvei – sokszor éppen attól függ, hogy a játékos (fogyasztó) milyen formában szerzi be a videójátékot (CD vagy online forma pl.), illetve, hogy milyen közvetítőt választ. Épp emiatt fontos helye van a történeti résznél és a videójátékok általános jellemzésénél az utóbbi időben elterjedt ún. közvetítő szolgáltatóknak, melyek a videójátékipar ellátási láncában szolgálják ki a fogyasztókat, ugyanis a szoftverek megvásárlásán túl számtalan egyéb szolgáltatás is napvilágot látott, ezek kiszolgáltatására pedig több közvetítő is vállalkozott, melyek hatása igen nagy és szerepük később az e-sport tekintetében

⁴² Andrew C. Blillings, Jue Hou: The Origins of Esport: A Half Century History on an „Overnight” Success, Lexington Books, New York 2019., 31-45. oldal Elérhető: https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=k_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=history+of+esport&ots=ZyWbujigD2&sig=bxG374SnwsDtv24exxwQCq54Lxc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true

szintén kiemelkedő lesz⁴³. Nem utolsó sorban a közvetítő szolgáltatók szerepének alapos vizsgálata nélkül nem megismerhető az iparág. A videójátékok fogyasztása ugyanis koránt sem korlátozódik a szoftver használatára, mivel sok felhasználó nem csak a kompetitív játékokat lehetővé tevő e-sportra alkalmas, ún. multiplayer játékokat nézi streaming szolgáltatókon keresztül, de a single player címek is sokszor kerülnek közvetítésre, melyeket alap esetben egyetlen ember, egyedül játszana az otthonában. Ilyenkor a fogyasztói magatartás már valóban passzív és a pusztá megfigyelésre épül, de éppen ez a streaming tevékenység teszi vonzóvá pl. a fogadást is, azonosan a klasszikus sportokhoz, melyek ugrás szerű népszerűsége és hatalmas financiaális kereteket megmozgató iparaggá válása egybeköthető a televízióban való közvetítéssel, mely bevonta a lakosságot is. A legnagyobb platformok, internetes közvetítők, melyeket számba vehetünk a Twitch és a Youtube Gaming. E két platform gyakorlatilag egyedülként uralja a piacot videójátékos téren és ez olyannyira igaz, hogy például a Meta (korábban Facebook) cég által létrehozott Facebook Gaming nevű platform soha nem tudott számokban versenyre kelni a két óriási platformmal, melyek közül egyébként messze a Twitch a legeredményesebb, ahogy a Statista⁴⁴ adatai is mutatják. Természetesen léteznek még emellett egyéb platformok is, mint pl. a Caffine stb., de jelen disszertációban a terjedelmi korlátok miatt kénytelen vagyok a legnagyobb szereplőkre szorítkozni, ahogy ezt az iparági egyéb szereplők esetében is teszem. Természetesen nem csak streamingről beszélhetünk középső szereplők esetében a videójátékipari értékláncban, de kiemelendő szereplőknek minősülnek a digitális viszonteladási platformok, mint a Steam, vagy az Epic Games Store. Ezen felül pedig létezik az ún. cloud gaming⁴⁵ is, melynek piacvezető szolgáltatója sokáig Google volt, a Google Stadiával⁴⁶, de a szolgáltatás megszűnt. Ahogy látható, a videójátékipar már eleve komplexitással rendelkezik, amikor pusztán az alapvető ismérveit kívánjuk számba venni. A szabályozás éppen ezért ilyen bonyolult, akkor is, ha az e-sportot nem is vizsgáljuk.

⁴³ Dr. Mihály Ficsor: Copyright Status of Video Games, Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala, Budapest 2021., Elérhető: <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf>, 13-16. oldal

⁴⁴ J. Clement: Hours watched on leading gaming live stream platforms Q3 2022., Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/> letöltve: 2022.07.26.

⁴⁵ A cloud gaming esetében a felhasználó nem egy, a felhasználási helyen található hardver (konzol, PC stb.) segítségével játszik, hanem a felhő alapú szolgáltatás keretében, a szolgáltató hardveres teljesítményét veszi online igénybe.

⁴⁶ Dr. Mihály Ficsor: IM., UO.

4.3.1 A Twitch és a Youtube Gaming

A két legmeghatározóbb platform tehát a Twitch és a YouTube Gaming, amelyek a tartalomkészítők és a játékosok számára biztosítja azt a lehetőséget, hogy élő műsorban közvetítsék a játékukat. Egy új kapcsolódási pontot hoztak létre a videójátékrajongók és a játékosok között azzal, hogy egy színteret biztosítottak számukra, ahol kommunikálhatnak egymással, illetve egymás tevékenységeit megoszthatják. A streaming versenyt egyértelműen a Twitch nyerte meg, jelenleg ez a legnépszerűbb platform a videójátékiparban⁴⁷. Speciális a helyzete abból a szempontból, hogy a közvetítésen túl, elsőként alkotott meg közösségszintű kapcsolatot a nézők és a játékosok között⁴⁸. A Twitch chat funkciója élő interakciót tesz lehetővé a közvetítő játékos és a nézők között. A Google YouTube Gaming-je a népszerű Youtube tartalom megosztó szolgáltató egy, a videójátékiparára specializált változata⁴⁹ mely a Twitch mellett a videójátékipar másik erős közvetítő szereplője. A YouTube-nak megközelítőleg 2.1 milliárd felhasználója van⁵⁰, így a Gaming alcímre hallgató verziója értelemszerűen e nagy közönség elé által elérhető, így a tartalomgyártók ezt kihasználva gyorsan érhetnek el nagyobb népszerűséget.

A videójátékiparra (és különösen az e-sport iparágára) a Twitch és a YouTube Gaming erősen hatott, mivel a videojátékosok akár e-sportolás nélkül is karrierlehetőséget kaphatnak a platformokon⁵¹, hiszen bevételforrásra tehetnek szert a videók megtekintése és egyéb marketingtevékenység formájában is többek között. Nem utolsó sorban a játékfejlesztők és kiadók promóciós lehetőséget kaptak a játékosok által, ezzel új értékesítési stratégiákat alakíthattak ki, melyek a híres játékosokra épülnek⁵².

⁴⁷ Best Game Streaming Platforms and Sites; Elérhető: <https://www.movavi.com/learning-portal/gaming-streaming-sites.html> Letöltve: 2023. június 5.

⁴⁸ <https://www.twitch.tv/p/hu-hu/company/> Letöltve: 2023. május 31.

⁴⁹ <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/youtube-gaming> Letöltve: 2023. május 31.

⁵⁰ Jack Shaperd: 23 Essential YouTube Statistics You Need to Know in 2023, Elérhető: <https://thesocialshepherd.com/blog/youtube-statistics> Letöltve: 2023. május 31.

⁵¹ Brittni Devlin: How Twitch and Streaming Have Changed Video Games for Good, 2021. Elérhető: <https://www.makeuseof.com/tag/twitch-streaming-change-video-games/> Letöltve: 2023. május 31.

⁵² Oren Todoros: YouTube Gamers are Taking Game Promotion to the Next Level <https://www.gamedeveloper.com/business/youtube-gamers-are-taking-game-promotion-to-the-next-level> Letöltve: 2023. május 31.

4.3.2 A legfontosabb digitális terjesztési platformok

A szerző a jelen fejezetben olvasható digitális terjesztési platformokkal kapcsolatban előre bocsájtja, hogy azért jelzi részletesen a szolgáltatásokat és azok igénybevételének módját és mikéntjét, mert az itt felmerülő szolgáltatásfajták fontosok lesznek akkor, amikor a videójátékipar által nyújtott szolgáltatások fajtái alapján kívánja a szerző meghatározni a fogyasztóvédelmi eszközöket, melyeket az Európai Unióban a fogyasztók (játékosok) igénybe vehetnek, azonban szerkezetileg a dolgozatban azért kerültek ide, mert kronológiai szempontból a történeti feltárás során ide illettek, mivel segítenek bemutatni a digitális térben szerzett nagy hatását a játékoknak.

Az Steam és az Epic Games Store a két legerősebb digitális terjesztési platform napjainkban. A szolgáltatáson keresztül a felhasználók videójátékokat vásárolhatnak. A játékipar és legnagyobb eladó platformja a Steam, amely első sorban PC játékokra értékesít videójátékokat, de mellékes szolgáltatásként a játékosok által létrehozott ún. MOD-ok. [A MOD (vagyis módosítás) egy olyan, a videójátékszoftverben elhelyezett módosítás, amelyet a játékosok vagy egy egyéb a játékot felhasználó harmadik fél hoz létre. Ezek a módosítások általában grafikai jellegűek, de lehetnek kiegészítések, módosítások, hanghatások, karakterábrázolások, de akár a játékmenetet is megváltoztathatják. A MOD-okat igen gyakran a játékos közösség hozza létre, sokszor a játékfejlesztő tudta nélkül, vagy egyenesen a tiltása ellenére. Érdekességként a szerző itt megjegyzi már, hogy a játékszoftverek programkódjának módosítását a kiadók azon szellemi tulajdoni jogviszonyra alapozzák⁵³, amely e dolgozatban kiemelkedő jelentőséggel bír és amelyek miatt az e-sportolók is kiszolgáltatott jogi státuszban vannak]. A MOD-okkal kapcsolatos szolgáltatást a Steam Workshop-on keresztül lehet igénybe venni és lehet használni tartalom készítésre.

Az Epic Games Store annak ellenére, hogy egy relatíve új platform, kifejezetten nagy népszerűsége tett szert rövid idő alatt és ez az üzletpolitikájának köszönhető, melyben egyrészt a vásárlóknak, másrészt a játék fejlesztőknek is kedvezni kíván: egyrészt a

⁵³Take-Two Interactive and creators of GTA fan mods have settled a long-standing dispute: <https://5play.ru/en/17382-take-two-interactive-and-creators-of-gta-fan-mods-have-settled-a-long-standing-dispute.html> Letöltve: 2023. június 5.

játékosokat heti akciókkal és „ingyenes” játékokkal kínálja, másrészt a játékfejlesztők részére ingyenesen biztosít egy játékfejlesztő motort, az „unreal engin-t”, másrészt egy, a fejlesztők számára előnyös jutalékrendszert dolgozott ki.⁵⁴

A Steam és az Epic Games Store hatással volt a videójátékiparra, hiszen korábban adathordozón kellett a játékszoftvereket megvásárolni (CD, kazetta), azonban az ilyen és ehhez hasonló szolgáltatókon keresztül online le lehet öltetni a játékokat, ezzel értelemszerűen megváltoztatva a játékok elérésének lehetőségeit.

Ilyen és a fentiekhez hasonló szolgáltató még a Playstation Store, mely kifejezette a Playstation konzolhoz tartozó online játékszoftver eladási és szolgáltató platform.

4.3.3 A videójátékiparban alkalmazott egyéb közvetítő modellek

A videójátékiparban a tartalomgyártói és a játékosok, illetve ezen játékosok nézői között szolgáltatói modellek többfélék lehetnek. A szerző most a teljesség igénye nélkül bemutatja a legfontosabbakat annak érdekében, hogy a későbbiekben ismertetett fogyasztóvédelmi és szellemi tulajdonra épülő jogi kapcsolatot, mely a játék fogyasztója és a játék forgalmazója (kiadója) között van, megfelelően érzékeltetni tudja.

- a) Adatforgalomra épülő modellek⁵⁵: A pénzügyi bevételek termelési alapja az adatforgalom, vagyis a közvetítők közvetítők haszonra tesznek szert a közvetítés alatti marketing tevékenységből (pl. a reklámokból), amelyeket a közvetítésük közben jelenítenek meg. A maga adatforgalom nagy nézettséget jelent ezen modell esetében és a szolgáltatók gyakran ingyenesek a nézők számára, akik így a fogyasztói oldalon már nem csak a játékosokat, de a reklámokat és hirdetéseket is megtekintik. Kiváló példa erre a Twitch, vagy a Youtube.
- b) Előfizetés alapú modellek: Ez az üzleti modell előfizetésre épít, vagyis a felhasználók előfizetési díjért cserébe tekinthetik meg az általuk kívánt tartalmakat, ami a videójátékipar ezen szegmensében döntő többségben élő játék streameket jelent,

⁵⁴ Ronen Ainbinder: How Epic Games Makes Money?., Elérhető: <https://www.sportstechbiz.com/p/how-epic-games-makes-money?triedSigningIn=true> Letöltve: 2023. június 5.

⁵⁵ Juho Hamari, Max Sjöblom: What is eSports and why do people watch it?, Tamperei Műszaki Egyetem, Tampere 2017., 211–232. oldal

amelyek gyakran e-sport közvetítések egyben. Mivel a szolgáltatók ezeket a modelleket vegyesen alkalmazzák, erre is kiváló példa a Youtube Premium előfizetés, amely a reklámmentes megtekintést teszi lehetővé, de hasonló ehhez a Twitch Partner Program is.

- c) Adomány nyújtó modellek⁵⁶: Megint kiváló példa a Twitch, ahol adományokat lehet adhatnak a közvetítők a tartalomszolgáltatók részére és így akár kapcsolatba is léphetnek velük.
- d) Szponzorációs alapú modellek⁵⁷: Ez a modell konkrét szponzorációs lehetőséget nyújt a közvetítők részére oly módon, hogy azok streaming szolgáltatása egy adott brand, vagy márka reklámozására épül gyakorlatilag. Ez a modell a közvetítők (vagyis a streaming platformok) és a streamerek közötti megállapodás is lehet és ennek is több variációja létezik, a lényege, hogy egy adott márka képviselteti magát egy egész platformon, vagy annak egy csatornáján, tartalomközlő szegmensén. Erre is kiváló példa a Twitch, de kapcsolt szolgáltatásként kiváló példa lehet még a G FUEL is, egy energia ital márka, amely többek között a Twitch streamereivel kötött megállapodás alapján reklámozza és értékesíti termékeit⁵⁸.

Ahogy ez fent is érzékelhető, ezen modellek különböző variáció és kombinációi léteznek, alapvetően a kereslet és kínálat határozza meg azt, hogy ezen modellek közül melyek azok, amelyeket egy gazdasági társaság a magasabb profit érdekében alkalmaz, vagy éppen igénybe vesz. A szerző itt is jelzi, hogy pontosan ezen üzleti modellek rendkívül gyors változása jelenti azt a jogi nehézséget, amely az e-sportolók védelme esetén jelentkezik.

⁵⁶ Zorah Hilvert-Bruce, James T. Neill, Max Sjöblom, Juho Hamari: Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch, *Computers in Human Behavior*, Volume 84, 2018, Pages 58-67, ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>.

⁵⁷ Zorah Hilvert-Bruce, James T. Neill, Max Sjöblom, Juho Hamari: IM., UO.

⁵⁸ <https://gfuel.com/> Letöltve: 2023. június 5.

4.4 Az e-sport fogalma, történeti fejlődése és gazdasági helyzete

4.4.1 Az e-sport helyes írásmódja

Az e-sport írásmódja eltér országonként, sőt Magyarországon belül is sok helyen következetlenül írják le az e-sport szót, hol a külföldön helyes gyakorlatot, hol a magyart veszik alapul. A kifejezés elemzése egyszerű, az e-sportban található „e” betű az elektronikus szó rövidítése. 1999-ben került először e módon publikálásra⁵⁹ az eSport kifejezés, így vált kompetitív videójátékok tevékenységének állandó jelzője. Az elektronikus kifejezés széles körben való elterjedése Európa- és világszinten is megfigyelhető volt a 2000-es évek elejének környékén, elég pl. az eEurope 2002 Akciótervre gondolni, melynek célja az információs társadalom által biztosított előnyök Európa általi kihasználása volt és ahol az e betű, szintén az elektronikus szót jelölte. A szerzői álláspont szerint az e-sport esetében a sport szó használata mögötti eredeti szándék a versengésre való utalás volt, nem pedig a virtuális térben való konkrét sportolásra utalt és teljesen máshogy alakult volna a történelmi fejlődése az iparágnak, ha nem így nevezik el, hanem például e-competition-nek. (Ahogy a dolgozatban később ismertetett egyéb elektronikus, számítástechnikai versengések sem váltottak ki hasonló hatást és vitákat).

A Magyar Tudományos Akadémia Nyelvtudományi Intézet Nyelvművelő és Nyelvi Tanácsadó Kutatócsoportja, a Magyar E-sport Szövetség által üzemeltetett esportmilla.hu vonatkozó bejegyzése⁶⁰ szerint azt az állásfoglalást adta, miszerint az e-sport helyes magyar írásmódja, ahogy jelen dolgozatban is szerepel: e-sport. Az Egyesült Királyság hivatalos írásmódja ettől különbözik, ott esportként hivatkoznak rá⁶¹, ahogy azt az Angliai Esport Szövetség hivatalos honlapja is megfelelően reprezentálja. A differenciák színes palettája már akkor megmutatkozik tehát, amikor a jelenséget vizsgálva csak megpróbáljuk azt leírni.

Az e-sport jelensége egy jó példa arra, hogy a 21. században olyan jelentéktelennek tűnő dolgok, mint a sztereotip szinten sokáig gyermekjátékoknak titulált

⁵⁹ Federico Winer: Esports: How The Term Was Coined And What Is The Correct Way To Write It? Elérhető: <https://www.digitalistmag.com/customer-experience/2019/03/27/esports-how-term-was-coined-what-is-correct-way-to-write-it-06197363/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.

⁶⁰ Hodozsán Dániel: Hogyan írjuk: esport, eSport, e-sport, E-sport? Elérhető: <https://esportmilla.hu/2014/12/hogyan-irjuk-esport-esport-e-sport-e-sport/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.

⁶¹ Elérhető: <https://britishesports.org/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.

videójátékokkal való verseny is súlyos társadalmi félreértéseket, visszasságokat és igazságtalanságokat szülhet, nem beszélve a világgazdaságban betöltött erejéről. A jelen dolgozat legfőbb célja, hogy az e-sport iparágában részt vevő, , sőt, Sebestyén András szakértői interjújában úgy fogalmaz: az e-sport iparágát működtető, azt lehetővé tevő játékosok nem megfelelő jogi védelmére figyelem irányuljon és a dolgozatban a szerző javaslatot tesz megfelelő szabályozásra is.

4.4.2 Az e-sport rövid történeti bemutatása

Nagyon nehéz meghatározni azt, hogy mikor vált az e-sport ki a videójátékokból, illetve az is egy komplikált kérdés, hogy egyáltalán kivált-e. Jelen dolgozat keretében az e-sport alatt továbbra is a kompetitív videójátékokat értem, tekintettel arra, hogy így lehet a lehető legtöbb élethelyzetet átfogni, melynek szüksége van jogi definícióra. Ahogy a későbbiekben egy teljes fejezetet szentelek majd az e-sport körüli fogalmi bizonytalanságok tisztázására is, itt is már kénytelen vagyok megjegyezni, hogy az e-sport egyszerű elhatárolása egyéb játékos tevékenységektől is nehézkes. Ahogy a későbbiekben látni fogjuk, sokan az internetes, online aspektust tartják az e-sport egyik elengedhetetlen fogalmi elemének. Nem nehéz azonban találni egy ezt az állítást frappánsa cáfoló példát: itt a Mario Bros, amely játék az Amerikai Egyesült Államokban 1985. szeptember 13. napján került kereskedelmi forgalomba⁶², de már játszottak vele versenyeket, holott az első kereskedelmi forgalomba kerülő, ún. „betárcsázós”, vagyis dial-up internetszolgáltatást 1990-ben jelentették be.⁶³

Mindazonáltal az első videójátékos versenynek a Stanford Egyetem által 1972-ben megrendezésre került Space War versenyt tartják. A verseny „Intergalaktikus Űrháború Olimpia” néven futott és egy éves Rolling Stone magazin előfizetést lehetett nyerni rajta. Az 1980-as évekre már elkezdett kialakulni egy olyan közösség, mely rendelkezett azokkal a meghatározó, célorientált jelleggel, amely miatt a

⁶² 24. Chris Plante: When was Super Mario Bros. released in the US? Nobody knows! Elérhető: <https://www.theverge.com/2015/9/14/9324833/super-mario-brothers-30th-anniversary-date> Letöltve: 2022.07.07.

⁶³ Meixner Zoltán: Az internet rövid története, Elérhető: <https://hvg.hu/tudomany/20041203interhist> Letöltve 2022.07.07

videójátékverseny-kultúra kifejezés is értelmet nyert⁶⁴, ez pedig az ún. „arcade”, vagyis játékkermi gépek voltak. A Pac Man az Asteroids 1979-es megjelenését követte a Pac Man 1980-ban, hogy csak két hazánkban is híres játékot említsünk⁶⁵. A versengés már ekkor megkezdődött a pontszámok alapján, majd az Atari's 2600 home console-on megjelent az Asteroids, ezzel áthelyezve a hangsúlyt az otthonokba, ahogy tette a Nintendo is konzoljával⁶⁶. Ezt követően a 1990-es években a játékkiadók internet alapú játékszoftvereket kezdtek piacra dobni, melyek már kifejezetten a versengés célját szolgálták, tehát e-sport játékok voltak dedikáltak⁶⁷. A 2000-es években a globális piac is kinyílt az e-sport számára és megrendezésre került sok neves versennyel egyetemben a mai napig az egyik legprominensebb e-sport szervezet a Major League of Gaming (MLG)⁶⁸. Az e-sport iparága pedig napjainkra odáig fejlődött, hogy a fentiekben is már említett 700 millió érdeklődő mellett, többen nézték 2020-ban az Amerikai Egyesült Államokban az e-sport-ot, mint az NBA-t, vagy az NHL-t⁶⁹, a Dota 2 világbajnokságon kiosztott összes nyereség összege 34 millió dollár volt⁷⁰ és tudományos, valamint közéleti vita tárgya, hogy olimpiai sporttá kéne-e tenni.

4.5 A sport nemzetköziesedése és a sportszervezetek ereje

A dolgozat későbbi megállapításainak fényében érdemes a sport fejlődését bemutatni, majd azzal összehasonlítani az e-sportot, így látható lesz, hogy az e-sport és a sport között húzódó hasonlóság megjelenik-e fejlődéstörténetükben, illetve a későbbiekben

⁶⁴ • Andrew C. Billings, Jue Hou: The Origins of Esport: IM. 28. oldal

⁶⁵ Tyler Louis Snavely: History and Analysis of eSport Systems, The University of Texas, Austin, December, 2014., Elérhető: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Letöltve: 2022.07.07

⁶⁶ <https://americansports.net/blog/the-history-of-esports/> letöltve: 2022.07.07.

⁶⁷ Tyler Louis Snavely: History and Analysis of eSport Systems, The University of Texas, Austin, December, 2014., Elérhető: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Letöltve: 2022.07.07.

⁶⁸ Southern Illinois University Edwardsville: History: <https://www.siue.edu/esports/about/history.shtml> Letöltve: 2022.07.07.

⁶⁹ With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University's online MBA program, <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/> letöltve: 2022. június 13.

⁷⁰ <https://dota2.prizetrac.kr/> Letöltve: 2022.07.07.

elemzés alá kerülő kérdésre, hogy sport lesz-e az e-sport, szintén a jelen pontba foglaltak alapján tudunk következtetni.

Maga a sport kifejezése is először a 19. században terjedt el Európában és a modern sport a 1800-as évekbeli testnevelésből jött létre. A találmányok nagy részét, melyek most könnyebbé teszik az életünket és úgy általában a tudományt is, a hadászat „inspirálta”, elég példának venni Magellán Föld körülhajózási kísérletét, Columbus Kristóf világtérképeket átrajzoló útját⁷¹, a Holdraszállás politikai – hadi céljait, vagy a sportot, ugyanis ha kisebb léptékű példa is ugyan, de Magyarországon is az 1921. évi LIII. törvény szabályozta az iskolai testnevelést a sorkatonai szolgálatra alkalmasság érdekében, ahogy a XX. században is jött létre a Testnevelési Főiskola, a mai Testnevelési Egyetem jogelődje.

A XVIII-XIX. században az amatőr versenysport jelentette a sportot és a közvélemény lassan eljutott az ún. sportarisztokratizmusig, tehát az élsport, az elitsport számított valóban sportnak és ezt a tendenciát törölte el az amerikai szabadidősport. Az 1960-as években az élsport elkezdett egyre inkább az ún. üzleti sporttá változni, vagyis a játékosok megbízási vagy munkaviszony keretében, anyagi ellentételezés fejében végezték a sporttevékenységet. Ennek az egyik oka az, hogy törvényszerű volt a rendkívül nagy teljesítmények leadásának kényszere miatt az, hogy az amatőr szintű, egyébként „polgári életet” is folytató sportolók teljesítménye végzetesen elmaradjon azóképtől, akik valóban megélhetésüként tekintettek a sportra. Ennek a folyamatnak a végén jutottunk el oda, hogy a sportegyesületek amatőr szintű szervező erőt látnak el, míg a gazdasági húzóerő megjelenését követően az élsportot irányító jogi személyek gazdasági társaságok lettek, részvénytársaságok és korlátolt felelősségű társaságok, amelyek sportvállalkozásnak minősülnek. Ezt követően következett be az ún. sportágrobbanás, számtalan új sportágat létrehozva, a már létező sportágakat pedig további kategóriákra osztva. Így jöhettek létre az ún. technikai sportágak, extrém sportok és a többi. Az idő haladtával pedig a sport egyre inkább vált a nemzetek közötti harc egyik színterévé, így vált szó szerint nemzetközi kérdéssé⁷². Yuval Noah Harari megállapítja szerint az sport az egyetem béke egyik legnagyobb szimbóluma, sőt,

⁷¹ Yuval Noah Harari, Sapiens: Rövid történet az emberiségről. Magyar kiadás, HVG Könyvek, Budapest 2015., 139. oldal

⁷² Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: IM., UO.

inkább bizonyítéka, hiszen a népek közötti versengést és egyértelmű győztes avatást teszi lehetővé vér nélkül⁷³.

Mielőtt rátérnék az e-sport sport fejlődéstörténetével azonos elemeinek vizsgálatára, meg kell említenem, hogy számtalan vitás kérdés akad a mai napig azzal kapcsolatban, hogy mi a sport és mi nem az. Pl. a pankráció nem sport, a bokszt igen, a zsonglőröködés művészet és nem sport, a díjugratás sport, a galopp nem az⁷⁴. A sporthorgászat sport, a vadászat viszont nem az. Ahogy Mezei Péter rámutat, a kocsmasportok etikai vizsgálat nélkül vannak elfogadva (darts, billiárd, holott a sport kulturális része az alkoholfogyasztás például és nevük is tartalmazza a „kocsma” szót), míg az e-sportot állandóan körbe lengik a sztereotípiák. Egy adott tevékenység kulturális elfogadottsága is hozzájárul ahhoz, hogy elfogadható lesz-e sportnak vagy sem, ahogy a történelmi hagyományok is fontosak. Mezei Péter szakértő szerint az e-sport szubkultúráját nehezen fogadják be a szélesebb rétegek és ennek az oka az, hogy míg a darts ha még szó szerint kocsmasportnak is nevezhető, érthető, a laikusok számára rövid ismerkedési folyamat után befogadható, addig az e-sport csak akkor nézhető és egyben érthető, ha valaki alaposan ismeri az adott játékszoftvert.

A sport kategória kiszélesítése vajon nem volna-e túl kevés az e-sport jelenségének a leírásához, vajon a sporttevékenységtől teljesen független, új kategória lehet-e az e-sport? Nem új sportág, hanem a sport új dimenziója. Szabella Olivér, Sebestyén András és Mezei Péter szakértői interjúalanyok is egyetértenek abban, hogy a sport mellé volna szükséges helyezni az iparágat, hiszen sajátosságaik miatt alá nem lehet egyszerűen betagozni. Több szakértői interjúalany is megjegyezte (így Mezei Péter, Szabella Olivér), hogy az e-sport iparágának nem érdeke sporttá válni, hiszen a profitszerzés már így is biztosított az iparágat működtető gazdasági szereplők számára, a sporttá válás inkább a sport szervezetek érdeke az alacsony számú és előregedő nézők miatt. Tehát a szakértők is megfelelőnek találják azt, hogy nem a sport alá vesszük be az e-sportot, hanem mellé, mint egy sajátos jogi és gazdasági háttérrel rendelkező tevékenységi forma, amelynek nem a szoftvereit, illetve az ahhoz kapcsolódó versenyszervezési jogait reguláljuk, határozzuk meg, hanem a tevékenységgel érintett, protekcióban részesítendő résztvevők jogait igyekeznénk

⁷³ Harari, Yuval Noah. Sapiens: Rövid történet az emberiségről. Magyar kiadás, HVG Könyvek, 2015.

⁷⁴ Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: IM., UO.

védeni. Ahogy a későbbiekben ismertetett és példaként vett francia szabályozás is teszi. Ez azért nem ördögtől való, mert a francia e-sport szabályozás a szó legszorosabb értelmében ezt már megvalósította.

A videójátékipar résztvevőinek egy nagy embertömeget képviselő része karrierlehetőséget, üzletet lát az e-sportban és ezen társadalmi magatartással kombinálva a videójátékok széles elterjedése új élethelyzeteket teremtett, melyek megválaszolása jogi szempontból nem minden esetben könnyű feladat. Ilyen új élethelyzet például, amikor fiatal- és felnőtt korúak e-sport tevékenységet végeznek, sportegyesületek, egyetemek, gazdasági társaságok és egyéb civil szervezetek versenyeket szerveznek, saját szabályaik szerint, saját kvalifikációs rendjükkel. Felmerül a szerencsejáték kérdése az e-sport játékokkal kapcsolatban, fiatalok esetében is, ahogyan most már hazánkban is lehet e-sport versenyekre fogadásokat kötni⁷⁵, amely szintén új élethelyzet. Új élethelyzet, hogy egy 12 éves fiatalember a családi számítógépen világelső lesz egy versenysorozatban és a videójátékos karrier, valamint az iskola között kell választania. Természetesen ez a néhány apró példa a teljesség igénye nélkül igyekszik rávilágítani arra, hogy az e-sport körül megjelenő társadalmi cselekvési formák ismeretlenek. Nem utolsó sorban ehhez a videójátékos kultúrához kapcsolódik számtalan sztereotípiát, melyek félrevezető előítéletessége könnyen teszi árnyalttá ezt az eleve bonyolult képet.

4.6 Az e-sport és a sport rövid, összehasonlító elemzése

Az e-sport és a sport fejlődéstörténete talán leírható, megragadható ellentéteiken keresztül is, így jelen pont röviden ezzel foglalkozik. Tehát az e-sport szoftverek segítségével való versengés, lehetővé pedig a játékkidők tették, amelyek pedig gazdasági társaságok. Tehát míg a sportfejlődés során a hagyományos alapegység az egyesület volt, addig az e-sport iparága azonnal a gazdasági társaságokkal kezdődött és most a sportegyesületek pont azok (ahogy a korábbi gazdasági elemzési is rámutat a dolgozatban), amelyek elkezdtek felkarolni az e-sportot, főleg a COVID-19 világjárvány alatt erősödött ez a tendencia. Az e-sport és a sport fejlődése azonban egy rendkívül érdekes ellentéttel rendelkezik: míg a világ egyik legnépszerűbb sportjának életére komoly hatása van anyaszervezetének, a FIFA-nak pl. (amely egy Svájcban

⁷⁵ <https://www.tippmixpro.hu/> Letöltve: 2022.07.07.

bejegyzett sportegyesület, amelyre első sorban a svájci jogszabályok az irányadóak, hiába határozza meg nemzetközi jelleggel a futball szabályait, versenyeit stb.) addig az e-sport életében a sportszervezeteknek gyakorlatilag semmilyen szerepük nincs, már amennyiben nem adnak nekik a videójátékszoftver készítő cégek, illetve azon személyek, akik ezen szoftverek felett gyakorolják a felhasználási jogokat.

Azonosságokat tudunk felfedezni egyébként még a hivatásos és amatőr sportolók elemzése során is. Ahogy láthattuk, a klasszikus sportok fejlődéstörténete során az amatőr sportok voltak a meghatározóak, majd ezt követően alakultak ki az elitsport. Az e-sport esetében természetesen az egyik legnagyobb nehézséget éppen az adja, hogy egészen egyszerűen nem tudunk meghatározni amatőr és profi kategóriákat pontosan azért, mert ezen kategória meghatározását is (hogyan egy visszatérő vállalat példájával éljünk), a League of Legends esetében például a Riot Games dönti el, általános szerződési között, ahogy a később látni fogjuk, hogy egy adott játékost profinak szabad-e nevezni. A dolgozat későbbi fejezeteiben részletesen elemzés alá kerülnek azon dokumentumok, melyek meghatározzák ezt a jogviszonyt, most csak annyi bocsát a dolgozat előre, hogy ezen fogalmak meghatározását a kiadók döntenek el, mint pl. a Riot Games.

Erősíti a tézist, miszerint döntéshozó pozícióban egyedül az iparági szereplők állnak az alábbiak is: Tehát ki jogi értelemben a professzionális e-sportoló, illetve létezik-e a fogalom? Erre nehéz választ adni, azonban az egyik lehetséges az, hogy teljes mértékben szubjektív megállapítás tárgyát képezi az amatőr és profi kategória. Természetesen ennél lényegesen összetettebb eredményt kaptam elemzésem végeztével, ugyanis kijelenthető, ahogy alább is látható lesz majd, hogy a profi és amatőr kategóriákat elsősorban a videójátékkiadók határozzák meg.

Ha vesszük a klasszikus sportokat, a Sporttörvény⁷⁶ alapján Magyarországon például igen egyszerűen határolódik el egymástól a profi és az amatőr sportoló. A Sporttörvény 1. § (1) bekezdés kimondja, hogy a „*Sportoló az a természetes személy, aki sporttevékenységet végez.*” Ezt követően szintén az 1. § (4) bekezdése pedig meghatározza azt a marginális vonalat, amely a két sportolói karrier típus, illetve sokkal inkább a jogszabály nomenklaturális eltérései között jelentik a valódi különbséget, amikor kimondja: „*Hivatásos sportoló az a versenyző, aki*

⁷⁶ a Sportról szóló 2004. évi I. törvény, 1. § (1)

jövedelemszerzési céllal foglalkozásszerűen folytat sporttevékenységet. Minden más versenyző amatőr sportolónak minősül.” Vajon ez a különbség megállapítható az e-sportolónál is hasonló egyszerűséggel? Tekintettel arra, hogy nem tartozik az e-sport a Sporttörvény hatálya alá, ahogy a későbbiekben ennek oka is részletesen ismertetésre kerül. Az e-sport jogi értelemben egy magánjogi alapokon nyugvó tevékenységi forma, amely tevékenység végzése során amennyiben nagyszabású személyes megjelenést követelő versenyeket szerveznek az iparági szereplők, akkor a rendezvényszervezéssel mutat legközelebbi kapcsolatot, legalábbis jogi jellemzőit tekintve. Logikus feltenni a kérdést, hogy egy rendezvényszervező dönti el, hogy ki profi játékos és ki nem az? Előfordulhat, hogy egy e-sportoló egy rendezvény szerint profi játékos, egy másik szerint amatőr? Ha megvizsgáljuk a League of Legends általános szerződési feltételeit, amely azon szabályokat ismerteti, melyek az e-sport versenyeken használatosak, világosan kiderül, hogy a Riot Games játéka esetében azon játékosok hívhatók ún. „professzionális” vagy „profi” játékosoknak, akik a Riot Games által szerveztetett versenyeken játszanak⁷⁷. Sőt, az imént idézett honlapon megtalálható szabályzatban arról is rendelkezik a kiadó, hogyha adna esélyt egy verseny megszervezésére, akkor a „pro” és a „professional player” szóösszetételeket nem is használhatják az adott verseny alatt. Természetesen az, hogy a Riot Games ezt megtiltja saját játékát érintően tovább erősíti a tényt, hogy a szellemi termékeiket tekintve tökéletesen monopol helyzetben lévő kiadók valóban dönthetnek játékukhoz kapcsolódó tevékenységi körökkel kapcsolatban még arról is, hogy ki, milyen szavakat használhat a játékosok, a játék, illetve bármilyen tevékenységgel kapcsolatban, amely csak a versenyszervezési jogosultság odaítélése során felmerülhet. Jogi értelemben egy szerződésen keresztül biztosítja magának ezt a jogot a Riot Games, amelyet amennyiben bármelyik szolgáltatásukat igénybe kívánnánk venni, meg kell kötnünk velük.

A későbbiekben a kiadók erős pozíciója, gyakorlatilag az e-sportot vezető pozíciója hosszan kerül elemzésre, de a dolgozatban az alapvető jellemzőknél érdemes tisztázni, hogy az eltérések a lehető legalapvetőbb szinten is nagyok.

⁷⁷ <https://riot.eurcommunitycompetition.com/games/league-of-legends/guidelines> Letöltve: 2022. június 13.

4.6.1 Az e-sport gazdasági háttere

Jelen gazdasági elemzés a szerzőtársaimmal publikált „Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése” című publikációra épül⁷⁸.

Jelen értekezés szempontjából a történeti résznél fontos feladata a részletes gazdasági elemzésnek, hiszen ezen keresztül ismerhető meg az iparág mélységeiben és ezen adatok birtokában feltárható és bemutatható a jelenség hatása. Tehát nem csak egy adott tézis igazolásának az oka jelen alfejezet létezésének, de ezen felül ahhoz szükséges a gazdasági tárgyú kitekintés, hogy megvilágítsa az e-sport iparági jellemzőit. Tehát azt, hogy első sorban iparágként tekinthetünk a jelenségre, az e-sportot profitra törekvő gazdasági társaságok teszik lehetővé jelenleg. Természetesen ez változhat, ahogy a disszertáció is foglalkozik ezzel a kérdéssel a későbbiekben, de kétségtelenül, hogy jelen pillanatban az e-sportot gazdasági törekvések tartják életben, ahogy erről az a nomenklaturális megjelölés is árulkodik, miszerint a szakirodalomban elterjedt az e-sport „iparág” (industry) kifejezés. Az iparági jelleg pedig erősebben utal arra, hogy a zömében fiatalos játékosokból álló e-sport éra versenyzői kiszolgáltatott jogi helyzete miatt szorul minél hamarabbi orvoslásra.

A gazdasági területet meghatározó tényező szintje szerint osztotta fel a szerző: makro, mezo és mikro szinten vizsgálva az e-sport iparágat befolyásoló cikkeket Sterbenz és munkatársai kutatásai alapján⁷⁹, akik hasonló elven vizsgálták az élsportot és a tömegsportot. Makro szinten a világgazdasági jelentőséget bemutató, a nemzetgazdaságot is érintő, nagyobb jelentőségű, rendszerszintű leírások kerültek citálásra. A mezo szinthez kapcsolódó cikkek a különböző üzleti modelleket mutatják be, amelyet a videójáték gyártók alkalmaznak, illetve a gazdasági, jogi és politikai környezetet, amelyben tevékenykednek. Mikro szinten az e-sport aktív és passzív fogyasztóival, valamint az ő viselkedési formáikról, mint fogyasztókról kaphatunk részletesebb képet. Ezen elemzések azt a célt szolgálják, hogy mélységében tárják fel az iparág által érintetteket, a fogyasztókat és adjanak egy általános képet arról, hogy

⁷⁸ Szentéi András, Novák Pál, Paár Dávid: Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése, Marketing Menedzsment, 5–16. oldal, Elérhető: doi: 10.15170/MM.2021.56.01.01.

⁷⁹ Sterbenz Tamás, Gulyás Erika, Kassay Lili: Incentive System in Hungarian High Performance Sport, Sciendo, Varsó 2014., 64. oldal, Elérhető: 10.2478/pccsr-2014-0025.

mely szereplők profitálnak legnagyobb részben az iparág létezéséből és milyen fogyasztói rétegek léteznek.

4.6.1.1 Az e-sport gazdasági háttere makro szinten

Az összes elérhető makrogazdaságra vonatkozó cikkben mind kvalitatív, mind kvantitatív módon foglalkoztak az e-sport szervezetek strukturális felépítésének és szervezettségének gazdasági eredményességre gyakorolt hatásaival⁸⁰⁸¹. Az e-sport kialakulásáról gazdasági értelemben Borowy és Jin írt 2013-as cikkükben, amelyben meghatározták, hogy az e-sport a „gamer kultúrára” épül és az ún. „experience economy”, azaz az élményalapú gazdaság része. Ahogy a későbbiekben látható, igen fontos Borowy és Jin tanulmánya a jelen disszertáció értelmezése szempontjából is, tekintettel arra, hogy a szerző álláspontja szerint az e-sport egyik legjelentősebb tényezője, amelynek a népszerűsége köszönhető, a popkultúra. Ez a szegmens párhuzamosan fejlődött a hozzá társuló, fogyasztói igényeket folyamatosan figyelembe vevő, marketing eseménnyé alakított egyes versenyekkel. Carrillo álláspontja szerint⁸², a versenyszerű videójáték, azaz az e-sport megváltoztatta a szórakoztatóipar fogyasztási forgatókönyvét azáltal, hogy új piaci szereplőként bekerült a piacra. Magát az e-sport iparágat egy techno-gazdasági hibrid ökoszisztémaként jellemezte. Newman 2020-as leíró elemzésében olyan társadalmi-gazdasági feltételeket vizsgált, amelyek befolyásolhatják az e-sportba áramló magánbefektetések folyamatos növekedését, különösen Észak-Amerikában. Ezen befektetéseket befolyásoló tényezők közé tartoznak: a) az e-sport népszerűségével a befektetők már meglévő brandjének népszerűsége is nőhet, b) új fogyasztói réteg, a gamerek csoportja, felé való nyitási lehetőség, c) az e-sport számára jósolt jelentős jövőbeni növekedés, ami a nagy befektetőcsoportokat korai részesedés megszerzésére

⁸⁰ Copadineanu, D-A. E-sports Cluj: How to improve the activities of an e-sports organization, Laurea Egyetem, Espoo 2014.,

⁸¹ Joshua I. Newman, Hanhan Xue, Nicholas M. Watanabe, Grace Yan, Christopher M. McLeod: Gaming Gone Viral, An Analysis of the Emerging Esport Narrative Economy. Communication & Sport, Floridai Állami Egyetem, Florida 2020., Elérhető: DOI:10.1177/2167479520961036

⁸² Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón, J. M. The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business, Catalan Journal of Communication & Cultural Studies, Volume Laurea Egyetem, Espoo 2019., Elérhető: https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1

motiválja. Az e-sport iparága befektetéseinek mértékét 2014 óta vizsgálják kvantitatív módon⁸³. Ennek a növekedésnek a mértéke 2014-ben 490 millió dollár volt összesen.

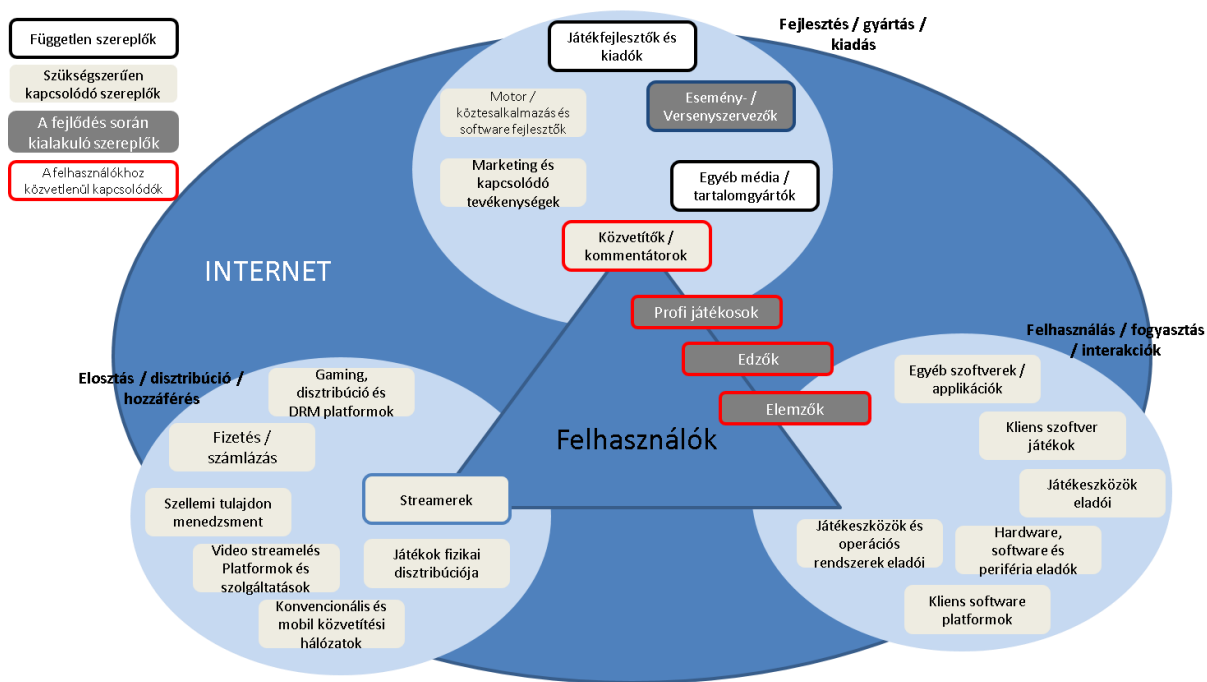
A hardware és software jellegű e-sport iparághoz kapcsolódó bevételek arányának változásáról az IIDEA vizsgálata szerint: hardware jellegű bevétel 2017-ben 428, 2018-ban 426, 2019-ben 358, 2020-ban pedig 395 millió EUR volt Olaszországban, amely stagnálást mutat. Ezzel szemben a software jellegű bevétel 2017-ben 1 049, 2018-ban 1 331, 2019-ben 1 787 és 2020-ban 1 784 millió EUR volt Olaszországban, amely négy év alatt 700 millió EUR növekedést mutat⁸⁴.

Olaszország adatai megfelelően reprezentálják az EU-n belüli gyors és dinamikus iparági fejlődést, amely a dolgozat szempontjából fontos, hiszen ezen adatok is rámutatnak az EU-ban az e-sport népszerűségére. Továbbá az olaszországi helyzet az e-sport globális hatását is muatuja, mivel az ország nagy piacot képvisel. Az olaszországi e-sport élet gazdasági minőségének ismerete segít abban, hogy a globális szinten is megismerhessük az iparág jellemzőit. Az ottani bevételi adatok és résztvevők a piaci tendenciákra és lehetőségekre is utalhatnak. Carrillo és társai a Twitch, a Moser és a Youtube legnézettebb videójátékait gyűjtötték össze, és meghatározták az e-sport iparág résztvevőit. A gazdasági szempontból jelentős érintetteket csoportokba rendezték, amelyet háromszintű rendszerként írtak le: (1) videójáték alkotással foglalkozó cégek (2) szállítást, elosztást és hozzáférhetőséget biztosító gazdasági résztvevők (3) valamint használathoz szükséges hardware és software termékek, applikációk jellemzik. Ezen belül az e-sportra jellemző digitális környezetet komplex folyamatok interakciójaként jellemezték, a hármas rendszert egy negyedik elem kapcsolja össze, amelybe az aktív és passzív fogyasztók tartoznak, akik lehetnek profi vagy amatőr e-sportolók, edzők, elemzők, illetve a nézők.

Itt egy ábrán összegzem a fentiek:

⁸³ Deloitte: The rise of esports investments: A deep dive with Deloitte Corporate Finance LLC and The Esports Observer, Deloitte Development LLC. 2019.,

⁸⁴ • IIDEA: Video games industry revenues in Italy from 2017 to 2020, 2022., Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/789666/video-games-industry-revenues-by-device-in-italy/>



Az e-sport szervezetek tipikus, lehetséges bevételi forrásaiként az alábbiakat azonosították: egyedi projektek (mint saját Youtube csatorna indítása), beszélgetés a játékosok és nézők között, rendezvény belépőjegyek, saját termékek, szponzorok, reklámok, bajnokságok díjazása, együttműködési kapcsolatok, adományok, önkéntesek bevonása, szolgáltatások eladása, valamint online közvetítési lehetőségek⁸⁵ A teljes bevétel mértékének növekedési becsléséből⁸⁶, az látszik, hogy egy folyamatos, lineáris növekedési trend mutatkozik az e-sport iparág bevételeiben. A növekedési ütem mértéke egyes publikációkban eltérő adatokat mutat a közeli időszakokra nézve. Parshakov és Zavertiaeva munkájában az e-sport piac bevételei az alábbiak szerint alakultak millió dollárban: 2014-ben 194, 2015-ben 325, 2016-ban 493, 2017-ben 655, 2018-ban 906. A különböző kutatások által mutatott bevételkülönbségek abból is fakadhatnak, hogy az egyes felmérések különböző módon értelmezik és határozzák meg, hogy mi számít az e-sporthoz köthető bevételnek (ahogy erről a dolgozat elején is röviden értekeztem: a definíció hiánya megnehezíti az elemzést, legyen az bármilyen tudományágból következő). A bevételi források egy

⁸⁵ Seo, Y.: Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy, Journal of Marketing Management, University of Auckland, Auckland 2013., 1542-1560 oldal, Elérhető: DOI:10.1080/0267257X.2013.822906

⁸⁶ Joshua I. Newman, Hanhan Xue, Nicholas M. Watanabe, Grace Yan, Christopher M. McLeod: IM., UO.

másik elemét vizsgálva megállapítható⁸⁷, hogy az élő közvetítés „live streaming” és az online eseményeket, játékokat nézők kapcsolatán keresztül, ahol megemlítik, hogy a nézők, passzív fogyasztók, különböző módokon tudnak interakcióba lépni az élő közvetítést végző kedvencükkel. A szociális interakciók mértéke fokozhatja a nézők izgalmi szintjét. A fizetett adományozásra támaszkodó közvetítésmegosztó kínai szolgáltatók esetében - mint a YY.com, Douyu.com, Momo - az adományokból befolyó részesedések teszik ki a szolgáltatók bevételeinek jelentős részét (YY.com=230 millió USD, 2015 utolsó negyedévében; Momo= 59 millió USD, 2016 második negyedévében). Az összbevétel jelentős hányadát teszi ki ezeknek a közvetítésmegosztó szolgáltatóknak az esetében az adományozásokból származó részesedés, ezért fontos az ezt befolyásoló tényezők további vizsgálata is.

Az e-sportban a magán és közszektor szorosan összefonódik, az e-sportban megjelenő, köz- és magánszféra közötti partnerségben öt terület számít kiemelkedőnek:

a) eszköz- és tőkebefektetések (Az e-sport fejlődése során a kiadók, játékfejlesztők és játékosok folyamatos kapcsolatban vannak. Az iparágban kiemelkedő a feedback, a nagy videójátékoknak és e-sport címeknek sokszor van ún. béta tesztje, mely során a fejlesztők a játékosok visszacsatolásai alapján javítják és módosítják a játékszoftvert a jobb játékelmény, vagy a megfelelőbb versenyhelyzetek kialakítása érdekében. Ezek önmagában fejlesztik az e-sport iparágát, de e mellett, az ilyen irányú tőkebefektetések esetén a magánszférában, az e-sportolók számára a legújabb technológiák, hardverek és szoftverek használatára nyílik lehetősége, valamint a versenyzéshez szükséges infrastruktúra fejlesztésére. Ezen befektetések révén a magánszektor hozzájárul az e-sport fejlődéséhez és versenyképességéhez).

c) infrastruktúra (Az e-sport infrastruktúrájának kialakítása és fenntartása szorosan összefonódik a közszektorral, hiszen az e-sport relatíve magas anyagi áldozatot követel, főleg ha versenyszervezésről van szó. Az infrastruktúra fejlesztés esetén sokszor a helyi önkormányzatok, vagy egyéb lokális közigazgatási szervek segítenek abban, hogy az e-sport kezdeményezések, így különösen a versenyek számára helyszín vagy egyéb szükséglet biztosításra kerüljön, így pl.: sportcsarnokok, rendezvényközpontok,

⁸⁷ Jilei Zhou, Jung Zhou, Ying Ding, Hansheng Wang: The Magic of Danmaku: A Social Interaction Perspective of Gift Sending on Live Streaming Platforms, *Electronic Commerce Research and Applications*, Beijing 2019., Elérhető: <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2018.11.002>

e-sport központok. Erre kiváló példa a Debreceni Egyetem e-sport beruházása, ahol az egyetem mellett, a Debrecen Önkormányzata is részt vett a támogatásban)⁸⁸.

d) oktatás (Az oktatási szektor is kulcsszerepet játszhat az e-sportban, ahogy erre kiváló példa a Pécsi Tudományegyetem, ahol a hallgatói szolgáltatások között kiemelten szerepel az e-sport és ahol bevezetésre került az ország első e-sport ösztöndíja is, amely azon kiváló tanulmányi eredményekkel rendelkező hallgatók részére biztosított egy szabadon felhasználható összeget, akik remekeltek az e-sport területén is. Ezzel az oktatási szektor segítette a tehetségek felkutatásában és gondozásukban is⁸⁹.

e) formalizált stratégia⁹⁰ (A szakrétói interjújában Szabella Olivér mellett megjegyzi Töröcsik Mária is, hogy elengedhetetlen volna az e-sport fejlődéséhez a nagyobb mértékű állami szerepvállalás, ahogy a világon ez több helyen már bevett gyakorlat, míg hazánkban ritka. A V4 Futures fesztivál egy jó példa a hazai állami támogatásra, melyen keresztül nemzetstratégiai szempontból került támogatásra a V4 országok életében az e-sport⁹¹).

Az ilyen típusú partnerségek jövőbeli mérhetőségi lehetőségei az alábbiak:

- a) pozitív (nem monetarizált) externáliák,
- b) teljesítménymutatók (KPI),
- c) városok márkázása és imázsépítése,
- d) a turizmus és annak multiplikatív hatása,
- e) az állami és magánbefektetők kölcsönös függőségeinek feltárása⁹². Szerzői álláspont szerint, nem csak pozitív externáliák csatlakoznak hozzá, melyeket mérni kell, hanem negatívak is, bár erre nem volt a citált tanulmányban utalása.

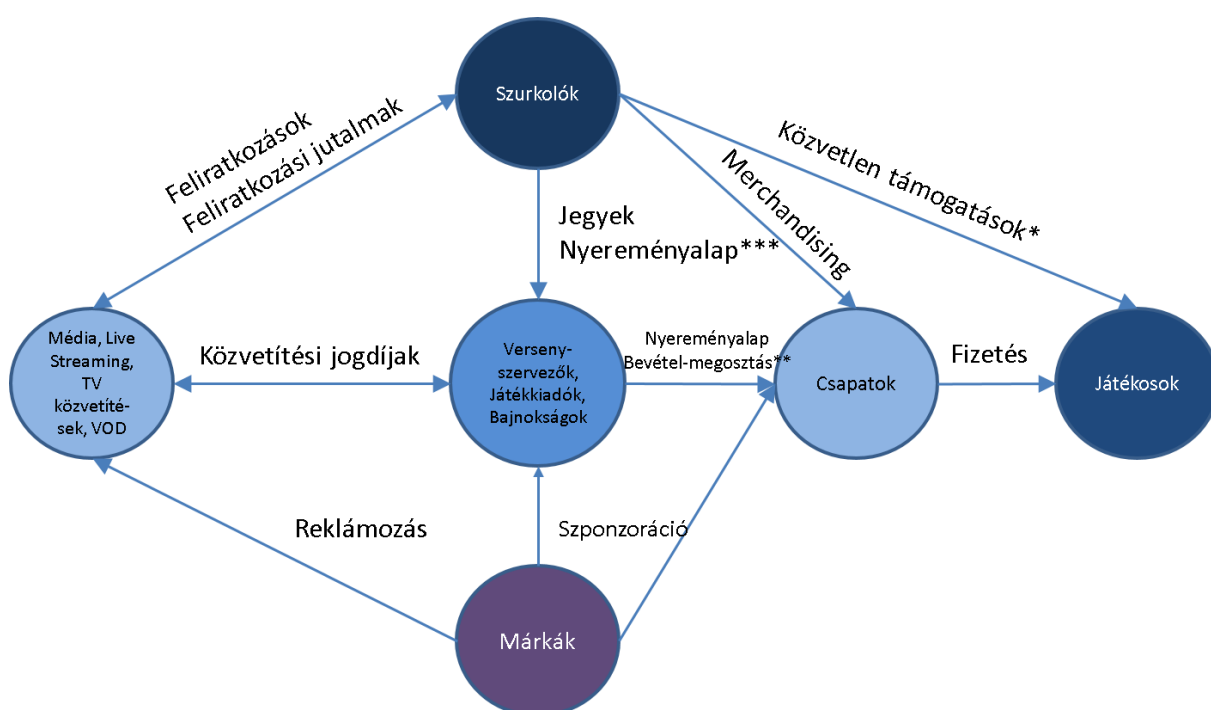
Meghatározták a pénz körforgását⁹³ is az e-sport iparban. A követők/nézők kiadásai az alábbiak lehetnek: versenyek megtekintésének költségei – amelyek a versenyek „prize pool”-ját, azaz elvihető össznyereményét növelik, a merchandising-bevételek – az adott csapatok relikviáinak és termékeinek megvásárlása –, a direkt támogatások –

⁹² Mathias Lenholdt, Kris Fairbrother Svane, Morten Gellert Kätow and Henriette Lodberg Bach: Public-private partnership in esports events. Business Academy, Southwest, Esbjerg 2020., Elérhető: <https://www.eaviden.dk/wp-content/uploads/2018/09/Public-Private-partnership-in-esport-events.pdf>

⁹³ Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón J. M.: IM., UO.

„donate”, azaz a játékosok közvetlen pénzbeli támogatása –, továbbá a médiaszolgáltatók, megosztók és tv csatornák feliratkozásainak kiadásai. Cserébe az élményeket, tapasztalatokat, valamint a feliratkozások által nyerhető díjakat, kisorsolt ajándékokat kapják a fogyasztók. A profi játékosok anyagi és/vagy tárgyi juttatásait egyrészt a nézői adományok („donate”), másrésztől a csapatoktól kapott, szerződésben meghatározott fizetések, harmadrészt az online szolgáltatókkal kötött szerződések összegei, negyedrészt a versenyek „prize pool”-jaiból való részesedések, valamint az egyéb márkák szponzorációs és promóciós bevételei teszik ki.

A fentieket összefoglaló ábra az alábbi:



4.6.1.2 Business és üzleti modell (Az e-sport gazdasági háttere mezo szinten)

Az e-sport kizárólagos tulajdonjogait birtoklók nyíltan profitorientált vállalkozások, ellenben a tradicionális sport világszervezeteivel – mint például a labdarúgásban a FIFA –, amelyek non-profitnak tekintik magukat még akkor is, ha esetükben is fontos a gazdaságilag stabil háttér az érdekérvényesítő képesség megtartásához. A kizárólagos tulajdonjog kérdéskörét vizsgálta Karhulahti⁹⁴, melyben az egyes

⁹⁴ Veli-Matti Karhulahti: Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership Physical Culture and Sport, Studies and Research, Turku Egyetem, Turku 2017., 43-53. oldal, Elérhető: <https://doi.org/10.1515/pccsr-2017-0010>

szoftverek tulajdonosai főleg olyan szoftverfejlesztő cégek, amelyek egyoldalúan alakíthatják a játékok szabályait, azok elérhetőségét korlátozhatják vagy ingyenessé tehetik, változtathatnak a játék addigi szabályrendszerén, ez pedig kényes jogi szituációkhoz vezethet a jövőbeli jogalkotás és az e-sport szabályozása szempontjából. A jogtulajdonosok számára, a PwC felmérés kérdéseire adott válaszokból az következik, hogy az e-sport stratégia kialakításában kiemelt szerepe lesz több kérdéskörnek: megnyerő tartalom létrehozása, hatékony bevételszerzési stratégia kialakítása, valamint a leginkább találó játék és verseny formátumának kialakítása.

A tíz legértékesebb e-sport szervezet piaci érték/bevétel arányáról is található beszámoló, amely szerint a 2018-as 13,38%-ról 2019-re 14,27%-ra emelkedett a piaci érték/bevétel aránya a megvizsgált tíz e-sport szervezetnél⁹⁵ ⁹⁶. Xing⁹⁷, Szabados és munkatársai⁹⁸ is megállapítják, hogy az e-sport szervezetek többször összefonódnak hagyományos sport szervezetekkel és intézményekkel⁹⁹. A tradicionális sportszórakoztatásra szakosodott intézmények – mint kosárlabda-, kézilabda-, labdarúgó stadionok és sportcsarnokok – eseményei közé beillenek az e-sport rendezvények is, mert megfelelő mennyiségű, magas fizetési hajlandóságú nézőt vonzanak, amelyből nyereséget várhatnak az adott létesítmények üzemeltetői, olyan napokon is, amikor egyébként nem lenne lehetőségük másik rendezvényt lebonyolítani (Jenny et al., 2018¹⁰⁰). Valamint multiplikatív hatását is jegyzik a bevételeknek, mint

⁹⁵ • Ozanian, M., Settimi, C., Perez, M. (2018). The world's most valuable esports companies, Forbes, Elérhető: <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-xwcompanies-1/#2142edd76a6e>

⁹⁶ Settimi, C. „Awful business” or the new gold rush? The most valuable companies in esports are surging. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2019/11/05/awful-business-or-the-new-gold-rush-the-most-valuable-companies-in-esports-are-surging/#eba503324d68>

⁹⁷ Boyuan Xing: Sponsorship in Esports, welcome to the brave new world, Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects, Elérhető: https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/70

⁹⁸ Szabados György Norbert, Bácsné Bába Éva, Fróna Dániel, Bács Zoltán, Helmeczi András, Kulcsár Gergely, Ráthonyi Gergely, Kovács Sándor: Esport Itthon: Szervezetek és fejlesztési lehetőségek. *Economica*, 2021., Elérhető: <https://doi.org/10.47282/economica/2021/12/1-2/9283>

⁹⁹ George B. Cunningha, Sheranne Fairley, Lesley Ferkins, Shannon Kerwin, Daniel Lock, Sally Shaw, Pamela Wicker: eSport: Construct specifications and implications for sport management, *Sport Management Review*, 2017., Elérhető: <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>

¹⁰⁰ Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning, Patrick M. Tutka: E-Sports Venues: A New Sport Business Opportunity.” *Journal of Applied Sport Management*, Elérhető: doi:10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469. 34–49. oldal

potenciális licenz jogok, eszközök és személyzet szükségessége, amely a gazdasági jelentőségét tovább hangsúlyozza (Jenny et al., 2018¹⁰¹).

Szabados és munkatársai¹⁰² felvázolták, hogy milyen további lehetőségei vannak a fejlődésre a magyar e-sport szervezeteknek, példának említik az olyan, már meglévő, versenysorozatok Magyarországra csábítását, mint a több százezer dollár összdíjazású ESL One, Dreamhack vagy IEM. A PwC Sport 2020-as kimutatásában már szerepel az e-sport magyarországi helyzetének elemzése, miszerint nagy elemszámú (N=636) mintán felmérték a magyar tradicionális sportszervezetek képviselőit. Ezek 61%-a már foglalkozott az e-sport szakosztály megalakítás kérdésének lehetőségével. A PwC (2020) felmérése szerint az e-sport segíthet új szurkolói bázis kialakításában a tradicionális sportszervezetek számára, illetve a már meglévők megtartásában is szerepet játszhat, amint ez a Covid-19 járvány lezárási ideje alatt látható volt: amikor korlátozták a fizikai események megtartását, több sportszervezet is e-sport versenyre invitálta játékosait és nézőit.

Az e-sport események és azok hatásainak vizsgálatáról beszámoló cikkek bemutatása ennek a fejezetnek a célja. Az e-sporttal foglalkozó szervezetek eseménymarketingjén keresztül növekvő termék promóciót és eladásokat, valamint azok tovább gyűrűző hatásait („spillover effects”) mutatja be Parshakov¹⁰³ az 1997 és 2015 közötti e-sport bajnokságok és megjelent videójátékok adatainak elemzése által. A videójáték eladásokat szignifikánsan (p=0,001) befolyásoló tényezők között megemlíti az alábbiakat: a felhasználók pontszerű értékelése (user rating), a már meglévő értékelések száma (number of reviews), az adott típusú e-sport versenyek száma az összes vizsgált modellben. Kim és munkatársai 2020-as tanulmányukban a sikeres e-sport eseményeket leginkább befolyásoló tényezők közé a kormányzat befolyásának a mértékét, – azaz mennyire korlátozza, avagy engedi, esetleg támogatja az e-sport eseményeket egy adott ország vezetése –, valamint az országok GDP-jét jelölték meg.

¹⁰¹ Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning, Patrick M. Tutka: IM., UO.

¹⁰² Szabados György Norbert, Bácsné Bába Éva, Fróna Dániel, Bács Zoltán, Helmeczi András, Kulcsár Gergely, Ráthonyi Gergely, Kovács Sándor: IM., UO.

¹⁰³ Petr Parshakov, Marina Zavertiaeva: Determination of performance in eSports: A country-level Analysis, International Journal of Sport Finance, Berlin 2018., Elérhető: https://www.researchgate.net/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download

Ezzel a megállapítással egybecseng Magyarország helyzete is, hiszen a V4 Futures Sport fesztivál volt eddig hazánk legnagyobb két e-sport versenye és mind a kettő rendkívül magas állami támogatásból valósult meg¹⁰⁴. Megállapították, hogy a televízióról elsősorban az internetre költöztek az e-sport versenyek online streaming formájában, ahol a fogyasztóknak lehetősége van újfajta médiatermékeket fogyasztani a digitális belépőjegyek „digital pass” formájában vagy olyan élő adásokba való csatlakozás által, ahol lehetőségük van kérdéseket feltenni valós időben, kedvenc játékosaiknak, illetve direkt módon támogatni őket¹⁰⁵. A legtöbb e-sport esemény nem függ fizikai helyszín használatától, teljes lebonyolításuk megoldható online felületeken keresztül¹⁰⁶.

A Riot Games, a LoL videójáték kiadója^{107,108} vezette be a „free-to-play” új típusú üzleti modellt, amelynek célja a számítógépes játékok minél szélesebb körhöz való ingyenes eljuttatása, illetve a termékek, szoftverek folyamatos fejlesztése is¹⁰⁹. Egy olyan üzleti modellről beszélünk, amelyben a játékoszoftverek beszerzése teljesen ingyenes a játékosok számára, mindössze egy szerződés aláírása az elvárt a részükről. A dolgozat későbbi részeiben részletesen elemezni fogom a játékoszoftverekhez kapcsolódó szerződéseket, azok feltételeit, de általánosságban elmondható, hogy valamennyi játékoszoftver elindítását megelőző folyamat az, hogy egy szerződés aláírásra kerül a szoftverfelhasználó által. A Riot Games által bevezetett központosított menedzsment modell egyszerre felügyeli a hivatalos versenysorozat szervezését, fejlesztését és működését, maguknál tartják az összes rendezési jogot is. A Riot Games ebből a szempontból lényegesen magasabb kontrollt gyakorolt szellemi tulajdona felett, mint a legtöbb játék, de kifejezett ellenpéldát is felhozhatunk a Counter Strike: Global Offensive-el, amely teljesen kiadja a játékosok részére a szervezési jogokat.

¹⁰⁴ Birkás Péter: Idén is állami támogatással rendezünk e-sport bajnokságot <https://24.hu/tech/2019/08/14/v4-future-sport-festival-e-sport-bajnoksag-magyarorszag-budapest-2019/> letöltve: 2022.07.18.

¹⁰⁵ • Michael Borowy: Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy, Simon Fraser Egyetem, Burnaby 2008., Elérhető: <https://summit.sfu.ca/item/12463>

¹⁰⁶ Oliver Näsström, Sebastian Arverus, Managing Performance in Virtual Teams: A Multiple Case Study of Esport Organizations, Jönköping Egyetem, Jönköping 2019., Elérhető: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-44297>

¹⁰⁷ Szabella Olivér: Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása, Információs Társadalom, Elérhető: <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.5> 66–92. oldal

¹⁰⁸ Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón, J. M.: IM., UO.

¹⁰⁹ Szabella Olivér: IM., UO.

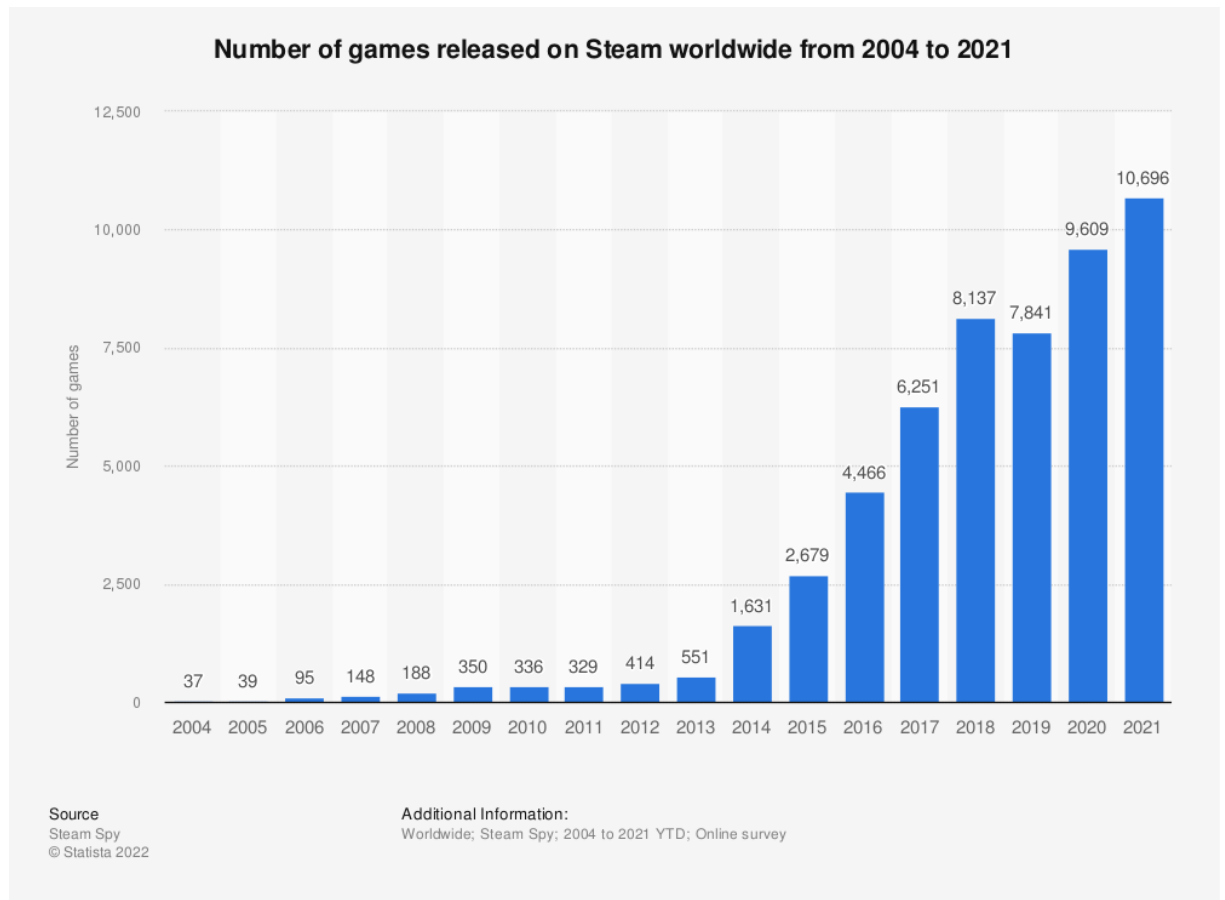
Ezzel szemben a Riot modellje egy egységes brandet alakít ki a versenysorozatainak, amely jól azonosítható és megkülönböztethető az összes többi piaci szereplőtől. Az e-sport gazdaság egyéb szereplői így ismerhetik a szabályokat, a versenyek időtartamát, a lebonyolítás módját. A modell előnyeivel szemben áll, hogy a kiadó és a többi érintett szereplő között nagy a távolság, így az érintettek javaslatai nehezen jutnak el a kiadók irányába, így a közösség játékkformáló ereje nem lesz teljes mértékbe kiaknázott. Felmerül a kérdés, hogy ez a modell vitte-e sikerre a Riot Games-et vagy sem, de akár ez, akár az a válasz, maga az e-sport iparágának legerősebb szereplője ha magánál is tartja a gyepelőt, kétségkívül kiválóan tudja tartani az úton a szekeret.

Tehát létezik egy másik fajta modell, az ún. decentralizált modell¹¹⁰, amelyet a Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) videójáték kiadója, a Valve Corporation alkalmaz. Ebben kiadják a hármass modell első csoportjába tartozó szereplőknek a versenyek szervezésének jogát, amely így jobban elérhető szélesebb rétegek számára. Ez a modell magasabb számú versenyrendezést eredményez, amelyben a játékosok több lehetőséget kapnak a bizonyításra, hosszabb a selejtezős folyamat által. Nagyobb autonómiát eredményez ez a modell a csapatok és játékosok számára, a felek közti kommunikáció gyors, a szabályok rugalmasabbak, mint a centralizált modellnél, ez a modell elősegíti a bevételek redisztribúciójának menetét. Ennek a szabadságnak viszont ugyanúgy megvannak a hátulütői, amelyek az előző modell erősségeihez kapcsolódnak: nincs meg a közös kritériumrendszer, a különböző szervezők versenyei és a versenynaptár között, nem közös a struktúra, nem koherens a versenyek lebonyolításának módja. Megállapítható, hogy az ami az egyik modell erőssége, az majdnem teljesen megegyezik a másik gyengységével. Nagyon fontos megjegyezni, hogy a két kiemelt játék az e-sport történetének két legsikeresebb címe úgy őrizve ezt a kivételes pozíciót, hogy csak 2021-ben összesen 10,696¹¹¹ videójáték jött ki csak a Steam platformján. Ez az adat már csak azért is érdekes, mert ahogy korábban is feltettem a kérdést, amelyet a disszertáció témája szempontjából kardinálisnak tekintek: vajon az e-sport, mint tevékenység, vagy meghatározott címek a népszerűek. Álláspontom szerint azért is ilyen nehéz a szabályozási kérdéseket vizsgálni, mert az sem tisztázott maradéktalanul, hogy egyetlen tevékenységi forma, vagy bizonyos szerzői jogi védelemben részesült termékeket tekintünk szabályozási tárgyként.

¹¹⁰ Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón, J. M.: IM., UO.

¹¹¹ <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> Letöltve: 2022.07.18.

Természetesen ennek a kimutatásához hatalmas minta alapján lehetne egy célzott kutatással támaszkodni.



4.6.1.3 Az e-sport gazdasági háttere mikro szint és a sportfogyasztás

Az e-sport fogyasztásának különböző szinterei léteznek, a helyben internetes közeget teljesen mellőző „offline” versenyek, a teljesen interneten lebonyolítható „online” versenyek, illetve a kettőt ötvöző fizikai helyszínen zajló versenyek, melyeket az interneten, valós időben is követhetnek a nézők. 2017-ben Dániában a Blast Pro Series offline versenyen 17 ezer néző vett részt, az Intel Extreme Masters 2017-es versenyét Sydneyben 2017-ben 7 ezer ember előtt rendezték meg, mellette viszont a csúcsideőszakban 1,3 millió nézőt ért el online^{112, 113}. Az össznézőszámokban növekedés

¹¹² • Oliver Näsström, Sebastian Arvéus, Managing Performance in Virtual Teams: A Multiple Case Study of Esport Organizations, Jönköping Egyetem, Jönköping 2019., Elérhető: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-44297>

¹¹³ Mathias Lenholdt, Kris Fairbrother Svane, Morten Gellert Kätow and Henriette Lodberg Bach: IM., UO.

volt megfigyelhető: 2014-ben 204, 2015-ben 235, 2016-ban 281, 2017-ben 335, 2018-ban 380 millió fő követi évente ezeket az e-sport eseményeket¹¹⁴. Az egy időben a legtöbb nézőt vonzó e-sport esemény a 2018-as League of Legends világbajnokság döntője volt, melyet 14 streaming platformon lehetett elérni és csúcsidőben 205 milliós nézőszámot produkált¹¹⁵. Bányai kutatásában a megkérdezett „gamerek, beszámoltak róla, hogy átlagosan 3,5 éve vesznek részt e-sport versenyeken. A válaszadók közül offline versenyen (3,2%), online versenyen (60%), illetve a kettőt ötvöző versenyen (36,8%) vett részt.

A következő szempont a játékidő, ez alapján vizsgálta Baumann¹¹⁶ a Steam játékokat egybegyűjtő szolgáltató adatait ahol tíz meghatározó videójátékot írnak le a játszási idő alapján, amelyek kitűntek a megvizsgált 3 537 játék közül. Ezek közé tartozott a Dota 2, Team Fortress 2, Counter-Strike, Sid Meier's Civilization V., Counter-Strike: Source, Counter-Strike: Global Offensive, Garry's Mood, The Elder Scrolls: Skyrim, Call of Duty: Modern Warfare 2, Left 4 Dead. A megvizsgált játékok játéktípusa tekintetében az akciójátékok dominálnak, azokat az RPG stílusúak követik, majd a stratégiai és a szimulációs, végül a kaland játékok. A Steamen található népszerű játékok nagy része megtalálható hivatalos versenyrendszerekben is, elsősorban az Electronic Sports League (ESL) nemzetközi szervezetnél.

A fogyasztás gazdasági aspektusait tekintve a videójátékokat, mint monetarizált szolgáltatásokként is jellemezhetőek¹¹⁷, azaz piaci alapon működő, hatalom és vagyonszerzés által motivált szolgáltatók termékeinek tekinti őket több kutató.

¹¹⁴ Petr Parshakov, Marina Zavertiaeva: Determinants of Performance in eSports: A Country-Level Analysis, International Journal of Sport Finance, Nyugat-Virginia Egyetem, Virginia 2018., Elérhető: https://www.researchgate.net/profile/Petr-Parshakov/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/links/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/Determinants-of-performance-in-eSports-A-country-level-Analysis.pdf 34–51. oldal

¹¹⁵ Boyuan Xing: IM., UO.

¹¹⁶ Florian Baumann, Dominik Emmert, Hermann Baumgartl, Ricardo Buettner: Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform, Procedia Computer Science, 2018., Elérhető: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050918313565> 1289-1297. oldal

¹¹⁷ Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, Sally M. Gainsbury, Michael Dreier, Nancy Greer, Joël Billieux: Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective, Computers in Human Behavior, Elérhető: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302602>, 131-143. oldal

Kutatásukban megvizsgálták a játékon belüli vásárlásokat azaz az ún. „in-game purchase” és a hozzájuk köthető fogyasztóvédelmet, valamint olyan jövőbe mutató tervezési stratégiákat, amelyek leírják a magasabb kockázatú fogyasztók csoportjait. Olyan rendszerekről számolnak be, amelyek fő tulajdonságai közé tartoznak, hogy egyénre szabott algoritmusokat készítenek, amelyek optimalizálják a vételi ajánlatok jellegét és ütemezését. Kowert et al. összehasonlító¹¹⁸ vizsgálatot végeztek online és offline videójátékosok 2550 fős mintáján, mely során szignifikáns különbségeket találtak. A főleg online játékokkal játszóknak több problémás játékbeli magatartásról számoltak be ($p < 0,001$) és fokozottabb szociális motivációval rendelkeznek a játékokra vonatkozóan ($p < 0,001$), mint az offline játékokat preferáló csoport tagjai. King¹¹⁹ et al. leírják, hogy a Fortnite játékban a mikro tranzakciós kiadások feltételezhetően a társas kapcsolatokhoz köthetők, amelyek elősegítik a függőséghez hasonló viselkedési formákat, beleértve a kényszerköltés fogalmát is. A kutatás fókuszában a felnőttek álltak, akiknek megvizsgálták a játszás hajlandósági motivációját, online játékokban való viselkedését, valamint az online közösségi hálózatok befolyását a mikro tranzakciókra és a „gaming disorder”-re (GD), azaz a játékszavar vagy problémás játék tüneteire vonatkozóan. Kutatásukban résztvevők átlagos játék ideje 21,4 óra ($SD=14,85$; medián=18). Az online kapcsolataik tekintetében megállapítható volt, hogy a résztvevők nagyjából a játék idejük felét barátaikkal töltötték. A megkérdezettek barátaik költési szokásairól is beszámoltak, közülük a legtöbben havonta (47,9%) költenek a játékon belül, de olyanok is nagy számban voltak, akik hetente költenek (29,2%). A játékon belüli mikro tranzakciókat végrehajtók (62,1%) a jutalmak megszerzésére vonatkozó erősebb motivációkról számoltak be, valamint megfelelőnek érezték a játékon belüli ár-érték arányt. A válaszadók közül 14%-a elérte a GD kritériumát. Az eredmények alapján megállapítást nyert, hogy a problémás játék kapcsolatban áll a játékkal töltött heti időmennyiséggel, valamint a válaszadók bevallása szerint a játékkal töltött idő csökkenése csökkentené az egyén önértékelését,

¹¹⁸ Rachel Kowert, Ruth Wendt, Thorsten Quandt: Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2014., Elérhető: DOI: 10.1089/cyber.2013.0118

¹¹⁹ Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, Sally M. Gainsbury, Michael Dreier, Nancy Greer, Joël Billieux: IM., OU.

amely így függőséghez vezethet¹²⁰. Prugsamatz és munkatársai megállapították¹²¹, hogy a videójátékok piacán a fogyasztói hozzáállás szignifikáns meghatározója a vásárlási szándéknak, amely szerint megkülönböztettek „hardcore”, azaz kemény-komoly játékosokat és „casual”, azaz alkalmi játékosokat, a játszási idő és a kompetitív módban elért eredmények alapján. Stroh-Maraun et al. leírták, hogy a többszemélyes videójátékok nagy tömegeket tudnak bevonni termékeikkel, valamint fokozzák a fogyasztók pozitív hozzáállását azzal, hogy folyamatosan optimalizálják a „matchmaking”-et, azaz a számítógép által vezérelt játékostárs-keresőt. Ennek lényege, hogy a játékban elért eredmények alapján próbálják minél kiegyenlítettébe tenni a mérkőzéseket, azaz a szemben álló feleket azok játékban elért pontszámai, egyéni és csapat képességei szerint sorsolják össze. Megvizsgálták azokat a faktorokat, amelyek befolyásolhatják a játékban eltöltött idő mértékét: szignifikáns kapcsolatot találtak a játékos játékon belüli képességeivel ($p < 0,001$), valamint megállapították, hogy a játékos-jatékos elleni csaták növelik a játékosok megtartásának mértékét az online, többjátékos típusú videójátékokban. Az akciójátékokon belüli egységnyi ellenfél megölés/másodperc növekedése 28%-kal növelte a játékban töltött összes időt. Azt vizsgálták, hogy a tudásbeli különbség, hogyan hat a játék elhagyására, ezen belül azonban azt is megállapították, hogy kapcsolat van ($p < 0,001$) a játékon belül ölés/másodperc mutatókban tapasztalt különbség nagy eltérése és a játékban töltött idő mértékével, azaz minél nagyobb a játékosok közti különbség, annál többen hagyják abba a játékot.

Az egyéni fogyasztóknak, a nézőknek, lehetősége van úgynevezett „danmaku” küldésére, amely egy támogatói feliratként jelenik meg, valós időben, mindenki számára láthatóan, a közvetítő képernyőjén „keresztül úszva”. Ezek többnyire mikro tranzakciók révén elérhető funkciók a különböző online közvetítésekkel foglalkozó szolgáltatók (Twitch, Youtube Live, Douyu.com, YY.com) platformjain belül. Kedveléssel is megerősíthetik a támogatott online közvetítőt, amelyek számának növekedésével az előnyben részesített közvetítő előrébb kerülhet a szolgáltató hasonló tartalmakat kínáló listáján. Lehetőségük van továbbá a nézőknek direkt módon

¹²⁰ Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, Sally M. Gainsbury, Michael Dreier, Nancy Greer, Joël Billieux: IM., OU.

¹²¹ Sunita Prugsamatz, Ben Lowe, Frank Alpert: Modelling consumer entertainment software choice: an exploratory examination of key attributes, and differences by gamer segment, *Journal of Consumer Behaviour*, 2010., 381–392. oldal

támogatni kedvencüket, amelynek mértékével és rendszerességével különböző jutalmakban részesülnek a nézők is (pl.: speciális, a közvetítő által kiválasztott emojikat kapnak, támogatói online kitűzött tehetnek a nevük elé, megjeleníthetik, hogy mióta rendszeres támogatói a közvetítőnek, amellyel hűségességüket bizonyíthatják, valamint azonnal megjelenik a nevük és a támogatásuk mértéke a támogatott képernyőjén). Ezt a funkciót, számos online közvetítő, bevezette a saját felületén a „donate”, azaz az adományozás gomb elérhetővé tételével. Megállapították, hogy átlagosan 17,88 ajándékot (kedvelés, emoji, danmaku, donate) küldenek a közvetítőknek percenként ezeken az online felületeken. Leírják, hogy minél több szót írnak le a nézők, annál több ajándékot kapnak maguk a közvetítők ($p < 0,001$). Ha heves vita alakul ki a közvetítő chat felületén, a chatben résztvevő vitázó felek magasabb hajlandóságot mutattak az ajándékok küldésére ($p < 0,001$). Ugyanez igaz a danmakuk és az izgalommal kapcsolatos kifejezések, ill. az ajándékozási hajlandóság kapcsolatára (danmaku: $p < 0,001$; izgalmi kapcsolat kifejezése $p < 0,001$). Az emojik mértékének változása nem mutatott szignifikáns kapcsolatot az ajándékozással. Zhou et. al megállapították, hogy a nézők számának csökkenésével szignifikánsan csökken az ajándékok küldése ($p = 0,036$). Az online játékokban való részvétel motivációs tényezőit tárták fel Bányai és mtsai. (2020), valamint a professzionális e-sportolóvá válás prediktív változóinak bemutatását végezték el. A fiatal videójáték kedvelők nemcsak rekreációs lehetőségként, hanem karrier lehetőségként is tekintenek az e-sportra, mely megállapítás a dolgozat szempontjából is igen fontos, hiszen egyrészt a témaválasztás indoklásánál felhozott megállapítás is bizonyítást nyert, továbbá igazolja a tényt, hogy a karrierlehetőség felmerül a az „egyszerű” videójátékosban is. 190 fő, videójáték tapasztalattal rendelkező, magyar állampolgár került be vizsgált mintájukba. Online versenyeken heti gyakorisággal 56 fő (29,5%) vett részt, havonta egy-három alkalommal pedig 100 fő (52,6%). A versenyekre fordított heti gyakorlás tekintetében a válaszok közül a sosem gyakorlók 68 fő (35,8%) és a heti egy-két óra gyakorlásról beszámoló 48 fő (25,3%), fordultak elő legtöbbször a mintában. A karriertervvel rendelkezők száma a következők szerint alakult: már tag profi csapatban/e-sportoló 3 fő (1,6%), folyamatban van, hogy profivá váljon egyéni vagy csapat e-sportolóként 19 fő (10%), már tervezi a karriert e-sportolóként 50 fő (26,3%), valamint 118 fő (62,1%) nem tervezi azt. Az e-sportolóvá válás tekintetében három fontos prediktív faktort állapítottak meg egy bináris logisztikus regressziós modellel, amelynél az egyváltozós modelljükkel: szociális faktor, egyéni készségfejlesztés és

versenyszellem. A több előrejelzős prediktív modellel a versenyszellemet a megküzdést, valamint a készségek fejlesztését találták szignifikáns motivációs faktornak az e-sport karriertervezés tekintetében.

4.7 Összegzés

Az e-sport egy dinamikusan fejlődő iparág, amely a szórakoztató ipar része, így az élményalapú gazdaság szerves részének tekinthetjük. Az e-sport bevételeinek alakulása folyamatos növekedési ütemet mutatott a vizsgált időszakban, bár egyes kimutatások között eltéréseket tapasztalhattunk¹²². Az átfogó képhez érdemes pontosan meghatározni (ahogy erre korábban is utaltam), hogy mit értünk az e-sport iparághoz köthető bevételeknek, de erre még nem került sor. Az e-sport passzív fogyasztóinak száma jelentős növekedést mutatott az elmúlt években a tanulmányok alapján. A szakirodalom áttekintése után meghatároztam az e-sport gazdaság felosztását makro, mezo, mikro szinten. Továbbá Carillo¹²³ négyes csoportosítása helyett jobbnak találom hat nagyobb csoport létrehozását:

- a) média, online közvetítők, televíziós társaságok;
- b) versenysorozatok, kiadók, ligák, szervezetek;
- c) befektetők, érdekeltek köre;
- d) professzionális csapatok;
- e) passzív fogyasztók: nézők, követők;
- f) aktív fogyasztók: professzionális játékosok, alkalmi játékosok.

Az e-sport tekintetében az eddigi kutatások alapján leginkább meghatározó társadalmi és gazdasági hatások az adott ország gazdasági teljesítménye, amely a GDP/fő mutatóval jól értelmezhető, illetve a helyi kormányzati támogatás és a szabályozás mértéke (amely szabályozás döntő többségében hiányzik). Az e-sport szervezetek lehetséges bevételeinek azonosítása során megállapításra került, hogy az alábbi bevételi források merülnek fel: egyedi projektek, belépőjegyek, saját termékek, szponzori juttatások, reklámbevételek, versenyek-bajnokságok díjazása, együttműködési kapcsolatok, adományok, önkéntesek munka ereje, szolgáltatások eladása, szellemi tulajdon értékesítése, valamint online közvetítések bevételei.

¹²² Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón, J. M.: IM., UO.

¹²³ Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón, J. M.: IM., UO.

A szellemi tulajdon kérdésével sokat fog foglalkozni a jelen tanulmány és a szerző egyik következtetése az, hogy a szerzői jog erősen hat a gazdasági előnyére is a kiadóknak, hiszen a szerzői jog miatt rendelkezhetnek videójátékaik felett korlátlan mértékben és az egyik legfőbb oka az e-sportolók kiszolgáltatott helyzetének is.

5. Az e-sport definiálásának nehézségei, fogalmi meghatározások

Jelen fejezetben a szerző bemutatja az e-sport jelensége megragadásának nehézségét és saját definíciós kísérletet tesz, mely definíció lesz a dolgozat részére irányadó.

5.1 Definíciós nehézségek

Az e-sportnak jelenleg sem konszenzus alapú definíciója, sem írásmódja, sem tudományrendszertani besorolása sincs (Ahogy Papp Dávid megjegyzi a szakértői interjúban, a sportnak sincs általánosan elfogadott akadémiai definíciója, minden attól függ, hogy mely sportfogalomhoz nyúlunk vissza). Mégis, a jelenség gyakorlati mibenlétének megismerését követően ahhoz, hogy a jelen dolgozatban megfogalmazott tézisek bizonyítása is megkezdhető legyen, igen fontos, hogy elvégezzük az e-sport fogalmának tisztázását, legalábbis szeretném ismertetni azt a jelentéstartalmat, melyet a disszertáció írása során figyelembe vettem.

Nem egyszerű feladat a definíciós vizsgálat megkezdése sem. Ahogy már említettem és ahogy mindjárt alátámasztásra is kerül, jogi értelemben nem minősül az e-sport sporttevékenységnek, legalábbis a Sporttörvény hatálya nem terjed ki rá. Logikus ennek megfelelően megvizsgálni azt, hogy miért nem. Ehhez először megvizsgálom a sporttudományi definíciókat, ezzel alapot teremtve a tevékenység megismeréséhez, hiszen a sporttörvény maga is sporttudományi alapokon nyugvó definíciót alkalmaz a sporttevékenység meghatározása során.

A jelen fejezetben és egyébként a dolgozat is csak a számítástechnikai videójátékos versengéssel fog foglalkozni, de meg kell jegyezni, hogy a számítástechnikai versengésnek léteznek egyéb formái is, amelyeket a lenti definíciók miatt nehéz nem az e-sport közé sorolni, azok mégsem videójátékokon keresztül valósulnak meg. Felmerül a kérdés, hogy az elektornikus sport rövidés vajon csak a videójátékok esetében alkalmazott gyűjtő fogalom, vagy vajon alatta az összes számítástechnikai versengést érthetjük?

Nem videójátékos, számítástechnikai versenyekre az alábbi példákat lehet hozni:

- a) Versenyjellegű szimulációk: A citált weboldal egy olyan versenyre hívja az érdeklődőket, amelyben egy számítógépes program egy üzleti helyzetet szimulál és a résztvevők üzletismereti, üzlet-elméleti, takitakai-startégiai döntéseinek múlik, hogy nyernek-e. Ráadásul a videójátékok fejlődésénél már tárgyalt szimulált környezetben kerül erre sor. Ez kimeríti az e-sport kategóriát, mégsem tekintjük e-sportnak¹²⁴.
- b) Mesterséges Intelligencia (AI) versenyek: A BME által is hirdetett¹²⁵ Mesterséges Intelligencia hallgatói verseny, amelyben a hallgatók AI-hoz írt programkódokkal vetélkednek egymással. Ez is egy elektronikus versengési típus és ez is szimulált környezetben zajlik, csak nem egy videójáték irányítása, hanem programozás zajlik. Nagyon hasonlóak ehhez a Hackatons versenyek¹²⁶, melyeket a köznyelv szintén nem sorol az e-sport kategóriába.
- c) Digitális Művészeti Versenyek is elektronikus úton kifejtett tevékenység keretében való vetélkedést jelentenek és ahogy a szerző jelezte álláspontját korábban, miszerint a művészeti elemek a videójátékok szerves részei, ezek a művészi versengések távol esnek az e-sportba való kategorizálástól, mégis karakterében igen hasonló ahhoz, amit folytatnak a játékosok akkor, amikor saját kreatív elemeikkel egészítik ki a játékokat (pl. karakterábrázolás) és versengenek a jobb eredményért. Kreatív művészeti versenyre jó példa az Adobe Design Achievement Awards¹²⁷, amely kreatív design elemek művészeti versenyét jelenti.

¹²⁴

https://myaccount.ecosim.hu/competitions/nibs_international_business_simulation_competition_2021

Letöltve: 2023. június 7.

¹²⁵ <https://miverseny.mit.bme.hu/kiiras/> Letöltve: 2023. június 8.

¹²⁶ <https://devpost.com/hackathons> Letöltve: 2023. június 8.

¹²⁷ <https://www.adobeawards.com/> Letöltve: 2023. június 8.

Tehát nehéz a határát megtalálni ezen versengési típusoknak és az is látható, hogy sok fajtája van az elektronikus sportnak. Természetesen az értekezés a videójátékokra vonatkozóan teszi meg vizsgálatait, de hogy az elektronikus versengésnek ez volna-e határa, az kétséges a szerző álláspontja szerint.

5.2 Sporttudományi megközelítés

Nádori László híres sportfogalma szerint „Meghatározott szabályok szerint, időtöltésként vagy versenyszerűen folytatott testedzés.”¹²⁸ E fogalommeghatározás tehát megpróbálja a sport, mint tevékenység végzésének oka alapján meghatározni azt, így adva jelentőséget az egyéni motiváltságnak és a kompetens törekvéseknek. Frenkl Róbert¹²⁹ másik közismert definíciója szerint „Mindazon szervezett és/vagy szervezetlen, csoportos vagy egyéni testedzési tevékenységek gyűjtőfogalma, amelyekben az ember biológiai mozgásigényét, szükségletét, társadalmi körülmények között kielégíti”. Itt is látható, hogy több aspektus kerül vizsgálat tárgyává, de az e-sport szempontjából egy fontos fogalomelemet is megfigyelhetünk, nevezetesen a társadalmi igényt, azt, hogy a sport bár szervezett és szervezetlen is lehet, annak egyik fogalomeleme a szükségletkielégítés. Frenkl fogalma bár a testedzéshez köti szintén a sportot, a pszichés szükségéről (pl. a testedzéssel megszerezhető mentális egészségről) is szól a fogalommeghatározás, ami egyértelműen jelzi az e-sport szükségletkielégítő hatását: hiszen a játék esszenciális alapja az életnek, ahogy maga a szükségletkielégítés is. J. Huizinga 1949-es tanulmányában¹³⁰ már azt állította, hogy a játék régebbi mint az emberiség és azt az állatoknak sem kellett tanítanunk. A civilizáció a 21. századra nem, hogy levetkőztette volna a homo sapiensszel a játék iránti vonzalmat, ahogy sok egyéb, anyatermészetünktől kapott tulajdonságunkkal igyekszünk a modern társadalomban kisebb-nagyobb sikerrel így tenni, de inkább szélesítette annak elérési lehetőségét és talán e folyamat egyik kicsúcsosodó pontja maga az e-sport.

¹²⁸ Nádori László: Edzés, versenyzés címszavakban, Dialóg Campus Kiadó, Budapest- Pécs 2005. 112. o.

¹²⁹Dr. Frenkl Róbert: Sportegészségtan, Testnevelési Főiskola Továbbképző Intézet, Budapest, 1978., 222. o.

¹³⁰ J. Huizinga: Homo Ludens. Routledge & Kegan Paul Ltd., London 1949. 1. o. Elérhető: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf

Bíroné sportmeghatározása roppant élesen világít rá arra, hogy a sport egy önálló társadalmi jelenség, amely különböző szinteken jelenik meg: „a sport önálló társadalmi jelenség saját önálló célrendszerrel, tartalommal, ami sajátos színtereken folyik (...) és szoros kapcsolatban áll a kultúra egyéb területeivel, úgy, mint a nevelési rendszerrel, és az egészségügyi rendszerrel, de nem ezeken belül létezik, hanem önálló jelenségként definiálható.”¹³¹

A fenti meghatározásban már megjelenik több, az e-sport későbbiekben ismertetett fogalmával, illetve ismérveivel rímelő tárgyi fogalomelem. Ezen fogalomelemek különösen „a sajátos színtereken folyó célrendszer”, amely a „kultúrával is szoros kapcsolatot ápol”, „önálló jelenség, amely összefügg az egészségügyi és a nevelési rendszerrel”. E sport fogalom bár az egészséget kiemeli és Bíroné tanulmányából következtethetünk egyértelműen arra, hogy a pszichés egészséget is bár figyelembe véve, főleg a rendszeres testmozgás által biztosított testi egészségfogalmat jelölte meg definíciójában, érdemes megfigyelni a sporttudományok által biztosított keretek folyamatos szélesedését. Nem lehet egyértelműen a digitalizáció eredményének betudni, de a testedzés elhagyása a fogalomból közelebbi lehetőséget teremt az új és a jelenkori nomenklatúra mögött rejlő fogalmi változások okozta értelmezésbeli eltérések elsimítására. A fenti definícióban megjelennek az intrapszichés és interszjektív tényezők, melyek az e-sport szempontjából már komolyabb relevanciát képviselhetnek amikor a leendő szabályozás szempontjából kívánjuk felderíteni magát a regulálandó élethelyzetet.

Annak érdekében, hogy felderíthetővé váljon az e-sport alaptevékenységét lehetővé tevő élethelyzet szükséges megvizsgálni azt a tudományágot, melynek reflexív hatására a mai szabályozás kialakult a sport vonatkozásában. A sportot, mint tevékenységi formát sikerült jogi szabályozással ellátni nemzetközi szinten, az e-sportot ellenben nem, márpedig a tevékenység sporttudományi megközelítése és egyéb tanulmányok is azt sugallják, hogy ha pusztán az absztrahálandó élethelyzet felől vizsgáljuk az e-sportot, úgy akár a sportjogi szabályozás is kiterjeszhető lenne. Ez alól természetesen van kivétel, példának okáért a világ sportéletének egyik legmeghatározóbb szervezete, mely nemzetközi szervezetnek olyan kérdések elbírálása tartozott többek között a hatáskörébe, mint például az, hogy mit tekintünk

¹³¹ Bíroné Nagy Edit: Sportpedagógia - Kézikönyv a testnevelés és a sport pedagógiai kérdéseinek tanulmányozásához. Ludovika Egyetemi Kiadó Nonprofit Kft., Budapest 2004.. 40. o.

sportnak és mit nem¹³², olyan sportdefiníciót alkotott, amely a kérdés vizsgálata során egészen egyszerűen már csak azért is elengedhetetlen, mert a definíció hatása a jelen dolgozat megállapításai szempontjából is perdöntő lehet. Tehát a GAISF sportdefiníciója összesen öt elemből áll, melyek az alábbiak:

1. A sportnak tartalmaznia kell egy versenyelemet.
2. A sportág nem támaszkodhat a sportágba épített szerencsét tartalmazó elemre.
3. A sportág nem jelenthet indokolatlan kockázatot a sportolók vagy a résztvevők egészségére és biztonságára.
4. A sportág nem lehet káros semmilyen élőlényre.
5. A sportág nem támaszkodhat egyetlen szállító által biztosított eszközre.

Természetesen ezt a fenti öt pontot maradéktalan megvalósulásuk szempontjából lehet többféleképpen is vizsgálni és ezen vizsgálatok alapján nem tekinthetjük teljes mértékben megvalósultnak valamennyi pontot. Például a 4. pontba foglalt elem betartása gyakorlatilag lehetetlen, hiszen minden sporthoz kell ruházat, terület ahol folytatni lehet és ezek elkészítése és kialakítása is már a környezetet terheli, élőlények életterét szűkítve, megszüntetve, vagy épp élőlényeket felhasználva készülnek a sportszerek is. Témánk szempontjából azonban rendkívül lényeges az 5. pont, hiszen a videójátékkiaadók bizony az egyetlen szállítók akik lehetővé teszik a versengést e tevékenységi körben. Amennyiben az e-sportot jelenleg pedig nem játékokra bontva tekintjük sportágnak, tehát nem úgy tekintünk rá, hogy mindegyik játék egy sportág, hanem az ember-számítógép kapcsolatból eredő, videójátékos versengő tevékenységet tekintjük annak, akkor felmerül a kérdés, hogy a GAISF szerint valaha sport lehet-e az e-sport. A szerző álláspontja szerint, amelyet a szakértői interjúk is alátámasztanak, többek között pl. a Zódi Zsolttal készült, a legvalószínűbb az, hogy speciálisan, a klasszikus sportoktól eltérő módon kerül jobban a klasszikus sportéletbe integrálásra az e-sport. Ennek elsődleges oka a szerzői jog és az ipari-gazdasági viszonyok már létező struktúrája, mely előbb alakul ki, mint az e-sport sporttá válásának kérdésköre.

5.3 Modern piaci és tudományos definíciós kísérletek az e-sportról

A sporttudományi megközelítés most feltárta a szabályozandó tevékenység természetét egy analógián keresztül. Azonban érdemes megfigyelni azt, hogy a piac, a

¹³² A GAISF definíciója rendelkezik a kutatás szempontjából akkor is relevanciával, ha szervezet, ahogy később a dolgozat is hivatkozik rá, már kimondta saját feloszlását.

versenyszféra és az e-sport körüli „szakmai” álláspontok milyen definíciós kísérletek tettek.

Több olyan forrást¹³³ is találhatunk, ahol az e-sportot alapvetően úgy kezelik, mint „a sport egy olyan formája, amelyet elsődleges szempontból elektromos rendszereken keresztül végeznek; a játékosok és a csapatok tevékenysége és az e-sport eredményei is ember-számítógép felületeken keresztül kerülnek közvetítésre”. Ugyanakkor szó szerint idézve a citált tanulmányból is kitűnik a definíciónak még egy aspektusa:

„In more practical terms, eSports refer to competitive video gaming (*broadcasted on the internet*).”

A meghatározás szerint az e-sport a videójátékokkal való kompetitív játékot jelenti, azonban egy nagyon erős elem egészíti ki a definíciót. A tanulmány szerint ugyanis az e-sport sine qua non-ja az, hogy internetes közvetítés keretében játszáék. Ez több kérdést is felvet, az első az, hogy akkor mi a helyzet a Stanford Egyetemen megrendezett 1972-es Space Invaders versenynek. Ebben az esetben az már nem is e-sport annak ellenére, hogy ember-számítógép interfészen keresztül zajlott le egy videójátékos verseny? A másik ilyen kérdés az, hogy ebben ez esetben az online és offline játéktér vajon része-e a definíciónak olyan markánsan, mint a streamelés. Tehát e-sportolónak minősül két offline, single player típusú játékkal otthonában játszó játékos akkor, ha egyszemélyes játékokat streamelik és a játékokban elért eredményeket a közvetítés platformján mérik össze? (tehát a versenyre a játék maga nem adna lehetőséget, hiszen egyszemélyes játéknak készült, a játékosoknak viszont gyakran van igényük a vetélkedésre, ha még véletlenül sem az e-sport piacát célozza egy adott játék a megjelenésekor).

Ezzel a gondolat kísérlettel csak szerettem volna rávilágítani arra az árnyalt képre, amely az e-sportot övezi.

A Cambridge Egyetem internetes szótárának definícióját is kiemelném: „the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events.”

¹³³ Juho Hamari, Max Sjöblom: IM., UO.

Olyan tevékenység ennek megfelelően, melyben számítógépes játékokkal játszanak egymás ellen emberek az interneten, gyakran pénzért, és gyakran más emberek által interneten keresztül nézve, néha speciális szervezett eseményeken.

Ezen utolsó ismertett definíció már leplezetlenül használ bizonytalan fogalmakat, melyeket nem is kíván pontosabban meghatározni. Véleményem szerint a Cambridge Egyetem által publikált definíció megfelelően ad képet arról a bizonytalanságról, mely a jelenséget általánosan övezi.

Természetesen további definíciós kísérleteket is találhatunk. Micheal Wagner 2006-ban úgy határozta meg az e-sportot mint „a sporttevékenységek olyan területe, ahol az emberek szellemi vagy fizikai képességeket fejlesztenek és edzenek az információs és kommunikációs technológiák felhasználásával”. Ahogy látható, itt Michael Wagner¹³⁴ a sport és az e-sport viszonyát teljesen természetesen úgy kezeli, mintha valóban egyetlen entitásról, valóban egyetlen kérdéskörrel volna szó.

Egyszerűbb definíciók is napvilágot láttak, mert míg Janina Maric szervezett és verenszerű videójátékot lát a definícióban, addig Ilya Ryzhov „kompetitív online játékot”¹³⁵.

Fontos megemlíteni, hogy a külföldi szakirodalom az e-sport jogi definícióját szintén rendkívül egyszerűen és igen tágan állapítja meg, erre jó példa Comerford meghatározása: professzionális videójátékozás, de Burke definíciója is találóan rövid és rendkívül tág: „professzionális videójáték mérkőzések, melyekben a játékosok egymás ellen játszanak közönség előtt”.

A mai napig azonban az egyik legelfogadottabb definíciót 2017-ben alkotta a jelen tanulmányban is már idézett szerzőpáros, Hamari és Sjöblom: „Az e-sportot a sport olyan formájaként definiáljuk, amely formában a sport elsődleges szükségleteit elektronikus rendszerek elégítik ki, a játékosok és a csapatok inputját, valamint az e-sport rendszer outputját ember-számítógép interfészek közvetítik.”¹³⁶

¹³⁴ Veli-Matti Karhulahti: Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership Physical Culture and Sport, Studies and Research, Turkui Egyetem, Turku 2017., 43-53. oldal, Elérhető: <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>

¹³⁵ Veli-Matti Karhulahti: IM., UO.

¹³⁶ Veli-Matti Karhulahti: IM., UO.

Ezen széles körben ismert utolsó definíció egyenesen abból indul ki, hogy az e-sport a sport egy formája, csak szükséges ember-számítógép kapcsolat a végzéséhez. Látható, ha valóban az interdiszciplinaritás mentén kívánjuk megközelíteni az e-sportot, hogy alapvető akadálya annak, hogy azt sportnak fogadjuk el tudományos szempontból jelenleg nem ismert. Magam is osztom Sárközy Professzor véleményét, miszerint nem a jogutományok feladata azt eldönteni, hogy mi minősül sportnak¹³⁷ (ahogy egyébként hazánk Sporttörvénye nem kifejezetten jellemző jogalkotási gyakorlat sok egyéb országban), azonban ahogy később is szeretném megjósolni azon kérdést, miszerint az e-sport sport lesz-e, nem tehető fel a jogtudományi vizsgálat nélkül¹³⁸. Természetesen ez nem csak az én állásponatom, a jelen fejezethez felhasznált egyik kiemelkedő szakirodalmi szintetizáló munka eredményeként maga Karhulahti is megjegyzi, hogy az e-sport sporttá válása során a legfontosabb tényezők melyek körül vita alakul ki, azok nem a fizikai megerőltetésre, a versenyre, a játékhoz szükséges szillekre fókuszál, hanem a kizárólagos tulajdon körül forog, mely a játékkiadók szellemi tulajdonát jelenti és amely egy kétségkívül jogszakmai kérdés. A következő alfejezetben igyekszem saját definíciómát megalkotni azzal a céllal, hogy a disszertáció értelmezése ne ütközzön a szakirodalmi bizonytalanságba, mely körbeveszi az e-sportot.

5.4 Egészségtudományi és pszichológiai szempontú vizsgálat

5.4.1 Az egészségtudományi szempontú vizsgálat relevanciája

Az egészségtudományi szempontú vizsgálat kiemelt jelentőséggel bír az e-sport sporttá válása kérdésében, hiszen a gazdasági, sporttudományi és jogi elemzésen felül az életre gyakorolt hatása is sok vita tárgya az e-sportnak. Az alábbi egészségtudományi vizsgálatból levonható következtetések értelmében lehet találni azonos jegyeket az e-sport és a sport között, így a teljes elhatárolásuk biológiai szinten sem annyira egyértelmű, mint a sztereotípiák által táplált elképzelések teszik, amelyek szerint a videójátékosok csak ülnek.

5.4.2 Az e-sport és a fizikai aktivitás egészségtudományi vizsgálata

¹³⁷ Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: IM., UO.

A mai napig nem eldöntött, hogy a versenyszerű, anyagi haszonszerzés céljából végzett, számítógépes vagy konzolos játéktevékenységre mondhatjuk-e, hogy sport, vagy meg kell maradnia a rekreációs tevékenységek között. Egy szempontból, az Európai Sport Charta (2001) leírása szerint - amit az Európai Bizottság is jóváhagyott 2007-ben - a sport klasszikus értelmezésének meg kell felelni több kritériumnak, hogy sportnak nevezhessünk egy tevékenységet:

- fizikai aktivitás jelenlétét feltételezi;
- rekreációs céllal is végezhető legyen;
- jelenjen meg valamilyen versenyrendszerben;
- egy szervezeti egység irányítása alatt működjön.

Ezt kiegészítették még egy komponenssel, miszerint általánosan elfogadott legyen a média és/vagy a sportügynökségek által¹³⁹. A fizikai aktivitást is részletesen meghatározta az American Heart Assciaton, 2007-ben, ahol az egyhelyben ülés 1 MET, azaz metabolikus egységnek felel meg, a könnyű séta 3-6 MET egység. Fizikai aktivitásnak az felel meg, ahol a MET egység mérsékelt erőfeszítést, 3-5 MET-et mutat egy meghatározott időegységen keresztül folyamatosan.

A fizikai aktivitás az e-sporton belül részletesen meghatározás alá esett¹⁴⁰, ahol az egyhelyben ülés 1 MET, azaz metabolikus egységnek felel meg, a könnyű séta 3-6 MET egység. Fizikai aktivitásnak az felel meg, ahol a MET egység mérsékelt erőfeszítést, 3-5 MET-et mutat egy meghatározott időegységen keresztül folyamatosan.

Kutatási eredmények szerint¹⁴¹, az e-sport versenyeken a játékosok szívverése átlagosan 100/perc felett van 160 és 180-as értékeket is elérve esetenként, mely a fizikai aktivitás és a fokozott érzelmi állapot, valamint a stressz jeleit mutathatja, amely a tradicionális sportversenyek egyik jellemzője is. Továbbá ez egyfajta lelki

¹³⁹ • Peter Taylor, Chris Gratton: The Economics of Sport and Recreation: An Economic Analysis, Routledge, London 2000., Elérhető:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>

¹⁴⁰ Kristin Hallmann, Thomas Giel: eSports – Competitive sports or recreational activity?, 2017., Elérhető: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>

¹⁴¹ Kevin Rudolf, Christopher Grieben, Silvia Achtzehn, Ingo Froböse: Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf, 2016., Elérhető: <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/stress-im-esport-ein-einblick-in-training-und-wettkampf>

megterhelést is jelenthet, akár csak a tradicionális sportolóknál, eszerint megegyező szinten van az e-sport egyes sportokkal a leírt jellemzők tekintetében¹⁴². Tehát egészségtudományi szempontból mutat rokon vonásokat a sporttal az e-sport, értelemszerűen ennek is köszönhető az, hogy a korábban is ismertetett definíciók közül sok teljes tényként kezeli, hogy az e-sport sport. Az interdiszciplinaritás jegyében elengedhetetlennek tartom a pszichológiai jellegű szakcikkek számbavételét is.

Lee és Shoenstedt azt mutatták ki kutatásukban¹⁴³, hogy az e-sport tevékenységet folytatóknál a versenyzés élménye, a saját képességeik fejlesztése és a társas hatások jelentősége volt szignifikáns az e-sport tevékenységben való részvétel szempontjából.

Az e-sport tevékenységi formáját rendkívül komolyan vevő kézikönyv is készült, amely specifikusan e-sportoló atlétáknak íródott, „Pszichológiai készségeket fejlesztő edzés” címen¹⁴⁴. A kézikönyv sportpszichológiai szempontból a pszichés készségek fejlesztésével próbál teljesítménynövekedést elérni az e-sportolóknál. Emellett az is célja, hogy a körülöttük tevékenykedő csapat, és a segítő szakemberek részére egy útmutatót adjon. Megjelentek benne a célállítás, a pozitív énkép fogalma, az imaginációs technikák széles tárháza, amelyek kiegészítő eszközei lehetnek a profi e-sportolók edzőmunkájának is.

5.5 A francia állam által alkotott, hivatalos jogi e-sport fogalom

Az e-sportról, ahogy arra már korábban is kitért rá a tanulmány és később is megjegyzi, nincs még annyira kialakult konszenzus, amely lehetővé tenné, hogy egy általános definíció szülessen. Ez azonban nem jelenti azt, hogy meghatározott országok nem alkottak olyan jogszabályokat és olyan nomenklatúrát saját jogrendszerük keretei között, melyek jogszabályaik területi hatálya alatt nem . Jelen dolgozat részletesen elemezni fogja a francia e-sport szabályozást, azonban már most szükséges, hogy bemutatásra kerüljön a francia jog e-sportoló definíciót¹⁴⁵, mivel az igen nagy hatással

¹⁴² Kevin Rudolf, Christopher Grieben, Silvia Achtzehn, Ingo Froböse: Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf, 2016., Elérhető: <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/stress-im-esport-ein-einblick-in-training-und-wettkampf>

¹⁴³ Donghun Lee, Linda J. Schoenstedt: Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, 2019., Elérhető: <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495> 39-44. oldal

¹⁴⁴ Collins, Ty J. (2017) Psychological Skills Training Manual for eSports Athletes. Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects. 49. https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/49

¹⁴⁵ • Margaux Mermin: The pioneering French regulation on esports: <https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports> Letöltve: 2022.08.31.

volt a következő fejezetben tárgyalt, saját definícióra, mely a dolgozat szempontjából a legfőbb meghatározás lesz.

A francia e-sport szabályozás definíciója tehát az e-sportolóra koncentrál, nem pedig a tevékenységre magára, mivel azt nemes egyszerűséggel úgy jelöli, mint a videójátékokkal való kompetitív versenyt és ahogy később hosszán részletezésre is kerül egy rendezvényszervezési és egy e-sportoló védelmi oldalról közelít a - lényegét megfelelő egyszerűséggel és nagy hatékonysággal szabályozó - törvényhely. Tehát a definíció szerint a hivatásos és/vagy fizetett e-sportoló az a személy, aki a kormány által jóváhagyott egyesülettel vagy céggel alárendelt viszonyban vesz részt videójátékos versenyeken. Mint látható a definíció szerves és fontos része az állami dimenzió, amelyből látható, hogy távolról sem a piacra van hagyva a videójátékos versenyek lebonyolításának kérdése. Egyetlen európai kultúrkörben lévő ország szabályozta ilyen szigorral az e-sportot és álláspontom szerint ez példaértékű lehet hazánk számára is, de ezt később mélyebben elemzi a dolgozat.

5.6 A jelen dolgozat értelmezése szempontjából meghatározó definíció

A szerzői álláspont szerint az egyszerűsége törekvő definíciók lehetnek helyesek, így a dolgozat is igyekszik a definíció megalkotásakor fókuszba állítani a tömör fogalom meghatározásra való igényt. A fentiekre tekintettel az alábbi definíciós kísérletet teszi az értekezés:

Az e-sport számítástechnikai eszközökön, szoftverek felhasználásának segítségével végzett kompetitív informatikai tevékenység, melynek szervezeti kereteit és szabályait a szoftvertulajdonosok – a számítástechnika adta keretek között - szabadon határozzák meg.

E definíció tartalmi elemeiben magába foglalja azt a bizonytalanságot, mely az e-sportot övezi és mellette megfelelően tükrözi a jogi fogalom alá absztrahálható élethelyzetet, melyet a felek szabadon töltenek meg tartalommal, továbbá tartalmazza a legfontosabb dolgot, a lényegét az e-sport tekintetében: a szerzői jogosultak vannak döntéshozó pozícióban.

A fentiekben tett definíciós kísérlet természetesen tágran értelmezi a fogalmat, de mekkora lehetőség marad egy szűk értelmezésre? Vajon a játékszoftverek széles tárháza, a játékok saját és egyben egyedi szabályrendszere, a piaci szereplők diverz és plurális hozzáállása, a tény, hogy szabadon kialakítható szerződéses viszonyban

valószínűleg meg a gyakorlatban a tevékenység, vajon ad lehetőséget egy érvényes, mégis szűk¹⁴⁶ meghatározásnak? Véleményem szerint nem, az általam tett definíciós kísérletet tágabb formában lehet értelmezni, de szűkebben már a színes, jelen dolgozatban sokat taglalt ismeretrendszere e fogalomnak nem engedi ezt. Legalábbis akkor nem, ha egységes fogalmat szeretnénk alkotni.

Tágabb értelemben azonban természetesen meg lehet közelíteni azt e-sportot.

Ez esetben az alábbi definíciós kísérletet teszi a dolgozat:

Az e-sport kompetitív videojátékos tevékenység, melyet számítástechnikai eszközön végeznek.

Mint látható, a tág és tágabb értelmezésből is elhagytam a közvetítésre utaló fogalomelemeket, ellenben megtartásra kerültek a legfontosabbak: a videojáték, a számítástechnikai eszköz és a verseny, melyet nemcsak az egyetemes sportjogi fejlődés jelenített meg minden fogalommeghatározás során, de piaci szereplők és az önkéntes fogalommeghatározók definícióiból sem hiányzott.

A disszertáció értelmezése során a jelen fejezetben tárgyalt definíciót fogom alkalmazni, amikor az e-sportról beszélek. Nem elhanyagolható módon, azért is fontos maradéktalanul tisztázni az e-sport alatt értett tudományos definíciót, mert jelenleg ugye nincs konszenzus alapú definíció és bár a jelen definíció sem biztos, hogy maradéktalanul kifejezi az e-sport körüli élethelyzetet, arra feltétlenül alkalmas, hogy a dolgozatot értelmezni lehessen.

¹⁴⁶ Tóth J. Zoltán: A Magyar Bírói Érvelés Jellege: Jogértelmezés és Jogi Érvelés a Magyar Felsőbíróságok Gyakorlatában Értelmezésről, Iustum Aequum Salutare, Budapest 2017.: Wróblewski szerint három szinten beszélhetünk. Legtágabb értelemben ('largissimo sensu') értelmezésnek (interpretációnak) tekintendő minden „kulturális objektum”, azaz emberek által létrehozott tárgy vagy jelenség megértése; tág értelemben ('sensu largo') már csak az írott vagy beszélt nyelv kifejezéseinek, ezek bármely megnyilvánulásának az értelmezése tartozik e fogalom alá; végül szűk értelemben ('sensu stricto') csak abban az esetben használjuk egy szöveg jelentésének a feltárására az interpretáció fogalmát, ha az adott szöveg 'helyes' jelentése kétséges, és e 'helyes', de nem első pillantásra nyilvánvaló értelem feltárását kívánjuk elvégezni.

5.7 Sport-e az e-sport, avagy a szabályozás vadnyugata¹⁴⁷

Mind magán, mind közjogi értelemben meg kell vizsgálni az e-sportot abban az esetben is, ha a köz- és magánjog nem választható el élesen egymástól¹⁴⁸. Azért fontos az e-sport „vadnyugatra hasonlító” szabályozási környezetét megvizsgálni ebből a szempontból is, mert a közjogi és magánjogi elemek és a nemzetközi gazdasági helyzet együttes eredménye az, hogy jelenleg ki lehet mondani: az e-sport körüli szabályozási helyzet igazán hasonlít arra a vadnyugatra, amelyet például Clint Eastwood mutatott a részünkre a filmvászonon. A dolgozat a legfontosabb kutatási eredményeinek ismertetését tűzi célul, figyelembe véve a nemzeti és nemzetközi jogalkotási gyakorlatot, a gazdasági szempontú következtések fényében iparági elemzés eredményeit és azok összehasonlítását a sportetikai elképzelésekkel. Vizsgálat alá kerül a későbbiekben a nemzetközi sportélet legmeghatározóbb szereplőiből néhány és a kiemelt, legnagyobb hatású iparági szereplők jogi és gazdasági kapcsolatának elemzése is elkészül. A fejezet célja, hogy rávilágítson interdiszciplináris szempontból az e-sport sporttá válásának lehetőségére, kifejezetten igazolva a tézist: jelenleg a jogtudományi vizsgálat a releváns az e-sport sporttá válásának vitájában.

Az e-sport nem hivatalos sport. Ennek az oka az, hogy a sporttörvény hatálya nem terjed ki rá, azonban nem azért, mert a sporttörvényben található sport definíció nem terjedhetne ki rá a jellemzői miatt¹⁴⁹.

A sporttörvényben található sportdefiníció az alábbi az 1. § (2) bekezdése szerint:

„Sporttevékenységnek minősül a meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett testedzés vagy szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely a fizikai erőnlét és a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja.”

¹⁴⁷ Harvard International Review, Marc Leroux-Parra: The Implications of the Company Behind Riot Games, <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/> Letöltve: 2022.07.12.

¹⁴⁸ A szerző álláspontja szerint erre kiválóan világít rá az esetkör, amikor egy magánjogi jogvitában a bíró közjogi aktus keretében hoz ítéletet.

¹⁴⁹ a sportról szóló 2004. évi I. törvény, 1. § (2) bekezdés

Szekeres és szerzőtársai álláspontja szerint¹⁵⁰ a sportdefiníciók és a sporttörvény fenti definíciójának az e-sport megfelel, illetve a magyarországi sportszövetségek jogi helyzetét elemezve a tanulmány az e-sport és a sport közös elemeit vizsgálja.

Az, hogy egy adott tevékenység sportnak minősül-e, jelen tanulmány álláspontja szerint azonban a tevékenységre az adott sport definíció alkalmazásánál bonyolultabb kérdés. Ennek az oka, hogy a nemzetközi sportéletet meghatározó szervezetek és az országok és egy adott tevékenység versenyrendszerének kapcsolata határozza meg ezt a folyamatot.

A szerző álláspontja szerint jelenleg a 21. században az egyik kiemelkedő elem, melytől egy tevékenység sporttá válik az, hogy létezik-e az adott fizikai tevékenységnek olyan versenyrendszere, mely rendkívül népszerű és amely egyrészt sok embert érdekel, másrészt az emberek úgy érzik, hogy rendelkezik azzal a legitimitással, hogy a versenyrendszer nyertese valóban a legjobbnak mondhatta magát a világon. Jó példa erre az Olimpia, hiszen ahogy arra korábban is utalt a dolgozat, szerzői jogosultja nincs a klasszikus sportoknak, így hétköznapi emberek is rendezhetnek rúdugró versenyt pl. Pécsen és azt minden további nélkül hívhatják világbajnokságnak, mégsem fognak a világ legjobb rúdugrói nevezni rá, nagyon kevesen fogják nézni és a győztesét sem fogja olyan dicsfény övezni, mint egy olimpiai bajnokot. Ahogy igaz ez a kosárlabda mérkőzésekre is pl., hiszen nehéz lesz a saját, egyszerű pécsi rangadóra meghívni az NBA sztárjait, ahogy nehéz lesz arra is rávenni az embereket, hogy nézzék és higgyék el, hogy a legeredményesebb csapat volna ezen a képzeletbeli tornán a világ legjobbjá. Az e-sport ehhez képest egy nagyon érdekes, szétagolt és iparági jellegét tekintve ennél bonyolultabb struktúrával rendelkezik. Az e-sport, ahogyan sok más új technológiai iparág, nagyon gyorsan fejlődött és rendkívül sokszínűvé vált. Az e-sportok szervezeti struktúrája összetett és szétagolt, mivel a versenyeket, bajnokságokat és ligákat számos különböző szervezet, vállalat és játékfejlesztő szervez. Mindezek a szereplők különböző szabályzatokat és elvárásokat alkalmaznak, amelyek jelentősen eltérhetnek egymástól.

¹⁵⁰ • Ocskó Eszter, Szekeres Diána: Az e-sporttal kapcsolatos magyar sportjogi szabályozás kihívásainak bemutatása = Introduction to the Challenges of the Hungarian E-Sports Law Regulations, HVG-ORAC Könyvkiadó Kft., Budapest 2021., 25-35. oldal

Például, vannak nagy bajnokságok, mint a „League of Legends” világbajnokság¹⁵¹, amelyeket a játékot fejlesztő cég, a Riot Games szervez. Ugyanakkor vannak olyan versenyek is, amelyeket független szervezetek rendeznek, és amelyekben több különböző játékot játszanak. Az e-sport szervezeteinek listája tovább bővül a regionális és országos szervezetekkel, amelyek különféle bajnokságokat és versenyeket szerveznek a helyi közösségekben. Tehát nincs „e-sport szövetség” vagy „e-sport ligarendszer” akkor sem, ha létezik Nemzetközi E-sport Szövetség (International Esports federation)¹⁵², vagy a Magyar E-sport Szövetség. Ezek a szervezetek a kiadókkal és a dolgozatban is elemzett egyéb jogi személyekkel (e-sport szervezetekkel és pl. rendezvényszervezőkkel) tartott kapcsolata alapján emelkednek ki) Az e-sport szabályozása a klasszikus sportok centralizált sportszervezeti struktúrájához képest egyéb módon centralizált, hiszen a videójátékkidők döntenek mindenről, lévén ahogy a későbbi elemzés bemutatja ennek a jogi okait. Ennek ellenére léteznek (e-)sportszervezetek, melyek részt vesznek a versenyek szervezésében, ahogy a fent említett IESF, vagy a Magyar E-sport Szövetség. Ezen különböző szervezetek és vállalatok együttesen alkotják az e-sport összetett és széttagolt szervezeti struktúráját. Ez jelentős kihívást jelent a szabályozás és az e-sport hivatalos elismerése szempontjából, mivel a törvényhozásnak egy ilyen széttagolt rendszert kellene szabályoznia, amelyben nincs központi szervezet, amely képviselné az e-sport érdekeit, mindössze az e-sportot lehetővé tevő játékoknak vannak szellemi tulajdonosai, amelyek legnagyobb részben profitra törekvő gazdasági társaságok. Értelemszerűen egy ilyen helyzetben igazán nehéz azt mondani, hogy a magyar sporttörvény érvényes lenne az e-sportra, hiszen annak fentiekben ismertetett szervezeti ismérvei, széttagoltsága, jellemzői, nemzetközi érintettsége és a szoftverekhez kapcsolódó szerzői jog sem engedi ezt.

A Sporttörvény hatályának kiterjesztését és végső soron az e-sport, sporttal való azonosíthatóságának nehézségét jelentik még az alábbiak:

A sporttörvény 20. § (4) bekezdésének a) és b) pontja részletezi, hogy milyen sportok esetében lehetséges sportági szakszövetséget létrehozni, ezen sportági

¹⁵¹ https://lolesports.com/schedule?leagues=lec.emea_masters Letöltve 2023. június 12.

¹⁵² <https://iesf.org/> Letöltve 2023. június 12.

szakszövetségek jelentenek valójában ugye a sportág versenyrendszerét, vagyis magát a sportágot.

„(4) Szakszövetség csak olyan sportágban hozható létre:

a) amely a Nemzetközi Olimpiai Bizottság által elismert sportág, vagy

b) amelyben a sportág nemzetközi szövetségét felvették a Nemzetközi Sportszövetségek Szövetségébe (Global Association of International Sports Federations, a továbbiakban: GAISF).”

Az olimpiai sportágak között nem kerül az e-sport említésre¹⁵³, annak ellenére sem, hogy már évek óta szerepelnek e-sport szimulációs játékok az Olimpián, illetve idén, ahogy a dolgozat máshol is kitér rá, felvette a Fortnite egyik játékmódját is, az e-sportot nem vette fel. Ismét felmerül a szerző álláspontja szerint, hogy ezt a fragmentált tevékenységet, melyet ilyen erősen érint a szerzői jog és az iparági érdekek, lehet-e egyként kezelni és nem úgy, hogy minden videójáték egy külön sportágot képvisel pl.

A GAISF esetében a szerző megjegyzi, hogy az meghozta határozatát a saját feloszlásáról¹⁵⁴, így tehát a magyar Sporttörvény módosítása is szükségessé vált, mindazonáltal a sportági szövetségek között, akiket listáz a GAISF jelen tanulmány szerkesztése alatt nem szerepelt e-sport szervezet¹⁵⁵.

Bár arról tudományos körökben is egyre több és több publikáció jelenik meg, amelyek azt állítják, hogy az e-sport a jövőben a sporttá válhat¹⁵⁶, jelenleg ez még nem történt meg. Az e-sport sporttá válásának akadályaira, illetve nehézségeire¹⁵⁷ jó példák a fentiek is és a dolgozat álláspontja az, hogy a klasszikus sportokkal azonos szinttől eltérő jogi álláspontok alapján kerülnek majd meghatározásra

Amikor azzal szembesülünk például, hogy fiatalokú gyermekek világszerte napi 10 óra játékkal, versenyre járási kötelezettséggel, edzésekkel, ezért kapott fizetéssel

¹⁵³ <https://www.olympic.org/sports> Letöltés dátuma: 2020.11.05.

¹⁵⁴ <https://gaisf.sport/members-approve-dissolution-of-gaisf-at-extraordinary-general-assembly/>
Letöltve: 2023. május 31.

¹⁵⁵ <https://gaisf.sport/members/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.

¹⁵⁶ Ocskó Eszter, Szekeres Diána: IM., UO.

¹⁵⁷ A sporttá válás alatt a szerző a klasszikus sportokkal azonos keretek között végbemenő átmenetelt ért, mivel a sporttal való jelenleginél is szorosabb kapcsolatot a szerző nem zárja ki, azonban a merőben eltérő jogi helyzet miatt, teljesen más környezetben.

megvalósítanak aktivitásukkal a sportról szóló 2004. évi I. törvény (a továbbiakban, mint „Sporttörvény”) 1. § (4) bekezdésének első fordulatát¹⁵⁸ ha és amennyiben az e-sport tevékenysége a törvény betűje szerint is sportnak minősülne és emiatt kiterjedne rá a Sporttörvény hatálya.

Az alábbiakban röviden a dolgozat bemutatja egy egyszerű jogeseten keresztül, hogy milyen további dilemmák jellemzik az e-sportot jogi szempontból, ezzel is erősítve a tézist, miszerint a jogtudományi vizsgálat a tárgykörben fontos.

5.8 E-sport verseny szervezése Magyarországon

Ebben az alponban ismerteti a szerző az e-sporttal kapcsolatos jogi aggályokkal rendelkező jogeseteket és igazolni egykeszik velük, hogy a szabályozás elégtelen volta általános értelemben véve jogilag hátrányos helyzetbe hozhatja az e-sport meghatározott szereplőit.

Ahogy az előző alponban tisztázta a tanulmány, az e-sport nem sport jogi értelemben, legalábbis a magyar Sporttörvény hatálya nem terjed ki rá. Emiatt lehet informatív a jelenség körüli jogi status quo megismerése során egy olyan tipikus élethelyzet vizsgálat alá helyezése, mint pl. az e-sport verseny, ugyanis folyamatosan tartanak versenyeket¹⁵⁹, sőt, sportfogadásokat is lehet kötni a versenyekre hazánkban¹⁶⁰. A legnagyobb sportegyesületek szakosztályokat hoznak létre¹⁶¹ és játékosokat „igazolnak le”. Magyarországon kettős helyzet alakult ki az e-sport körül: a www.birosag.hu közhiteles honlap tanulsága szerint, az ellenőrzés időpontjában eddig Magyarországon összesen 55 darab olyan civil szervezetet jegyeztek be, melyek tevékenységének szerves részét képezi az e-sport¹⁶². A civil egyesületekről szóló látképnek e kvantitatív kutatási eredménye összehasonlítva az e-cégjegyzék adataival (mely az e-sport keresőszóra összesen 18 gazdasági társaságot talált a keresés időpontjában)¹⁶³ azt a benyomást kelti, hogy az e-sport szereplői klasszikus sportként tekintve az e-sportra, civil szervezeteken keresztül végzik tevékenységüket nagyobb

¹⁵⁸ „Hivatásos sportoló az a versenyző, aki jövedelemszerzési céllal foglalkozásszerűen folytat sporttevékenységet.”

¹⁵⁹ <https://v4futuresports.eu/>; Letöltés dátuma: 2020.11.05.

¹⁶⁰ <https://www.tippmixpro.hu/sportfogadas?q=esport> Letöltve: 2022.07.05.

¹⁶¹ <https://honved.hu/esport/> Letöltve: 2020.11.05.

¹⁶² <https://birosag.hu/civil-szervezetek-nevjegyzeke> Letöltve:2020.11.05.

¹⁶³ <https://www.e-cegjegyzek.hu/?cegkereses> Letöltés dátuma: 2020.11.05.

részben. Az árnyalja a képet, hogy az e-sport nem került felsorolásra a gazdasági tevékenységek egységes osztályozási rendszerének (TEÁOR) listájában sem, tehát specifikusan ilyen tevékenység végzésére elméletben nem lehet létrehozni a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: Ptk.) 3:88. § (1) bekezdésében meghatározott gazdasági társaságot sem. Ez esetben kénytelenek vagyunk a valós helyzetet megvizsgálni egy teoretikus példán keresztül:

Amennyiben bárki Magyarországon szeretne e-sport versenyt rendezni, úgy az egyik lehetséges és leggyakoribb lehetőség a következő, szerzői és polgári jogi keretek között lehetséges: rendezvényt szervez, majd egy jutalom fejében versenyt hirdet, amelyen egy számítógépes játékkal kell játszani. Szükséges még, hogy e számítógépes játék szoftverének tulajdonosa, vagy azon személy, aki a szoftver felhasználási jogával rendelkezik a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény 16. § (1) bekezdése alapján¹⁶⁴ hozzájárulását adja egy adott verseny szervezéséhez. Ez a hozzájárulás a legtöbb esetben ingyenes és a szoftver megvásárlása feljogosítja annak vásárlóját verseny szervezésére. Ahogy a korábbiakban írta a tanulmány, egyéb, specifikusan az e-sportra vonatkozó szabály nincs, tehát marad a polgári magánjog keretei által biztosított jogi struktúra.

A rendezvényszervezés egy általános magatartáskötelemnek tekinthető, melynek keretében egy, a Ptk. 6:272. § szerinti megbízási szerződésben megbízza a megbízó személy a megbízott személyt rendezvényszervezéssel. Ezt követően a játékosok és a rendezvényszervező között létrejövő szerződés már mindenképpen atipikus, a Ptk.-ban nem nevesített szerződés lehet csak, hiszen a jogviszony alapján a felek egymással szemben kölcsönösen kötelesek meghatározott magatartást tanúsítani (a játékos köteles játszani, a rendezvényszervező köteles ezt a szerződésben foglaltaknak megfelelően lehetővé tenni, majd a játékos részére a helyezése alapján köteles az előre meghatározott nyereményt átadni).

Ezen atipikus megbízási elemeket tartalmazó szerződéses jogviszony megteremtése tehát az egyik lehetséges módja annak, hogy e-sport versenyt rendezzen egy személy.

¹⁶⁴ a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény 16. § (1) bekezdése: „A szerzői jogi védelem alapján a szerzőnek kizárólagos joga van a mű egészének vagy valamely azonosítható részének anyagi formában és nem anyagi formában történő bármilyen felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére. E törvény eltérő rendelkezése hiányában a felhasználásra engedély felhasználási szerződéssel szerezhető.”

A versenyek klasszikus sportokhoz való viszonya is teljesen más, hiszen a szabályozás teljes mértékben generális keretei egyszerűen nincsenek felkészülve a szabályozandó életviszonyok új jellegére és modern problémáira. Egyszerű példa erre, hogy a világversenyek szervezői nem kvalifikációt tartanak, hanem meghívják a versenyzőket, így befolyásolva az erőviszonyokat, de ahogy később látni fogjuk, a jelenlegi legnagyobb világversenyekről egyik pillanatról a másikra kitilthatóak a játékosok, akkor is, ha a világ legjobbjai. Értelemszerűen a világ egyik legjobb futójának, Usian Bolt-nak nem lehet megtiltani (amíg nem szeg meg valamilyen pontosan ismert és általánosan elfogadott szabályt), hogy induljon a futó világbajnokságon, míg a „Ninja” becenevű Richard Tyler Blevins számára bármikor megtiltható a szervezők által (a dolgozat a későbbiekben elemzi, hogy, hogy kik az e-sport élet legnagyobb szervezői), hogy induljon egy versenyen. Ennek jelenleg egyetlen gátja, a közvélemény¹⁶⁵. (Sok követője van a közösségi médiában, így a kitiltása vélhető közfelháborodással járna, de ugye ez koránt sem jogi szankció és ahogy nemsokára látni fogjuk, nem képes nyomást gyakorolni például a kínai óriásvállalatokra).

5.9 E-sport verseny szervezése nemzetközi szinten, különös tekintettel a Riot Games Studios gyakorlatára

Ebben az alponban elemzi a dolgozat az e-sport versenyek nemzetközi szintű szervezési kérdéseit, nehézségeit és vizsgálja az etikai kérdéseket is, valamint a gazdasági társaságok törekvéseit.

A Riot Games Studios a világ egyik legnagyobb bevételt termelő, elképesztően eredményes piaci szerepvállalás mellett működő videójátékos vállalata, amely nem csak a világ legsikeresebb e-sport címét, a League of Legends-et forgalmazza, de bevételeit tekintve is kifejezetten kiemelkedő szereplő. 2009-ben a Riot Games még csak egy Los Angeles-i székhelyű kis stúdió volt, amely nagyraágyó tervek kíséretében kiadta a League of Legends nevű, ingyenesen játszható, többjátékos online e-sport játékát, amelynek a stílusa Multiplayer Online Battle Arena (a továbbiakban, mint MOBA)¹⁶⁶. 2011-ben szervezte a Riot Games az első hivatalos tornát, majd a

¹⁶⁵ A Riot Games Studios a Kínai Tencent gazdasági társaság 100%-os tulajdonában áll.

¹⁶⁶ A MOBA multiplayer online battle arena: az online valós idejű stratégiai videojátékok egy műfaja, amelyben két, több játékosból álló csapat küzd egymással azzal a céllal, hogy megvédjék a saját

játék olyan sikeres lett, hogy a 2016-os világbajnokságot többen nézték, mint az NBA-t. 2018-ra a világbajnokságot rekordszámú néző követte, összesen 99,6 millió fő. A League of Legends-et nevezték már többször a legnagyobb e-sport játéknak a világon, hiszen ez rendelkezik a legtöbb játékosal és ez annak ellenére van így, hogy a Dota 2 nevű játék az e-sport történelmének legnagyobb nyereségeivel rendelkezik¹⁶⁷. A Riot Games hatalmas vállalat és hatása van az e-sport világra a pusztán létezésének, a céget és tevékenységét körülölelő üzlet-politikai helyzetből a dolgozat tézisének alátámasztó következtetés vonható le. Ezek előtt azonban fontos megemlíteni, hogy a Riot Games tulajdonosa nem egy amerikai vállalat, hanem a kínai Tencent multinacionális holdingtársaság¹⁶⁸. A 2015-ös felvásárlását követően sem változott meg semmi a játékokban, legalábbis a játékosok szemszögéből. A Riot Games ellenben lehetőséget kapott arra, hogy terjeszkedjen a kínai piacon. Maga a Tencent lett a világ legértékesebb videójáték-vállalata, értéke már 2017-ben meghaladta az 500 milliárd dollárt és olyan videójátékos óriásvállalatokat utasít maga mögé videójátékos divíziójukat tekintve, mint a Sony és a Microsoft, vagy a Facebook¹⁶⁹. Igen fontos a disszertáció szempontjából annak bemutatása, hogy hogyan válhatott ilyen meghatározó vállalattá a Tencent és a válasz nem bonyolult: a Tencent piaci stratégiája ha nem is egyedül, rendkívül hatékony: majdnem minden e-sporthoz kapcsolható lényeges, marginális területhez köthetően rendelkezik valamilyen részesedéssel, hiszen 40%-os részesedés van az Epic Games¹⁷⁰ nevű cégben, ami a Fortnite nevű, hihetetlenül népszerű e-sport játékot adja ki, de a másik e-sport zászlóshajónak is minősíthető, Player Unknown's Battlegrounds is a tulajdonában van, de ugyanígy részesedik a Activision Blizzard részvényeiből és a világ két legnépszerűbb mobiljátéka is a tulajdona. Alapvetően a Tencent vagy felvásárolja a vállalatokat vagy

bázisukat és lerombolják az ellenfél erődítményének tornyait vagy egyéb építményeit. A nyertes döntő többségében az, aki először rombolja le az ellenfél bázisát, vagy aki a meccs megadott időintervalluma alatt a legtöbb pontot szerzi.

¹⁶⁷ <https://escharts.com/news/5-esports-tournaments-highest-expected-prize-pools-2023> 2023. május 31.

¹⁶⁸ Harvard International Review, Marc Leroux-Parra: The Implications of the Company Behind Riot Games, <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/> Letöltve: 2022.07.12.

¹⁶⁹ <https://fortune.com/2017/11/21/tencent-market-capitalization-500-billion-facebook/> Letöltve: 2023. május 31.

¹⁷⁰ <https://www.videogameschronicle.com/news/tencent-is-reportedly-refocusing-on-aggressively-seeking-full-games-company-acquisitions/> Letöltve: 2023. május 31.

részesedést szerez és hagyja működni a felvásárlót stúdiókat és megnyitja részükre a kínai piacra jutás lehetőségét. Majd bezárja, ha nem ért egyet a részesedése mellett működő vállalatok döntéseivel.

6. A videójátékok médiajogi elemzése

Az Alapvetésben is feltárt követelmény, miszerint interdiszciplináris megközelítést kíván a téma és a jogtudományokon belül is számtalan jogterületet érint, a szerzői jogi, fogyasztóvédelmi és médiajogi elemzés is rendkívül fontos, hiszen ezek adják ezen dolgozat gerincét és a joggyakorlati nehézséget, mely ezeket az információs társadalom szolgáltatásokat jellemzi. Ennek az oka az, hogy valamennyi videójáték egy szoftver, de ahogy a jelen fejezet (és a korábbiakban is bemutatott üzleti modellek dinamikus változó variációi) is részletesen rámutatnak, nem egyértelmű ezen szoftverekkel kapcsolatban az, hogy vajon szolgáltatások vagy áruk, esetleg termékek, ahogy a médiajog és a szerzői jog határai is elmosódnak az elemzés során. Amennyiben azonban megtesszük, a probléma alapjainak feltárása, komplexitásának megismerése hozzásegíthet több, a későbbiekben is nehezen feloldható kérdés tisztázásához és bizonyíthatja a dolgozat lényegét: az e-sportoló bizonytalan jogi helyzetben van.

Volt egy korai időszak, amíg audiovizuális eszköznek minősítették a videójátékokat, de immáron már több nemzet is a szoftverekkel azonos szabályozást tekint irányadónak, melyeket többek között bizonyos médiajogi elemekkel egészítettek ki, bár ez nem tekinthető vegyes szabályozásnak, annak ellenére, hogy sok esetben annak tűnik. Ennek ellenére előfordul, hogy a videójátékok szabályozása során nagyobb hangsúlyt kapnak a média jogi elemek (Japán, ahol egyébként az online szerencsejáték miatt a büntetőjog is a szabályozók között szerepel¹⁷¹) a videójátékokhoz kapcsolódó világszinten elterjedt felhasználási módból is (el kell fogadni a kiadó szerződési feltételeit a szoftver használata előtt) következő, egyébként a szoftvereket is védő szellemi tulajdon mind arra a következtetésre enged, hogy a szabályozások dönté része, melyek hatással vannak a videó- és e-sport iparágra a szoftverek szabályozásához kapcsolódik, azzal, hogy bizonyos esetekben azon is túlnyúlik, ahogy

¹⁷¹ Gaming Law 2022: Masayuki Fukuda: Trends and Developments <https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2022/japan/trends-and-developments> letöltve: 2023. május 31.

erre később a szerző is rámutat). Az EU sem tekinti tehát médiumnak a videójátékokat¹⁷², mivel a vonatkozó szabályozás értelmében a nézői oldalnak pusztán befogadó státuszban kéne lennie, tehát a médiumok fogyasztása egy passzív cselekvést kíván az Európai Unió állampolgáraitól, míg a játékosok interakciója nem csak a kikapcsolódás része, hanem elengedhetetlen a videójátékok használatához, de akkor is szabályozza azokat az EU fent hivatkozott AVMS, médiajogi irányelve. Tehát a videójátékok, pontosabban annak kapcsolódási interface-e sem nem audiovizuális mű, sem műsorszám, sem nem médiaszolgáltatás, ennek ellenére kap médiajogi szabályozást: az irányelv bizonyos alapvető követelményeket határoz meg a fiatalok védelmére, a gyűlöletbeszédre a marketing tevékenységre vonatkozóan. Ficsor nézete szerint, hogy a videójátékok a fenti kötelességeknek köszönhetően tulajdonképpen sui generis médiumok médiajogi szempontból, hiszen nem lehet pusztán szoftvernek tekinteni őket audiovizuális elemeik miatt, ahogy a szoftverialis alapok sem engedik azt, hogy tisztán audiovizuális műveknek tekintsük őket. Ennek megfelelően a médiajogi szabályozás például fent említett néhány része érvényes rá, illetve a streamingek és hasonló közvetítések sugárzása során is érvényesülnek a médiajogi szabályok. Dunai Tamás szerint a videójátékok ún. szimulációs médiumok¹⁷³, hiszen egyáltalán, ha ugyan alakítható is, mégis szimulációs környezetben zajlik valamennyi játék, amelyek nem követelnek adott esetben történetet, mint pl. a Tetris. Ezek arra utalnak, hogy a speciális a helyzetük médiajogi értelemben is, amely leginkább a nemsokára vizsgált streaming és e-sport közvetítéseknél érhető tetten.

Ugyanakkor a szerző megjegyzi, hogy az e-sportot a média jogi szabályozás természetesen érintheti akkor, ha a versenyek korhatárbesorolását vizsgáljuk, de egy későbbiekben citált jogeset is kiválóan rávilágít arra, hogy a médiajog által megkövetelt korhatárbesorolások ritkán jelentenek valódi visszatartó erőt, hiszen a szoftverek, a weboldalak és a platformok önkéntes bevallás alapon fogadják el a felhasználó/játékos, végső soron fogyasztó nyilatkozatát életkoráról, ezzel tulajdonképpen cselekvőképességéről. Tehát értekezésünk szempontjából bár kétségek nélkül relevanciával rendelkeznek a médiajogi szabályok, azt a joggyakorlati

¹⁷² Az Európai Parlament és a Tanács 2010. március 10-i 2010/13/EU irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról (a továbbiakban: AVMS irányelv), 1. cikk (1) bek. a) pont.

¹⁷³ Dunai Tamás: A videójáték mint médium. Szépirodalmi Figyelő, Budapest 2016.

bizonytalanságot és jogi hátrányt, amelyet az e-sportolók elszenvednek, nem ez a problémakör határozza meg teljes egészében, hanem az alábbiakban ismertetett fogyasztóvédelmi és szerzői jogi kérdések, pontosabban, végső soron minden esetben a szerzői jogi kérdések lesznek azok, amelyek meghatározóak az iparágat tekintve.

6.1 Az e-sport közvetítések médiajogi szabályozása és annak korlátai

A klasszikus sportközvetítéseket Magyarországon a Sporttörvény¹⁷⁴ szabályozza:

„30/A. § (7) A nemzetközi sportversenyek és sportrendezvények szervezése, kiírása és lebonyolítása, továbbá azok televíziós, rádiós, valamint egyéb elektronikus-digitális technikákkal történő közvetítése, rögzítése és ezek kereskedelmi célú hasznosításának - beleértve a reklám- és marketingjogokat is - engedélyezése a nemzetközi sportszövetséget megillető vagyoni értékű jogot képez, amelynek hasznosítása és az azokhoz kapcsolódó kereskedelmi szerződések megkötése a nemzetközi sportszövetséget illeti meg.”

A fenti rendelkezés alapján tehát vagyoneértékű jogot jelent a sport közvetítés és azt minden esetben a nemzetközi sportszövetség gyakorolja, így a kérdés maradéktalanul tisztázott. A videójátékos e-sport versenyek közvetítése hasonló karakterekkel rendelkezik, mint egy sportmérkőzés közvetítése, egyetlen jellemzőtől eltekintve: a klasszikus sportágaknak nincs szerzői jogi jogosultja, a videójátékoknak viszont van. Tehát amíg egy futball mérkőzés közvetítését szabályozzák a felek, addig valójában az adott szövetség versenyrendszerében végzett tevékenység (ami a futball mérkőzés maga) felvételéről és élő sugárzásáról van szó, addig egy e-sport cím esetében egy szerzői jogi jogosult (maga a kiadó vagy a forgalmazó) és egy vele felhasználási szerződést kötött játékos (bizonyos esetekben streamer) vagy közvetítő (a fentiekben bemutatott Youtube Gaming vagy Twitch pl.) egyedi megállapodásáról, amelyben egy szellemi termék felhasználásának közvetítéséről állapodnak meg a felek. A média jogi szabályok és az EU AVSM Irányelve is bár érvényesül amennyiben pl. a fenti PEGI rendelkezéseket sérti meg egy kiadó, vagy streamer, vagy közvetítő előfordulhat, ugyanakkor ezt a jogi kapcsolatot is az a magánjogi alapokra épülő ún. end user

¹⁷⁴ A sportról szóló 2004. évi I. törvény.

agreement, azaz EULA határozza meg, amelyet a szoftver használó és a szoftver szerzői jogosultja köt meg.

6.2 A streaming médiajogi érintettsége

A streaming több jogterületet is érint. Az élethelyzet ugyanis egy alapvetően szoftverként kezelt, szerzői jogi mű tovább-sugárzását foglalja magában úgy, hogy a sugárzást kiegészíti a streamer, vagyis maga a videójátékos közvetítő saját maga által létrehozott tartalommal, ami jellemzően beszéd, de lehet egyéb grafikai elem is. A médiajogi érintettség a fent is hivatkozott AVMS Irányelv alkalmazását teszi szükségessé amikor magát a műsor közvetítést vizsgáljuk, hiszen a fiatalkorúak védelmére tartalmaz pl. rendelkezéseket. Magyarországon is érvényes a PEGI (Pan European Gaming Information, vagyis a Páneurópai Videójáték Információ) mely kötelező jelleggel sorolja be a videójátékokat 3, 7, 12, 16, 18 éves kategóriákba. A kategóriák a megjelenő erőszak valóságosságát, a szexuális tartalmak megjelenésének módját, a trágár beszédet stb. vizsgálják a tartalmakon belül.

Amennyiben egy streamer a saját műsorában egy három éves gyermekek számára is ajánlott videójáték élő közvetítése során 18 éven felülieknek engedélyezett műsorhoz kapcsolódó műsort közvetít, akkor a fiatalkorúak védelme csak több szabályozó együttes alkalmazása esetén valósítható meg, de minden esetben egyértelmű, hogy melyeket kell alkalmazni. Hiszen míg a PEGI besorolásnak eleget tesznek a kiskorú nézők, addig a streamerek gyakran alkalmaznak vulgáris kifejezéseket, így sérlülhetnek az AVMS Irányelvben foglaltak, de ahogy fent is bemutattuk, a streamerek egy teljesen új értékesítési stratégiát jelentenek a videójátékkidók számára, így az AVMS Irányelv 9. cikk (1) bekezdésének g) pontja nehezen érvényesül:

„az audiovizuális kereskedelmi közlemény nem okozhatja kiskorúak fizikai vagy erkölcsi károsodását. Ennek megfelelően közvetlenül nem buzdíthat kiskorúakat

*termék vagy szolgáltatás megvásárlására vagy bérbevételére tapasztalatlanságuk vagy hiszékenységük kihasználásával*¹⁷⁵”,

Tehát nehéz igazolni, hogy pl. ezen EU-s direktíva maradéktalanul eredményes Twitch streamerek esetében, akik új videójátékokat streamelnek¹⁷⁶. A szerző ezzel csak tovább kívánta erősíteni azt a benyomását, hogy bár a médiajogi szabályok, így kifejezetten a PEGI korhatár besorolás pl. befolyásoló tényező a videójátékiparban, ugyanakkor a teljes iparágra legnagyobb hatást mégsem a szabályozás ezen szegmense gyakorolja.

7. A videójáték, mint szoftver és annak védelme

A videójátékok szabályozását most a szoftverek oldaláról mutatja be részletesen a szerző, a médiajogi relevancián túl azért, mert az EU-s szabályok is szoftverként tekintenek rájuk, ahogy Magyarország törvényei is.

A videójátékok szoftverek, Sorbáb Kinga megfogalmazásában összetett szerzői művek, vagyis több olyan részelemből áll valamennyi, amelyek egyenként is igényt tarthatnak a szerzői jogi védelemre¹⁷⁷. Ezen szerzői jogi védelemnek a történelmi alapjai a 20. században kezdődtek, amikor a szellemi tulajdon tudta egyedül védeni pl. a zenészeket és egyéb tartalomgyártókat az ellen, hogy lemásolják műveiket, hiszen azok egytől egyig ismeretlen vevők részére lettek árusítva pl. CD-n, így a szellemi tulajdon volt az egyetlen, ami védhette őket a másolástól, vagy újra értékesítéstől, hiszen nem tudtak minden egyes személlyel szerződést kötni, akik megvették a termékeiket. A programok megalkotásának első fázisai során azokat döntő többségében nem védte a jog, azok a közösséget illették, azonban ahogy az online értéksítés elterjedt és a felhasználók beazonosíthatóak lettek, a szellemi tulajdon

¹⁷⁵ Az Európai Parlament és a Tanács 2010. március 10-i 2010/13/EU irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról (a továbbiakban: AVMS irányelv), 9. cikk (1) bek. g) pont.

¹⁷⁶ Mark R. Johnson, Jamie Woodcock: The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. Media, Culture & Society, Elérhető: <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>, 670–688. oldal

¹⁷⁷ • Sorbán: Kinga: A Játék Joga, A Videójáték-Ipar Közvetítő Szolgáltatóival Összefüggő Jogi Dilemmák az Európai Unióban, In Medias Res: Folyóirat a Sajtószabadságról és a Médiaszabályozásról, Budapest 2021., 71–89. oldal,

nyújtotta védelmet egyre jobban elkezdtek a gyártók erősíteni az EULA-kkal és egyre magasabb szintű védelmet tettek lehetővé szofvereik felhasználását tekintve¹⁷⁸.

Fairfield tanulmányában vizsgálja azt a kérdést¹⁷⁹, hogy végső soron a fenti folyamat beállításának eredményeként jogos-e az, vagy inkább igazságos-e, hogy a szoftverek ilyen védelemben részesülnek. Állítása szerint a szoftver esetében rendkívül drága előállítási költségről beszélünk, amit nagyon olcsó lemásolni, ha nem egyenesen ingyenes. A szoftvereket tehát védelemben kell részesíteni. A citált tanulmány azt a kérdést is felteszi, hogy a virtuális világ jelenségeit a való életre alkalmazott jogszabályokkal szükséges-e védeni és arra a következtésre jut, hogy igen. E tanulmánynak nem célja az, hogy e jogelméleti kérdés jogfilozófiai, esetleg etikai hátterét tisztázza. Végső soron azonban a szoftverek szerzői jogi helyzete az oka a videójátékiadók játékosokkal (fogyasztókkal) szembeni túlsúlyos helyzetének és pont ez a tény lesz meghatározó ebben a tanulmányban fogyasztóvédelmi szempontból is.

Védett elemek a játékokban található zeneművek, hangfelvételek, hangeffektek, a képek, animációk, textúrák, tárgyak, valamint maga a szoftver, vagyis a játékmotor forrás- vagy tárgykódja, de a fejlesztés során megjelenő grafikai elemek, makettek, történetek, forgatókönyvek, szövegkönyvek is védelemben részesülnek¹⁸⁰.

7.1 A videójáték és kiadója közötti jogi kapcsolat szerzői jogi megvilágítása a magyar jog szerint

A Szerzői jogi törvény rendelkezésein keresztül kívánja a szerző bemutatni azt, hogy a fenti kiadó és videójáték fogyasztó közötti kapcsolatra mi a részletesebb szerzői jogi magyarázat. A szerző álláspontja szerint a szerzői jogosultnak az adott művön - amennyiben nem idegenítik el vagyoni jogait - gyakorlatilag a dolgokon (res)

¹⁷⁸ Niva Elkin-Koren: Governing Access to Users-Generated-Content: The Changing Nature of Private Ordering in Digital Networks Governance, Regulations and Powers On The Internet, E. Brousseau, M. Marzouki & C. Meadel eds., Cambridge University Press, Cambridge 2009., Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=1321164>

¹⁷⁹ • Fairfield, Joshua: Virtual Property. Boston University Law Review, Indiana Legal Studies Research Paper, Boszton 2005., Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=807966>, 1075. oldal

¹⁸⁰ Sorbán Kinga: IM., UO.

fennálló tulajdonnal azonos szintű rendelkezési joggal rendelkeznek¹⁸¹. Ez az a jogpragmatikai kérdés is, amely leginkább megkülönbözteti a klasszikus sportokat az e-sporttól egyben támasztja az XY tézist, miszerint az e-sport jelenével és jövőjével kapcsolatos vizsgálódás kezdőpontja jogtudományi alapokon nyugszik.

A videójátékok tehát a Szerzői jogi törvény értelmében szoftverek, a magyar jogi szabályozás is e ként tekint rájuk tehát és nem, mint média alkotásokra. Az 1. § (1) bekezdésének c) pontja értelmében szerzői jogi védelemben részesül az irodalmi, tudományos és művészeti alkotások mindegyike, így többek között a számítógépes programalkotás és a hozzá tartozó dokumentáció is. A Szerzői jogi törvény VI. fejezete pedig kiemelten is foglalkozik a szoftverrel, mint szerzői jogi védelem alá eső jogi tárggyal.

A 4. § (1) bekezdése értelmében a szerző az, aki a művet megalkotta, de a későbbiekből látható, hogy alapvetően a dolgot szempontjából a lényeges kérdés az, hogy a vagyoni jogosult ki, hiszen rendelkezési jogát tekintve ez a szerzőt követő legerősebb jogi pozíció, ami a műhöz csatlakozik. A 9. § (1) bekezdése értelmében a vagyoni jogok is a szerzőt illetik és szintén a 9. § (6) bekezdésébe foglaltak szerint, törvényben meghatározott esetekben azok átruházhatóak vagy átszállnak. Ezen egyik törvényben meghatározott eset rögtön az 58. § (3) bekezdésében ad lehetőséget a szoftverekhez kapcsolódó vagyoni jogok elidegenítésére.

A 16. § (1) bekezdése rendelkezik a művekhez kapcsolódó vagyoni jogokról és ennek értelmében szerzői jogi védelem alapján a szerzőnek kizárólagos joga van a mű anyagi, egyéb, vagy ingyenes formában történő felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére és a törvény eltérő rendelkezése hiányában az adott mű

¹⁸¹ Nem szeretné a szerző a tulajdonjogot összekeverni a szellemi tulajdonnal, mindössze kiemeli a jogintézményekben hasonlatos rendelkezési jogi dimenziót, amely értelemszerűen differenciált tárgyakra vonatkozóan, de azonos szintű hatalmat biztosít a jogosultak részére. Ha megvizsgáljuk a szerzői jogi törvény 16. § (1) bekezdését világos lesz, hogy a szerzőnek kizárólagos joga van a mű egészének vagy valamely azonosítható részének anyagi formában és nem anyagi formában történő bármilyen felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére. Ehhez képest a Ptk. az 5:13. § (1) bekezdése határozza meg a tulajdon fogalmát, mely értelmében a tulajdonost tulajdonjogának tárgyán - jogszabály és mások jogai által megszabott korlátok között - teljes és kizárólagos jogi hatalom illeti meg. Tehát a teljes és kizárólagos hatalom magánjogi intézménye találkozik azzal a fordulattal, hogy kizárólagos jog a mű egészének vagy valamely azonosítható részének a felhasználásához és ez álláspontom szerint megalapozza a rendelkezési jog szerinti összehasonlíthatóságot.

felhasználására felhasználási engedély szerződéssel szerezhető. A 16. § (2) bekezdése értelmében a címének felhasználásához is szükséges a szerző engedélye, a (3) bekezdés szerint pedig a műben megjelenő kereskedelmi alak felhasználásának joga is a szerzőt illeti. Ez utóbbi szerzői jogi kitétel az, ami miatt a kiadók a merchandising¹⁸² termékekből profitot generálhatnak szabadon.

A 17. § részletezi, hogy mi minősül a mű felhasználásának különösen és ezek között szerepel a többszörözés, terjesztés, nyilvános előadás, nyilvánossághoz közvetítés, más szervezet közbeiktatásával a tovább közvetítés, átdolgozás és kiállítás. A művek szerzői a videójátékok esetében a kis volumenű, ún. indie játékok kivételével általában a kiadók, mint pl. a Riot Games, a Microsoft, az Apple, a Valve, a Blizzard stb. Azért tekinthetők szerzőknek az értelmezés során, mert a művek létrehozása, vagyis a videójátékok fejlesztése – döntően - a szoftverfejlesztők feladata, akik munkájukat többségében úgy látják el, mint munkavállalók. A Szerzői jogi törvény 30. § (1) bekezdése értelmében pedig a vagyoni jogokat a munkaviszonyban előállított művek esetében a közléssel (mely a nyilvánosságra hozatalt is jelenti) a munkáltató szerzi meg. A szerzői jogot nem véletlenül tartják a videójátékok „éltető erejének¹⁸³” (legalábbis jogi szempontból), mivel a szoftverekhez kapcsolódó szerzői jogokkal koránt sem ér véget a kérdés. Sőt, ahogy látni fogjuk a védjegyoltalmi aspektusok is fontosak a tárgyban hiszen a kiadók nevét és logóját és a játék nevét és logóját is védelem illeti. Azonban ezen a ponton is egy jogilag nehezen tisztázható részhez érkezünk, amennyiben a védjegyek és földrajzi árujelzők oltalmáról szóló 1997. évi XI. törvény (a továbbiakban, mint „Árujelző törvény”) 1. § a) pontját vizsgáljuk, amely azt deklarálja, hogy minden megjelölés védjegyoltalomban részesülhet, amely alkalmas arra, hogy valamely árut vagy szolgáltatást megkülönböztessen más áruktól és szolgáltatásoktól. Az az alapvető probléma, hogy az Európai Unió sem tisztázta eddig maradéktalanul azt, hogy a videójátékok árunak, szolgáltatásnak, vagy esetleg sui generis kategóriának minősülnek és ezt a problémakört alaposan körbejárja a szerző a következő fejezetben. Azért nehéz a megkülönböztetést megtenni, mert videójátékot lehet vásárolni online és fizikai formában is, de az online vásárlásnak is

¹⁸² A kifejezés jelentése jelen alkalmazáskor arculatátvitelt jelent.

¹⁸³ • David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal: Video Games and IP: A Global Perspective, Wipo Magazine, Elérhető: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html
Letöltve: 2022.07.27.

további formái vannak. Ha vesszük például a Steam platformot, akkor láthatjuk, hogy a játékosok vagy egy digitális másolatot vásárolnak, melyet telepítenek a PC-re, vagy egy külsős terjesztőtől vásárolnak egy kulcsot, de a Steam rendszerén keresztül aktiválják ezt és így jutnak fizikai vagy digitális formában a szoftverhez¹⁸⁴.

A dolgozat egyik első gondolata volt az, hogy a 21. század szülte digitális – technológiai újdonságok jogot meghaladó fejlődésére kiváló példa az e-sport és ez már álláspontom szerint abból is látszik, hogy az e-sportot lehetővé tevő videójátékokról az az alapvető kérdés sem tisztázott, hogy vajon áru vagy szolgáltatás-e, márpedig ez a magas fokú bizonytalanság a joggyakorlatban felmerülő nagyértékű perek során is a figyelem középpontjába került: a Valve, a Bandai Namco, a Capcom, a Focus Home Interactive, a Koch Media és a Zenimax összesen 7,8 millió EURO bírságot kapott az Európai Bizottságtól pontosan az iménti fizikai és digitális áru/szolgáltatás megítélési körébe eső vita miatt¹⁸⁵, de a későbbiekben további példák is láthatóak lesznek.

7.2 Az end user license agreement (EULA), mint általános szerződési feltételek

7.2.1 A virtuális valóság szabályozás a való világra érvényes jogszabályokkal

A szerző röviden most bemutatja a virtuális valóság és a valóság szabályozására vonatkozó joggyakorlat elméleti háttérét röviden annak érdekében, hogy nagyobb értelmet nyerjen az, hogy miért ezen szerződések a meghatározóak a videójátékok és azok felhasználói közötti kapcsolatban. Így nyerhet az, hogy a kiadók által alkalmazott EULA-k, miért szabályozhatnak olyan kérdéseket is, mint a virtuális valóságban tanúsított fogyasztói magatartás vagy a virtuális javak felhasználása a való életben.

A „való életben” a társadalmi együttélésünket meghatározó jogszabályok érvényesek a digitális térben teremtett világunkra is. Jogi értelemben nem került elhatárolásra a virtuális valóságtól a való világ. Az alábbiakban ismertetett élethelyeztek felvetik azt a lehetőséget, hogy a virtuális világban alkalmazott szabályok nem minden esetben kielégítőek.

¹⁸⁴ Sorbán Kinga: IM., UO.

¹⁸⁵ Sorbán Kinga: IM., UO.

Aktuális példák a virtuális és való világ közötti jogi eltérésekre melyek a fenti megállapítás ellenére léteznek:

Az első példa, amely kifejezetten megnehezíti jogértelmezés határait, illetve jogszabályaink fizika térhez viszonyított hatályát a „Metaverse Harrasment” ügyek pl. a dolgozat készítését nem sokkal megelőzően. Több személy jelentette, hogy a virtuális platformon szexuális zaklatás, sőt, szexuális erőszak áldozatai lettek¹⁸⁶. Bár ezen ügyek nem kerültek egyik állam, vagy nemzetközi jog szerinti csoportosulás büntetőjogi hatálya alá, jól reprezentálja ez a néhány eset a virtuális valóság és a „valóság” között egyre elmosódó határokat. Pontosabban a határok nem elmosódnak, hanem hol léteznek, hol nem. Hiszen a szexuális zaklatás vádja nem áll meg, hiszen ez „pusztán” egy virtuális világ, míg a platformhoz kapcsolt szerzői jogi védelem teljes mértékben él és a kiadót védi, sőt a játékos által vásárolt szolgáltatások, melyek egyetlen megjelenési helyszíne a virtuális tér, ugyanazon szabályozók által kerül szabályozásra, mintha azokat a fizikai térben vette volna igénybe (pl.. az elkölthető pénz)

További, ezen határok bizonytalanságára utaló ügyek a Counter Strike: Global Offensive című Valve stúdió által kiadott játékkal kapcsolatos jogesetek. A játékosok a játékban kifejtett tevékenységük alapján jutalmakat kapnak. Ezek a jutalmak egy ún. „drop system” szerint kerülnek odaítélésre¹⁸⁷. A legnagyobb értéket a fegyverek kinézetei jelentik, melyeket – a játékos profiljával együtt – át lehet ruházni egy másik játékosra. A legritkább ún. skin-ek, bizonyos esetekben több millió dollárért kelnek el¹⁸⁸. Ezeket a skineket pedig fogadásra is használják, Counter Strike e-sport mérkőzéseken¹⁸⁹. Ezekből a fiatalok általi szerencsejátékot is érintő, de a virtuális világot és a „valóságot” jogi szinten érintő problémákból pedig több bírósági per is

¹⁸⁶ • Weilun Soon: A researcher's avatar was sexually assaulted on a metaverse platform owned by Meta, making her the latest victim of sexual abuse on Meta's platforms, watchdog says, Insider, 2022. <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5> Letöltve: 2023. május 31.

¹⁸⁷ • Anthony Clement: CS:GO Weekly Drop System Explained, The Global Gaming, 2022., Elérhető: <https://theglobalgaming.com/csgo/weekly-drop-system> Letöltve: 2023. május 31.

¹⁸⁸ Calum Patterson: 11 most expensive CSGO skins in 2023: Knives, AK-47, AWP & more, Dexerto, 2023., Elérhető: <https://www.dexerto.com/csgo/most-expensive-csgo-skins-1340162/> Letöltve: 2023. május 31.

¹⁸⁹ • Joshua Brustein and Eben Novy-Williams: Virtual Weapons Are Turning Teen Gamers Into Serious Gamblers; <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/> Letöltve: 2023. május 31.

született¹⁹⁰. A citált cikkben az érdekesség az, hogy bár nem az EU területén született a döntés, fontos idézni egy részét, mely a felvezetett és példákkal ellátott problémát remekül érzékelteti: a kiskorú gyermekek szülei indítottak pert és a joghatósági kikötést először figyelmen kívül hagyták, ami választottbíráskodást jelölt ki abban a felhasználási szerződésben, EUAL-ában, amelyet a kiskorú gyermekek online elfogadtak, de a szülők nem. Végül az amerikai hatóságok ejtették az ügyet, de a jogesetből leszűrhető következtetések (melyek maradéktalanul alkalmazottak az EU-n belül, mely nemzetközi szervezetnek hazánk is tagja), az alábbiak:

1. A virtuális valóságban kerültek elköltésre a való világban alkalmazott valuták.
2. A virtuális és a való világ összemosódása figyelhető meg a virtuális elemekkel a való életre kihatással levő fogadási tevékenységen keresztül. (Míg a virtuális elemet meg lehet vásárolni, addig azt már a virtuális játékban szervezett mérkőzésre való fogadásra már nem szabad felhasználni).
3. A videójáték virtuális világának elemei felhasználásával megvalósuló (vélt vagy valós) jogsértések eredménye a való életre hatályos jogszabályok bírósági alkalmazásának igényét eredményezték.
4. A bíróság döntését elsősorban az a magánjogi kapcsolat határozta meg, amelyet a játék kiadójával kellett megkötni (EULA).

Az EU-ban hasonló a helyzet. Az EU fogyasztóvédelmi eljárásainak érvényesíthetősége eltörpül azon magánjogi kapcsolatok mellett, melyek végső soron meghatározzák a játékos és a kiadó közötti kapcsolatot. A következő fejezetben a szerző elemzi a Riot Games felhasználási szerződését és egy játékosal készült interjú alapján bemutatja, hogy ennek milyen hatása van egy e-sportolóra, ezen elemzés fényében pedig megvizsgálja a fogyasztóvédelemmel kapcsolatban fent citált irányelvek és a felhasználói szerződések jogi érvényesíthetőségének dilemmáját.

7.2.2 Az EULA, mint általános szerződési feltétel

A szerző álláspontja szerint az EULA-k megfeleltethetők az általános szerződési feltételeknek, amelyet a magyar jogban a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény szabályoz. A polgári törvénykönyv 6:77 § (1) bekezdése értelmében

¹⁹⁰ Tyler Wilde: Valve has beaten the last of a series of 2016 lawsuits over CS:GO weapon cases and skin gambling; <https://www.pcgamer.com/final-claim-in-csgo-skin-gambling-lawsuit-dismissed-because-plaintiffs-never-actually-used-steam/> Letöltve: 2023. május 31.

„Általános szerződési feltételnek minősül az a szerződési feltétel, amelyet az alkalmazója több szerződés megkötése céljából egyoldalúan, a másik fél közreműködése nélkül előre meghatározott, és amelyet a felek egyedileg nem tárgyaltak meg.”

A "Terms of Service, Terms of conditions, illetve az End User License Agreement (gyakori, a szakirodalomban ismert rövidítése: „EULA”) kifejezések általában azonosak az általános szerződési feltételek Polgári Törvénykönyvben megjelölt változatával. Ennek az az oka, hogy valamennyi feltételrendszer egy olyan szerződést jelöl, amely meghatározza résztvevő felek (jelen cikk esetében a kiadó/forgalmazó és játékos/fogyasztó) jogait és kötelezettségeit. Ezek a szerződések tartalmazzák az általános használati feltételeket, a felhasználói jogokat és minden egyéb olyan kérdést, amelynek a szoftver használata során érvényesülnie kellene játékos/fogyasztó és a kiadó/forgalmazó jogviszonyában, plusz ezen feltételek a felek nem tárgyalják meg egyedileg, azokat egyfajta ultima ratio-ként a játékos elé vetik, aki azt vagy aláírja, vagy nem kezdheti meg az adott videójáték használatát. Az e-sporttal kapcsolatban azonnal felmerülő kérdés itt az, hogy vajon egy esetleges, az EU által is tisztességtelen fogyasztói helyzetbe bele kell-e mennie egy e-sportolónak, aki játszani kíván egy játékkal és versenyezni vele? A válasz erre a kérdésre, hogy igen, ahogy látni fogjuk a későbbiekben.

7.2.3 A Riot Games felhasználási szerződése¹⁹¹

Ahogy a fentiekben is olvasható a videójátékok szerzői művek, amelyekhez kapunk használati engedélyt, aminek egy, a tulajdonossal kötött szerződés és az ahhoz kapcsolódó általános szerződési feltételek tartalmazzák a használati korlátait. A Riot Games nyilvánosan elérhetővé tette játéka felhasználási feltételeit¹⁹² (a továbbiakban mint, Riot Games ÁSZF). A szerződési feltételekben a szabályozási kör kiterjed:

- a) a felhasználó fiókjára vonatkozó adatokra,
- b) a felhasználói engedély törlésére vonatkozó feltételekre,
- c) a digitális javakra,
- d) a játékbeli pénzre és vásárlások szabályaira,
- e) a költségekre, díjakra,

¹⁹¹ <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.xmfwp2obedji> Letöltve: 2022.07.20.

¹⁹² <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service> letöltve: 2022. június 13.

- f) adóvonzatokra,
- g) jótállásra,
- h) meghatározzák a kártérítés szabályait
- i) a videójátékban található valamennyi elem felhasználásának módjára,
- j) a csalás elleni védelemre,
- k) a frissítésekre és módosításokra,
- l) a felhasználó által generált tartalomra,
- m) valamennyi szerzői jogi kérdésre
- n) joghatósági kikötést tartalmaz,
- o) vitarendezésre,
- p) a Riot Games szolgáltatásához kapcsolódó egyéb feltételekre.

Az EULA úgy kezdődik, hogy leszögezi az alábbiakat:

„Amikor a Virtuális tartalom megvásárlására, megszerzésére vagy ajándékba kapására kattint, csak a Virtuális tartalomhoz való hozzáférésre kap licencet, felhasználási jogot. Az Ön által feloldott Virtuális Tartalom nem az akerül az Ön tulajdonába, és nem adhatja át azt másnak. A Virtuális Tartalomnak nincs pénzbeli értéke, általában játékhoz kapcsolódik szorosan, és a Virtuális Tartalmat nem válthatja be semmilyen „való világ béli” pénzre.”

Tehát az első rendelkezések között tisztázza a Riot Games, hogy a virtuális javak és egyéb tartalmak a tulajdonát képezik és azoknak nincs valódi értéke. (Ezzel sok játékos vitatkozna, ahogy a fekete piacon is számtalan account cserél gazdát pont azért, hogy a játékosok e javakat élvezhessék. Erre a League of Legends account marketplace nevű, népszerű weboldal egy jó példa.¹⁹³ Sőt, ezen a weboldalon azért is cserélnék gazdát accountok, hogy az egyik játékos játékban elért magas rangsorát átvehesse egy másik játékos és így eredményesebb ellen kerüljön kisorsolásra, illetve ez dicsőséget is jelent. Tehát maga a virtuális eredmény is piaci értéket képvisel az EULA ellenére, nem csak a virtuális javak).

A szabályzat szövegének elemzésekor feltűnő, hogy bár súlyos jogi kötelezettséget teremt a dokumentum a felhasználó (fogyasztó) számára amennyiben magára nézve

¹⁹³ https://eloboost24.eu/marketplace?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA_UXnACwMBIBB3IL0tJ3O-1SqclK_O_DO8dxkxdDS3TwfjVphjXT6GEBnuhoCpygQAvD_BwE Letöltve: 2023. június 6.

kötelezőnek ismeri el a szerződést (ellenkező esetben a játékszoftver használatából ki van zárva), igyekeztek egyszerű és közérthető formában eligazítani a játékost a jogok és kötelezettségek útvesztőjében. Gyakorlatilag az Riot Games ÁSZF olyan, mintha a weboldalakon sokszor feltűnő FAQ (frequently asked questions, azaz gyakori kérdések) menüpont alatt segítenének a felhasználóknak eligazodni.

7.2.3.1 Riot ÁSZF 1. pont

A Riot ÁSZF az 1. pontban az alábbiakról rendelkezik:

„Számos szolgáltatásunk eléréséhez szükséged lesz egy Riot Games-fiókra. A fiók létrehozásához és a Riot szolgáltatások használatához a következőkre van szükséged: (i) nagykorúnak kell lenned; (ii) nagykorúnak nyilvánított kiskorúnak kell lennie; vagy (iii) érvényes szülői vagy törvényes képviselő általi beleegyezéssel kell rendelkezned ahhoz, hogy a jelen Feltételek kötelező érvényűek legyenek.”

Tehát a Riot ÁSZF az általános értelemben vett teljes cselekvőképességhez köti a szerződés elfogadásának lehetőségét. A gyakorlat ennek ellenére azt mutatja, hogy a számtalan kiskorú játékos használja a szoftvert és egyben minden szolgáltatást amely a felhasználói fiókhoz köthető.

7.2.3.2 Riot ÁSZF 1.5 pont

Az 1.5-ös pont az alábbiakról rendelkezik: 1.5.: „Megoszthatom vagy eladhatom a felhasználói fiókomat? (Nem.)” A kérdés alatt a részletes tájékoztatás, miszerint a felhasználói fiók megosztása, átadása tilos, szintén tilos más személy számára engedélyezni, hogy a felhasználói fiókhoz hozzáférjen és szó szerint jegyzi a kötelezettségek között a dokumentum, hogy a felhasználó köteles titokban tartani a felhasználói fiókjához tartozó információkat, beleértve pl. a jelszót. Ezen felül a felhasználó köteles azonnal értesíteni a Riot Games Studios-t amennyiben bármilyen biztonsági probléma felmerülne fiókjával kapcsolatban. Erre pedig már csak azért is szükség van, mert a Riot Games ÁSZF szerint a felhasználó felelős valamennyi veszteségért, beleértve a virtuális javak eltulajdonítását vagy bármilyen kisajátítását, amely azért következik be, mert tulajdonképpen mi nem teljesítettük szerződészerűen

azon kötelezettségeinket, amelyeket a felhasználói fiókokkal szemben támasztottak és amelyet elfogadtunk a League of Legends elindításakor. Különösen igaz ez azon esetekre, amikor bármilyen feltörése a fiókunknak annak következtében következik be, hogy megosztottuk a szerződésben foglaltak ellenére a hozzáférési adatainkat bármilyen harmadik személlyel.

A Riot ÁSZF ezen pontjának elemzése összefügg az ÁSZF 3.1-pontjában foglaltakkal és a felhasználói fiók tulajdonjogával kapcsolatos információ szűrhető le belőle. A Riot Games ÁSZF itt kifejezetten a felhasználói fiók felhasználási jogairól rendelkezik:

„We grant you a limited, non-exclusive, non-transferable, revocable license to use and enjoy the Riot Services (and any Virtual Content) for your individual, non-commercial, entertainment purposes only and expressly conditioned upon your compliance with these Terms.”

Tükörfordításban ez az alábbi jelent:

„Korlátozott, nem kizárólagos, nem átruházható, visszavonható engedélyt adunk Önnek a Riot Szolgáltatások (és bármely virtuális tartalom) használatára, kizárólag egyéni, nem kereskedelmi, szórakoztató célokra, és kifejezetten a jelen Feltételek betartása mellett.”

Tehát egy használati engedélyt (license) és nem tulajdont kapnak a játékosok. Így a magánjogi jogviszony teljes mértékben védi a kiadókat (illetve forgalmazókat) felhasználói fiókjával kapcsolatban. Sőt, ahogy a későbbi elemzésben is kiemeli a szerző, ezen szabályok koránt sem korlátozódnak a videójátékokra, de valamennyi virtuális világban található minden jószágot szintén a szellemi tulajdonnal kapcsolatos magánjogi jogviszony véd jelenleg¹⁹⁴. Elkin és Korean megállapítása szerint ez nyújt megfelelő védelmet a felhasználók számára, Fairfield pedig az Amerikai Egyesült Államok bírói felhasználására is szánt tanulmányában¹⁹⁵ kérdőjelezi meg azt a kétségkívül nemzetközi gyakorlatot, amelyben a szellemi tulajdon mindent elsöprő védelmi hálója és az ezen védelmi háló alapján kötött magánjogi szerződések jelentik a valódi kötőerőt videójátékiadó és fogyasztó, tehát e-sportoló között. Főleg az e-

¹⁹⁴ Niva Elkin-Koren: IM. UO.

¹⁹⁵ Fairfield, Joshua: Virtual Property. Boston University Law Review, Indiana Legal Studies Research Paper, Boszton 2005., Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=807966>, 1075. oldal

sportoló kerül kérdéses jogi helyzetbe, pl. amikor egy ilyen szerződés alapján eltiltják egy játéktól, ahogy erre sok került az alábbiakban citált példában is, melyben egy rövid bemutat a szerző egy jogesetet a Riot Games ÁSZF elemzése közben, egy másik ÁSZF hatását vizsgálva ezzel is erősítve a fejezetből levonható konklúziót:

7.2.3.3 A Riot ÁSZF-hez köthető Blizzard ÁSZF-jével kapcsolatos jogeset

A Hearthstone-játékos Ng "Blitzchung" Wai Chung esete az e-sport nemzetközi politikai viszonyaiba is belátást enged¹⁹⁶. A Hearthstone Grandmasters¹⁹⁷ versenyen a meccs utáni interjú végén Blitzchung levette hongkongi tüntető maszkját¹⁹⁸, és azt kiabálta: „Felszabadítani Hongkongot! Korunk forradalma!” Erre válaszul az Activision Blizzard, a népszerű online pakliépítő kártyajáték fejlesztője egyéves, azonnali hatállyal beállt eltiltást adott Blitzchungnak, amivel gyakorlatilag kirúgta őt a Grandmasters-bajnokságról, és megtagadta tőle az összes nyereményt, amit ez idő alatt szerzett volna. Emellett felbontották az incidensben érintett két interjúkészítő szerződését is, mivel a jelek szerint bátorították Blitzchung nyilatkozatát. A Blizzard azzal indokolta meglepően súlyos szankcióit, hogy meg kívánta előzni azt a szerinte reálisan beálló veszélyt, miszerint Kína ellenlépéseként ellehetetleníti a kínai piacon való markáns szerepét és ezzel okoz bevételekiesést a Kiadó számára. Ugyanis több elemzés, például az itt most többször idézett Harvard International Review állítása szerint is Kína úgy gyakorol végzetes hatást az e-sport életére, hogy a legnagyobb e-sport vállalatok számára egyértelmű, ha nem teljesítik a kéréseiket, akkor kínai piacot elzárhatják előlük. Még az olyan kényes kérdésekben sem nyilatkozhatnak a Kína területén kívül élő sportolók sem, ami a teljes világ számára ismert, hong-kongi tüntetésekkel kapcsolatos véleményformálás. Megfigyelhető, hogy a játékos eltiltása

¹⁹⁶ Harvard International Review, Marc Leroux-Parra: The Implications of the Company Behind Riot Games, <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/> Letöltve: 2022.07.12.

¹⁹⁷ <https://playhearthstone.com/en-us/esports/standings/> Letöltve: 2022.07.12.

¹⁹⁸ Heti Világgazdaság: „Soha nem látott tüntetési hullám söpört végig Hongkongon, miután 2019 tavaszán a helyi törvényhozás megpróbálta megkönnyíteni a szökevények kiadatását Kínának. Bár a törvényt rég visszavonták, a demonstrációk a nyáron zavargássá fajultak. Ősszel ismét fellángolt az erőszak, a rendőrök már éles löszert is használtak”.

<https://hvg.hu/cs/hongkongi%20t%C3%BCntet%C3%A9sek> Letöltve: 2022.07.13.

a kínai kormány közjogi szabályozókon keresztüli nyomásgyakorlásának köszönhető, persze ez megtörtént az amerikai férfi kosárlabda liga, az NBA szervezetével is¹⁹⁹.

Ez vajon mennyire igazságos és annak kéne-e lennie egyáltalán? Erkölcsileg mennyire lehet megfelelőnek tartani azt, hogy egy, a közpolitikai vélekedés szerint ennyire sporthoz hasonlító tevékenységet folytató fiatalembert politikai nézetei miatt kizárnak egy általa eredményesen folytatott versenyből? Nem kell érvényesülnie például a nemzetközi szinten értelmezett és elfogadott fair play szabályainak? Egyáltalán kinek a szabályait kéne alkalmazni, ki lenne jogosult e kérdésbe beleszólni (ha ezt a kérdést nem az EULA-k határoznák meg)? A nemzetközi szervezetek nem jogosultak, senki nem jogosult, csakis a szerzői jogosultak, esetünkben a Tencent. További kérdésként merül fel, hogy ha ez e-sportot sportnak tekintjük, megfelelő-e az, ha egyetlen ország olyan lobbierővel rendelkezik, amelynek ereje elég ahhoz, hogy az e-sport világ Christiano Ronaldóit egyik pillanatról a másikra egyszerűen kizárják a versenyekről és tönkre tegyék a karrierjüket? Azért is roppant nehéz ezt a dolgot megtartani egy mederben, mert egyszerűen túl széles a terület, amelyet érint a témája. Értelemszerűen a jogi kérdésekre kíván szorítkozni, de jogi értelemben nem történik látszólag semmilyen visszásság, mégis, etikailag, erkölcsileg, az emberi jóérzést és a humánusot vizsgálva, alapul véve jobb híján a sport egyezményes értékeit (mint pl. a fair play) számtalan visszássággal találkozhatunk. A sportegyesületek és a „sportoló” is tévedésben van? Ha igen, kinek a feladata lenne a kioktatás? Vagy ez nem feladat annak eredményeként, hogy szerzői- és magánjogi szinten legitimált az e-sport tevékenysége és ez megfelelően alapozza meg az iparág kialakította saját szabályait? Kie a felelősség? Míg a videójátékokat ölelő sztereotípiák, miszerint agresszívvá tesznek, figyelemzavart okoznak stb. több ízben cáfolatra kerültek, még mindig élnek és gyakran hangoztatott érvek a videójátékok ellen. Pedig a szakértői interjúban Papp Dávid is rámutat, hogy nem játékok teszik az embereket agresszívvá, hanem a versengés inkább, sőt, egyenesen a virágzó mentális egészség elérésének egyik eszköze lehet a játék²⁰⁰, ahogy Rachel Wagner gondolatébresztő tanulmánya is

¹⁹⁹ Harvard International Review, Marc Leroux-Parra: The Implications of the Company Behind Riot Games, <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/> Letöltve: 2022.07.12.

²⁰⁰ • Christian M. Jones, Laura Scholes, Daniel Johnson, Mary Katsikitis and Michelle C. Carras: Gaming well: links between videogames and flourishing mental health, 2014., Elérhető: doi: 10.3389/fpsyg.2014.00260

rámutat, nagy eséllyel a videójátékokkal egy, az élet természeti, társadalmi és jogi szabályainál lényegesen egyértelműbb, hamarabb áltátható és könnyebben adaptálható szabályrendszer nyújtása miatt játszanak az emberek²⁰¹ és nem azért, hogy például megéljék a féktelen szabadságot. Tehát míg ezek a sztereotípiák a tudományos kutatási eredmények dacára látszólag nem dőltek meg²⁰², addig a jelen disszertáció tárgyát képező visszasságok nem is jelentek meg a köztudatban, társadalmi diszkusszió szinten. Pontosabban a fentnevezett Hearthstone játékos kínai nyomásgyakorlásra való kitiltása kapott sajtóvisszhangot világszerte, de koránt sem az e-sport játékosok kiszolgáltatott helyzetére világítottak rá a sajtó, hanem a politikai nyomás miatt volt érdekes a hír.

Tehát a tárgykör etikai és jogi vizsgálata során is egyértelműen látszik, hogy az e-sport koránt sem megfelelő megítélést kap a társadalom részéről, ezzel okozva erkölcsi és jogi aggályokat, illetve olyan élethelyzeteket enged a téves megítélés napi szinten megjeleni a társadalmi életben, melynek megkérdőjelezhető erkölcsi és jogi státusza van. Illetve jogi státusza végső soron nem is megkérdőjelezhető, hiszen a jelen pontban tárgyalt ilyen és ehhez hasonló EULA-1 teremti meg a fenti jellemzőkkel rendelkező jogi kapcsolatot, amely minden értelemben egy legitim kapcsolatnak minősül.

7.2.3.4 Riot ÁSZF 2. pont

Tovább haladva a Riot Games ÁSZF-el, megvizsgálva annak 2-es pontját, amely a felhasználói fiók végleges törlésének lehetőségeit veszi számba, további egyoldalú rendelkezéseket találhatunk. Ezek közül elsőként említve azt az esetet, hogy maga a játékos hogyan tudja megszüntetni a saját fiókját. (Erre bármikor joga van bármely felhasználónak.) Ezt követően a kettes pontban részletezi azt a Riot Games ÁSZF, hogy tulajdonképpen melyek azok az esetek, amelyek alapján ők törölhetik egyoldalúan, visszavonhatatlanul, végérvényesen a felhasználói fiókot. Ezen esetek között a 2.1.2. 1-es pontban kerülnek felsorolásra az alábbi okok:

²⁰¹ Rachel Wagner: Video Games and Religion, Subject: Religion, Culture, Sociology of Religion, Oxford 2015., Elérhető: [10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8](https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8)

²⁰² • Sarah Whitebloom: Gaming may not be as bad as you think – Oxford research, Oxford 2020., Elérhető: <https://www.ox.ac.uk/news/arts-blog/gaming-may-not-be-bad-you-think-oxford-research>

- a) „Ön megsértette a jelen Feltételek bármely részét (beleértve a Felhasználói szabályokat);
- b) ez a közösségünk vagy a Riot Szolgáltatások érdekeit szolgálná, vagy egy harmadik fél jogainak védelme érdekében szükséges;
- c) a Riot Szolgáltatások nyújtását az Ön régiójában megszüntettük (bár általában előzetes értesítést teszünk közzé a weboldalunkon, alkalmazásunkon vagy játékunkban, ha egy játék egy lényeges alapvető funkciójának vagy a Riot Szolgáltatások egészének nyújtását tervezzük megszüntetni az Ön régiójában);
- d) Ön nem fizette meg a nekünk járó díjakat (kivéve a mi súlyos gondatlanságunk vagy szándékos kötelezettségszegésünk esetét), vagy valakinek vissza kell fizetnünk a számlájáról történt fizetést jogosulatlan felhasználása miatt; vagy
- e) Ön jogosulatlanul használta (vagy alapos okunk van feltételezni, hogy Ön ezt tette) valaki más fizetési adatait.”

A 2.1.2.-es pontban már egy kaucuk klauzula²⁰³ figyelhető meg, amikor a Riot Games ÁSZF kifejezetten kiköti, hogy bármikor törölhetik bármelyik felhasználói fiókot, amennyiben az adott felhasználói fiók, vagy annak használója olyan tevékenységet tanúsít amely nem áll a Riot Games szolgáltatásai, vagy a Riot Games szolgáltatásait igénybe vevő közösség legjobb érdekében. Egy ilyen rendelkezés értelemszerűen nagy és egyoldalú cselekvési teret biztosít a Riot Games számára. Gyakorlatilag biztosították a maguk részére hogy bármikor, bármilyen játékost a saját értékítéletük szerint kizárhassanak abból a körből, akik a szolgáltatásaikat igénybe vehetik. A szerző álláspontja szerint a rendelkezés egy kiváló példa arra a korábbi tézisre, miszerint monopolhelyzetben vannak az e-sportot lehetővé tevő játék kiadók a piacon. Ahogy a későbbiekben látni fogjuk nem kizárólag a Riot Games rendelkezik egy ennyire szigorú és ennyire részletes általános szerződési feltételcsomaggal, hiszen ez ugyanígy megfigyelhető ez a Valve felhasználói feltételeinek elemzésekor²⁰⁴. Tehát teljes mértékben a szellemi tulajdon jogosultja dönti azt el (leglaábbis ebben a két esetben biztosan) hogy ki és milyen mértékben és módon veszi igénybe az általa biztosított és a játékokat anélkül legális keretek között igénybe sem vehető felhasználói fiókokat. Azért lényeges figyelembe venni, megvizsgálni és nem utolsó sorban értékelni ezt a fajta jogi pozíciót, mert abban a vitában amely arról szól, hogy

²⁰³ Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: IM., UO.

²⁰⁴ https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/ Letöltve: 2023. május 31.

az e-sport sport lesz-e valaha, kétségkívül az ilyen erős jogi pozíció mérvadó lehet (ahogy a fenti jogesetek igazolják, hogy mérvadóak is). Az általános szerződési feltételek további elemzése során még a szerző rávilágít arra a magánjogi szempontból gyakori és egyben determináló jogi helyzetre, amely a videójáték kiadók és a játékosok és a bármilyen jellegű felhasználók között létezik. Most ha megvizsgáljuk ezt a jelenséget amelyet e sportnak hívunk és amely bizonyos előrejelzések szerint 2022-ben már 700 millió ember életét érintette, akkor fogjuk megtalálni a fejezet címének, vagyis a „szabályozási vadnyugat” kifejezés legitimitását ebben a gondolatkörben, amikor megvizsgáljuk a felhasználói feltételeket és meglátjuk hogy a videójátékkiadók döntő többségében maguknál tartják ezt a jogot, vagyis azt a korlátlan jogot hogy bármikor, bármilyen esetben meghatározzák, hogy ki, milyen körülmények között veheti igénybe a szoftverüket, illetve bármilyen egyéb szolgáltatásukat. Gyakorlatilag a játék kiadók e tekintetbe - ha a szoftver felhasználását tekintjük a hasonlat érdekében életnek – élet-halál urai a szó legszorosabb értelmében. Ez a végtelenül erős jogi pozíció a szerző álláspontja szerint hatással van az e-sport jövőjére, a játékosok és az e-sport szervezetek törekvéseit befolyásolja.

7.2.3.5 Riot ÁSZF 2.1-es pont

A Riot Games ÁSZF számba veszi annak a következményeit, ha egyoldalúan törli egy felhasználó fiókját a 2.1-es pontban, e szerint:

- a) *Ön nem lesz jogosult semmilyen visszatérítésre, és nem vállalunk felelősséget Önnel szemben; és*
- b) *fenntartjuk a jogot arra is, hogy az Ön által létrehozott bármely más fiókot, valamint a Riot-szolgáltatásokhoz való hozzáférést megszüntessük (szintén visszatérítés vagy felelősségvállalás nélkül).*

A jogi összefüggés a 2-es és a 2.1-es pont között az, hogy amennyiben a Riot Games a fenti ún. „kaucuk klauzula” alapján töröl egy fiókot, a felhasználó semmilyen kárigénnyel nem fordulhat a Riot Games Studios felé. Egy e-sportoló karrierje

könnyen függhet ezen felhasználói fiókoktól, hiszen adott esetben a gyakorlási lehetőségét veszítheti el²⁰⁵.

A 2.1-es pont utolsó bekezdése nyomatékosítja a fentieket:

„Ön megérti és elfogadja, hogy a Riot Szolgáltatások használata azzal a kockázattal jár, hogy fiókját a jelen Feltételekkel összhangban megszüntethetik vagy felfüggeszthetik, és hogy a Riot Szolgáltatások használata során ezt a kockázatot szem előtt tartja, és mindig megfelelően viselkedik.”

A jogi bizonytalanságot és ezen szerződések az EU fogyasztóvédelmi szabályaival való összeegyeztethetlenségét nem a tájékoztatás hiánya, hanem azon szerződéses feltételek egyoldalú alkalmazása jelenti, amelyek egyrészt nem összeegyeztethetőek pl. a későbbiekben vizsgált EU-s fogyasztóvédelemhez kapcsolódó irányelvekkel, másrészt túlnyúlnak a Riot Games felhasználási szerződéseinek határain, amikor azok olyan kérdésekre is kiterjednek, amelyek nem feltétlenül eredeztethetőek az ÁSZF alapjául szolgáló szerzői jogosulti pozícióból fakadó hatalommal. Hiszen a megfelelő viselkedés elvárása abban az esetben, amennyiben visszautalunk a 2.1.2-es pontba foglalt egyik feltételre, amelynek értelmében a Riot Games megszüntetheti a fiókunkat abban az esetben is, ha ez a közösség vagy a Riot Szolgáltatások érdekeit szolgálná. Igazán nehéz meghatározni azt a viselkedési formát, amely nem veszélyeztetheti adott esetben a Riot Games Studios vagy annak közössége érdekeit, így olyan magaviselet tanúsítását várja el a felhasználotól melynek keretei nem teljesen tisztázottak. Ez pedig pl. az EU-ban általánosságban elvárt átláthatóság követelményét adott esetben sértheti. A későbbiekben alaposan vizsgált EU fogyasztóvédelmi irányelve²⁰⁶ (34) bekezdése így szól:

„A kereskedőnek egyértelmű és átfogó tájékoztatást kell nyújtania a fogyasztó számára, mielőtt a fogyasztót bármely, távollevők között vagy üzlethelyiségen kívül kötött szerződés, távollevők között vagy üzlethelyiségen kívül kötött szerződéstől eltérő szerződés vagy annak megfelelő ajánlat kötné.”

²⁰⁵ Amennyiben egy e-sportoló elveszíti a fiókját pl. a Riot Games által kiadott League of Legends-ben, akkor új karakterállományt kell építenie és az új játékosok szintjéről kell kezdenie az ún. ranked rendszerben a feljutást. Sportéleti hasonlaltal élve, egy NBI-es focistának újból NB3-ban kell játszania.

²⁰⁶ 1. az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/eu irányelve a fogyasztók jogairól ,(a továbbiakban: „EU fogyasztók jogairól szóló irányelv”)

Bár ahhoz kétség sem fér, hogy a Riot Games átfogó tájékoztatást nyújt, az egyértelműség nem teljesen biztosított és ez az alábbi módon érintheti egy e-sportoló karrierjét pl., de ahogy a Papp Dáviddal készült szakértői interjú is rámutat, pszichológiai, mentális hatásai is lehetnek az ilyen lépéseknek egy e-sport karrier során. Kétségkívül fel sem merül az ÁSZF-ben ennek mérlegelése.

7.2.3.6 A felhasználói fiók Riot ÁSZF szerinti törlésének lehetséges következményi egy e-sportoló esetében

Egy e-sportoló League of Legends játékos karrierjében egy új felhasználói fiók érintheti felkészülési lehetőségeit, komfortját, korábban megszerzett tapasztalati pontjainak elvesztését jelenti, ahogy a karaktereit is stb., de az alábbi problémák egytől egyig felmerülhetnek:

- a) Kezdő szint: Amikor egy új fiókot hoz létre az e-sportoló arra kényszerül, hogy alacsonyabb szintű játékosokkal játsszon és hosszú idő a különböző limitek miatt az, hogy mennyi idő alatt tudhat eljutni azonos szintre;
- b) A rangsorolásban van egy fent is említett késleltetés, így hosszú időn lehetséges az, hogy az e-sportoló olyan játékosokkal játszik, akik nem tudják képviselni a szintjét pl. és ezzel értékes időt veszít a felkészülésből, hiszen az nem lesz elég hatékony a „professzionális” szinthez.
- c) Korlátozott készségpontok: Az új fiókkal a játékosnak újra meg kell szereznie valamennyi készségpontját. Ahogy a Riot ÁSZF elemzése során is említette a szerző, ezen készségpontok alkalmasak arra, hogy pl. fejlesztéseket vagy skineket vásároljon a játékos, tehát ha nem rendelkezik ezekkel a pontokkal, akkor nem tudja használni azon képességeket, melyek a professzionális játékban szükségesek és amelyeket felhasználói fiókja esetleges törlése előtt megszokott.
- d) Karakterek feloldása: nem fog tudni valamennyi karakterrel játszani, így előfordulhat, hogy az általa használt és rendkívül eredményesen – jellemzően több száz, vagy akár több ezer órán át – gyakorolt karakterrel nem fog tudni játszani, csak ha újra megvásárolja, vagy megszerzi a játékban elért teljesítménye által).
- e) Kapcsolati tőke elvesztése: a fiókkal törlődik egyben valamennyi, a fiók használata során megszerzett kapcsolat, barátok, csapattársak. Így előfordulhat, hogy a stratégiai és taktikai játékmechanikai elemeket is újra kell tanulni más játékokkal.

Összességében egy új felhasználói fiók létrehozása nehéz helyzetbe hozhat egy e-sportolót, főleg ha karrierje fontos szakaszában törlik esetlegesen azt. A szerző álláspontja szerint fontos volna garanciákat építeni az ilyen és ehhez hasonló szerződésekbe, amelyek védik az e-sportolókat.

7.2.3.7 Riot ÁSZF 3.2 pont

A Riot ÁSZF a 3.2-es pontjában szabályozza a szellemi tulajdonjogra vonatkozó szabályokat. A szerző megjegyzi, hogy szellemi terméket a videójáték kiadókon kívül, a videójáték felhasználása során a játékosok is teremtenek, amikor pl. létrehozzák karaktereiket. Pontosabban ezek is alkotási, kreatív folyamatok, melyek a lehető legritkábban nyernek védelmet a kiadókkal szemben a videójátékparban.

Egy rövid gondolat erejéig érdemes itt megvizsgálni az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/ek irányelvét a számítógépi programok jogi védelméről²⁰⁷. Az irányelv 1. cikk (1) bekezdése értelmében:

„Ezen irányelv rendelkezései szerint a tagállamok a számítógépi programokat az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló Berni Egyezmény szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelemben részesítik. Ezen irányelv alkalmazásában a „számítógépi programok” fogalma magában foglalja azok előkészítő dokumentációját is.”

Tehát a számítógépes programalkotás szellemi termékeit védi az irányelv a Berni Egyezmény alapján, amely hazánkban az 1975. évi 4. törvényerejű rendelet az irodalmi és a művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény Párizsban, az 1971. évi július hó 24. napján felülvizsgált szövegének kihirdetéséről szóló rendelettel került kihirdetésre²⁰⁸ és amelynek 2. cikk (1) bekezdése értelmében védelemben részesülnek az „irodalmi és művészeti művek” kifejezés

²⁰⁷Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve (2009. április 23.) a számítógépi programok jogi védelméről (kodifikált változat) (EGT-vonatkozású szöveg) Elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/ALL/?uri=CELEX:32009L0024> Letöltve: 2023. május 31.

²⁰⁸1975. évi 4. törvényerejű rendelet az irodalmi és a művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény Párizsban, az 1971. évi július hó 24. napján felülvizsgált szövegének kihirdetéséről Elérhető: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=97500004.tvr> Letöltve: 2023. június 7.

felöleli az irodalom, a tudomány és a művészet minden alkotását, tekintet nélkül a mű létrehozatalának módjára vagy alakjára”.

Az egyezmény szövegének vizsgálatakor arra a jogos következtetésre juthatnánk, hogy egy játékos által, egy szoftver felhasználása során keletkezett kreatív elem élvez jogi védelmet, azonban ezt egy szerződéses hivatkozás kizárja, ahogy az alább idézett szöveg mutatja. Ez egy újabb példája annak, hogy a videójátékos ÁSZF-ek gyakran túlterjeszkednek a szellemi tulajdon adta védelem keretein a játékosokkal szemben.

„Mi (és licencadóink) birtokoljuk és fenntartjuk a Riot Szolgáltatások, valamint a Riot Szolgáltatásokban vagy azokon keresztül közzétett, generált, biztosított vagy más módon elérhetővé tett összes adat és tartalom, beleértve a felhasználói fiókokat, számítógépes kódokat, címeket, tárgyakat, műtárgyakat, karaktereket, karakterneveket, chatnaplókat, játékfelvételek és közvetítések, helyszínek, helyszínevek, történetek, párbeszéddek, mondatok, művészeti alkotások, grafikák, szerkezeti vagy tájképi tervek, animációk, hangok, zenei kompozíciók és felvételek, virtuális javak, játékbeli fizetőeszközök, audiovizuális effektek, karakterek képmásai, működési módszerek és játékmenet (együttesen: "Játéktartalom")”

Tehát minden jogot fenntartanak minden lehetséges „szellemi” terméken. Az idézett bekezdésben található egy hivatkozás, ami a „Legal Jibber Jabber” nevet viselő, szellemi tulajdonjogra vonatkozó jogi tisztázó dokumentumra irányít. A hivatkozott dokumentum 1. pontjának utolsó fordulatában az alábbiak olvashatóak:

„Fenntartjuk a jogot, hogy bármikor, bármilyen okból vagy ok nélkül megtagadjuk IP-ink használatát, beleértve azt az esetet is, amikor saját kizárólagos és abszolút belátásunk szerint úgy döntünk, hogy Ön nem megfelelően használja IP-inket. Ha megtagadjuk Öntől a szellemi tulajdonunk használatának jogát, akkor azonnal fel kell hagynia a Projektje fejlesztésével, közzétételével vagy terjesztésével.”

Tehát a Riot Games fenntartja a jogot arra, hogy belátása szerint határozzon egy adott videójátékos elem felhasználásáról és szó szerint jegyzi, hogy ok nélkül is megtagadhatja azok használatát, a felhasználónak pedig azonnal a Riot Games szerinti döntésnek megfelelően kell reagálnia és felhagynia valamennyi tevékenységével. Egy e-sportoló esetében komoly hatása lehet annak, hogy ok nélkül eltilthatják a profiljától.

7.2.3.8 Riot ÁSZF: „Legal Jibber Jabber”

A Legal Jibber Jabber nevet viselő online dokumentum 7. pontjában szögezi le a Riot Games, hogy a játékosok valamennyi kreatív tevékenységét szabadon felhasználhatja, sőt, a nevezett dokumentumban bátorítja is kreatív tartalom gyártására a Riot Games a játékosokat.

„*Virtuális javak játék béli fizetőeszközök és vásárlások*”, ezt a címet viseli a 4. pontja a Riot Games ÁSZF-nek és a 4.1. pontja rögzíti, hogy mi minősül virtuális tartalomnak: a hősök, a megjelenései a hősöknek, a hősök viselkedési formái amelyek feloldhatóak, stb. A fentiek alapján megállapítható, hogy bármilyen tartalmat is hoz létre a játékos, az sosem lesz az övé, ellenben bátorításra kerül abban, hogy hozza létre ezen tartalmakat.

7.2.3.9 Riot ÁSZF 4.2 pont

A 4.2-es pont szerint háromféleképpen lehet hozzájutni a virtuális tartalmakhoz:

- a) megvásároljuk bankkártyával;
- b) játékbeli teljesítményünkkel megszerezük;
- c) más módon megszerezük (pl. egy másik játékostól ajándékba kapjuk vagy kézműves, ún. craftoló funkciók segítségével létrehozzuk).

Ahogy fent is utalt rá a szerző, a felhasználói fiókok gyakran cserélnek gazdát, tehát érdemes arra is felhívni a figyelmet, hogy bár a Riot Games szerződéses rendelkezései koránt sem érik el mindig a céljaikat, de jogilag nehezen tisztázható helyzetet teremtenek a játékok és felhasználói fiókok alkalmazása közben felmerülő élethelyzetek. Hiszen előfordulhat az, hogy egy játékos végső soron munkával elért (Riot ÁSZF, 4.2, b) pont) eredménye alapján értékesíti felhasználói fiókját.

7.2.3.10 Riot ÁSZF 4.3 pont

A 4.3-as pontban részletezi a Riot Games ÁSZF, hogy a Feloldható virtuális tartalmak kinek a tulajdonát képezik. Specializáltan tér ki az ÁSZF arra, hogy egy játékos sem rendelkezik semmilyen tulajdonjoggal, vagy egyéb tulajdonosi érdekeltséggel a játékban megszerzett, vagy megszerezhető virtuális javak felett. Tehát a játékosok nem rendelkeznek semmilyen tulajdonnal a virtuális szoftver felhasználása eredményeként. Természetesen a korábbi rendelkezések alapján nem volt nehéz levonni a következtést,

miszerint a szoftverek használata nem biztosíthat semmilyen körülmények között plusz jogosultságot a játékosok részére, de etikai szempontból az élethelyzet vizsgálatát érdemes megtenni: a League of Legends nevű játékkal a játékosok akár előlthetnek napi 8-10 órát is, így távolról sem ritka, hogy egy-egy játékos több ezer órát játszik a játékkal. Ha veszünk például a jelen értekezésbe szakértői interjút is adó Sebestyén András által adott adatokat, aki a PTE-PEAC E-sport Szakosztály kötelékeiben játszott három éven át, ő jelenleg több, mint 10.000, azaz tízezer órát töltött egyetlen játékkal (Counter Strike) megközelítőleg. Egy naptári év 8760 óra, azaz a szóban forgó játékos az életéből több mint egy egész évet kizárólag a monitor előtt ülve játszott a fentnevezett játékkal. Fontos kiemelni, hogy a játékosnak bár nemzeti szinten komolyan tekinthető eredményei vannak, nemzetközi szinten nincs az élmezőnyben, sőt, kifejezetten nem is jegyzik a nevét. Még a játékkal, szabad elhatározásából több, mint 10.000 órát eltöltött. Szeretném leszögezni, hogy ez a játékos nincs egyedül ezzel az avatatlan szemmel nagy számú játékban töltött órával, sőt, az átlag szerint, egy hétköznapi játékos a nyilvánosan ellenőrizhető statisztikák szerint megközelítőleg 832 órát, azaz 35 napot játszik pl. a League of Legends-el²⁰⁹. Termékértékesítési szempontból kétségkívül egy releváns tényező az, hogy a termékünkkel valaki 35 napot eltölt, hiszen az ún. in-game purchase-ek lényeges bevételi forrásnak minősülnek, a hozzájuk kapcsolt gazdasági érdek nagy. Fogyasztóvédelmi szempont ismért itt kapcsolódhat a vizsgált ÁSZF rendelkezéséhez, hiszen az e-sportolói karrier megalapozásához egyszerűen sokat kell játszani, e játék közben

Tehát a magánjogi jogviszony egyik legfontosabb jellemzője, hogy függetlenül a játékos eredményeitől, idő- és energiabefektetésétől, jogi értelemben soha, semmilyen körülmények között sem lehet a tulajdonosa egyetlen virtuális terméknek sem. Természetesen ez nem egy extravagáns eset a digitális termékek között, hiszen felhasználási szerződések és ilyen, illetve ehhez hasonló ÁSZF-ek keretében használjuk valamennyi digitális terméket, de kétségkívül ez a tény is erősíti a tézist, miszerint a jogi pozíciója megingathatatlan a játékkiadóknak.

²⁰⁹Wiki E-sports guides: How Much Time I've Spent on League of Legends | The How-To Guide <https://www.esports.net/wiki/guides/how-much-time-i-spent-on-league-of-legends/> 2022.07.20.

7.2.3.11 Riot ÁSZF 4.4 pont

„A jelen Feltételek ellenkező értelmű rendelkezései ellenére Ön tudomásul veszi és elfogadja, hogy nem rendelkezik tulajdonjoggal vagy egyéb tulajdonosi érdekeltséggel a fiókja tekintetében, és hogy a fiókjához fűződő minden jog a Riot Games tulajdonát képezi és örökre annak javára válik.”

A 4.4-es pontból idézett rendelkezés utolsó fordulata is meglepő eredményt adhat:

Az idézett felhasználási feltételek 3. pontjában pedig felsorolásra kerül, hogy mit tehetünk és mit nem egy adott szoftverrel. Az idézett forrás gyakorlatilag egy részletes technikai és jogi útmutató ahhoz kapcsolódóan, hogyan kell egy Riot Games által kiadott League of Legends szoftvert (és minden egyéb digitális terméküket) használni, illetve, hogyan kell és mik a feltételei a szoftverek használatához szükséges profilnak. A kezelési szabályzat igen sok helyen tér ki arra, hogy mit lehet és mit nem lehet tenni, például tükörfordításban idézem annak 3.1.-pontját:

„Korlátozott, nem kizárólagos, nem átruházható, visszavonható engedélyt adunk Önnek a Riot Szolgáltatások (és bármely virtuális tartalom) használatára és élvezésére, kizárólag egyéni, nem kereskedelmi, szórakoztató célokra, és kifejezetten a jelen Feltételek betartása mellett... Hacsak az aláírt írásbeli szerződésben kifejezetten nem adunk rá engedélyt, Ön nem adhatja el, nem másolhatja, nem cserélheti el, nem adhatja kölcsön, nem fejlesztheti vissza, nem dekompilálhatja, nem fejtheti vissza a forráskódot, nem fordíthatja le, nem adhatja bérbe, nem adhat biztosítéki jogot, nem adhatja át, nem teheti közzé, nem ruházhatja át és nem terjesztheti más módon a Riot Szolgáltatások vagy a Riot Games szellemi tulajdonát, beleértve a számítógépes kódunkat vagy a Virtuális Tartalmakat.”

Mint látható egészen egyértelmű és marginális határokkal körülölelt a terület, melyen belül, mint klasszikus magán- és szórakozócéllal rendelkező felhasználó magánszemélyként használhatjuk a Riot Games valamennyi szellemi termékét. Értelemszerűen a korlátok jóval túlmutatnak azon, mint bármilyen egyéb fizikai termék esetében, a digitális vásárláshoz kapcsolódó fogyasztói kötelezettségek maradéktalan teljesítése kétségkívül tudatos hozzáállást, sőt, akár elmélyültebb ismereteket is megkövetelnek. Ezen tények ismertetésével csak szerettem volna még jobban rávilágítani arra a jogi értelemben hatalmasnak titulálható különbségre, ami

egy sportjáték, pl. a futball és egy játékszoftver között húzódik. A futball, vagy a jégheki (és itt most szinte bármely sportágat fel lehetne hozni) nem szellemi termékek, illetve egyéni eredeti jelleggel, ha rendelkeznek is, nincs senki, akitől engedélyt kellene kérnünk ahhoz, hogy játszunk velük, hiszen nincs jogosult, aki rendelkezzen felőlük, ez fogalmilag kizárt.

7.2.3.12 Riot ÁSZF 15.1 pont

Az alábbi rendelkezések fényében akkor sem tarthatna igényt e-sportoló bárminemű kártérítésre, ha pert nyerne, mivel a Riot Games felelőssége mindössze arra a vagyontömegre terjed ki, amelyet az adott felhasználó az legutolsó hat hónapban elköltött szolgáltatásaira.

„A törvény által megengedett mértékben a teljes felelősségünk Önnel szemben (akár a jelen szerződés megszegése, akár gondatlanság vagy bármilyen más ok miatt) az Ön által a Riot Szolgáltatások letöltésével, használatával és/vagy a Riot Szolgáltatásokhoz való hozzáféréssel kapcsolatban elszenvedett bármilyen veszteségért, kárért vagy sérelemért az Ön által a Riotnak a kereset okainak első felmerülését közvetlenül megelőző hat (6) hónap során kifizetett teljes összegre korlátozódik.”

Egy e-sportoló életcéljának, karrierjének elérési eszköze adott esetben tehát a League of Legends játék és a fenti feltételrendszer alapján teljesen ki van szolgáltatva esetünkben a Riot Games Studios döntésének, de ahogy a közben elemzett jogeset és szakirodalom is mutatja, a szellemi tulajdon jog totális védelmét jelentő, a Berni Egyezményben megtalálható alapokon nyugvó rendelkezések egyrészt elavultak, hiszen nem képes megfelelően reagálni a digitális szolgáltatások felhasználása közben létrehozott felhasználói kreatív elemekkel pl., de másrészt a klasszikus szellemi tulajdon keretein átlépve olyan szabályokat is elvár a játékosoktól a szellemi tulajdon védelmére hivatkozva a dokumentum (pl. közösség érdekében tanúsított magatartás és annak Riot általi minősítése) amely túlterjeszkedik ezen a védelmen.

A fenti rendelkezések értelmében az e-sportolókkal szemben a kiadók erősebb pozícióban vannak jogi értelemben. A fenti szerződés elemzése arra is rámutat, hogy a fogyasztóvédelmi szabályok betartása sok esetben nem teljesülhet, hiszen a

fogyasztóvédelmi kapcsolatnál meghatározóbb jogi kapcsolat az imént elemzett szerződéses viszony.

A következő fejezetben a szerző a videójátékok fogyasztóvédelmi beazonosíthatóságát vizsgálja meg és azt, hogy a jelenlegi fogyasztóvédelmi rendszer az Európai Unióban megfelelő védelmet nyújthat-e az e-sportolók, mint fogyasztók számára, ha jelen fejezetben elemzett szerződés nem tud.

Demchenko PhD tanulmányában²¹⁰ is összegzi a fentiek alapján is igazolhatóakat, miszerint a videójátékiparban az alábbi juttatási formákat alkalmazza egy játékos:

- (1) Fiatpénz, vagyis valódi valuta átutalás;
- (2) Szellemi tulajdonjogok átadása;
- (3) Személyes adatok átadása;
- (4) Virtuális valuta átadása;
- (5) Játékbeli tokenek átadása (amelyek sok esetben, ahogy fent is kiért rá a dolgozat, valódi értékkel bírnak).

A következő fejezetben az kerül vizsgálat alá, hogyan kapcsolódik ezen szerződéses kikötésekhez a fogyasztóvédelem.

8. A videójátékipar és az e-sport fogyasztóvédelmi helyzete

8.1 E-sportoló, mint fogyasztó

Jelen pont a videójátékokat fogyasztókkal (játékosokkal) foglalkozik. Az e-sportoló jogállása nehezen meghatározható (épp ezért célja erre kísérletet tenni a jelen értekezésnek is) hiszen az e-sportot sportéleti érintettsége ellenére is leginkább iparágként lehet jellemezni, a játékosok pedig gyakran a saját otthonukban játszanak, aztán válnak versenyzővé. Az egyik legnehezebb probléma az e-sport tevékenységgel kapcsolatban az, hogy mikortól válik valaki e-sportolóvá egyszerű játékosból, hiszen a világ legelterjedtebb e-sport játékaik otthoni felhasználás során is online versenyzést tesznek lehetővé, de nincs olyan marginális vonal, amely meghatározná, hogy az

²¹⁰ Olena Demchenko: IM.

egyszerű videójáték mikortól alakul ún. e-sporttá. Sőt, az e-sportolók a videójátékos versenyek alkalmával is saját fiókjukba bejelentkezve játszanak. Azért kell ezt a kérsét megvizsgálni, mert a fogyasztóvédelmi szabályok e-sportolók esetében elméletben nem volnának vizsgálándók, hiszen a később többször citált EU e-kereskedelmi irányelv 2. cikkének e) pontja értelmében a

d) *"fogyasztó": bármely természetes személy, aki olyan célból cselekszik, amely kívül esik szakmai vagy üzleti tevékenységén;*

Az e-sport azonban számtalan esetben nem tekinthető sem szakmai, sem üzleti tevékenységnek (ahogy pl. hazánkban sem). Hiszen a játékosok nem részesülnek bérezésben, sokszor alkalmi szerződések keretében kerülnek alkalmazásra sportszervezetek által, annak ellenére, hogy hivatalos értelemben nem is tekinthető az e-sport sportnak. Amennyiben esetleg mégis üzleti tevékenységnek tekintenénk, úgy ezt akadályozná a korábban vizsgált EULA, illetve EULA-k, hiszen mindegyik játék esetében ez köti az adott játékost, illetve sok esetben az e-sportolói életpálya nem különböztethető meg igen hosszán egy egyszerű szabadidős játékosétól. Ezért lenne fontos tudni ki az e-sportoló és ezért lenne fontos meghatározni az e-sportoló jogállását, amire kísérletet is tesz a jelen dolgozat.

E dolgozatban elfogadott nézet, melyet itt előrebocsát a szerző azt értelmezhetőség érdekében: az e-sportoló karriercélú jövedelemszerzésre irányuló tevékenységet²¹¹ folytat, míg a „gamer” szórakoztató célú kikapcsolódásért játszik. Ahogy jelen tanulmány is több példát hoz rá, az e-sportolók jogi státusza a fogyasztók jogi státuszával teljes mértékben azonos igen sok esetben, ahogy a tanulmányban olvasható több példa is rávilágít erre. Az e-sportoló és az egyszeri videójátékos fogyasztó is a videójáték kiadó (forgalmazó) általános szerződési feltételei alapján játszik/e-sportol²¹², hiszen az e-sportot a videójátékok teszik lehetővé, a játékok felhasználását pedig az általános szerződési feltételek határozzák meg, ez pedig fogyasztóvédelmi szempontból is meghatározó jogi jelentőséggel bír.

8.2 A fogyasztóvédelmi szabályok alkalmazásának dilemmája

²¹¹ A szerző álláspontja szerint a jövedelemre törekvés és a belső motiváció, vagyis a karriercél együttes megléte jelenti az e-sportoló ismérveit és közömbös az, hogy a jövedelem időszakonkénti vagy egyszeri bérfizetést és/vagy e-sport versenyeken nyereségre törekvést jelent-e.

²¹² Joshua Fairfield: IM. UO.

Fogyasztóvédelmi szempontból a direktívák értelmében minimum az alábbi kérdéseket kell vizsgálni egy videójáték esetében ahhoz, hogy meghatározhassuk, hogy mely direktíva, vagy direktívák vonatkoznak rájuk. Ezen direktívák kiválasztása egyébként abban az esetben sem egyszerű, ha beazonosítjuk az alábbi jellemzőit a játéknak, mivel sok esetben egy játék több karakterisztikát is hordozhat magán, de akár többféleképpen kerülhet piacra is (jó példa erre a League of Legends, hiszen CD-n és online is forgalmazzák). Tehát fogyasztóvédelmi szempontból az alábbi kérdések relevánsak egy videójáték beazonosíthatósága érdekében így vizsgálni kell

- a) hogy adott videójáték térítés ellenében beszerezhető-e, fizikai adathordozón kerül-e értékesítésre vagy online letölthető-e, amennyiben a fizikai formában vagy online letöltjük, szükséges-e egy speciális hardver a futtatásához, vagy esetleg felhő alapú szolgáltatás keretében lehet játszani vele,
- b) vagy ún. cross-platform címről van-e szó, mely esetében többféle hardveren igénybe vehető (pl. Playstation, Xbox, Nintendo)
- c) a videójáték (ingyenes vagy térítés ellenében történő) beszerzését követően rendelkezik-e további, a fogyasztó és a kiadó jogi kapcsolatát fenntartó, esetleg új kapcsolatot létesítő szolgáltatással és hogy e szolgáltatás ingyenes vagy térítésköteles,
- d) ezt követően kell vizsgálni, hogy a játék használata során keletkeznek-e virtuális javak,
- e) ha igen, azok tovább értékesíthetőek-e a játékon belüli javakért vagy valódi pénzért²¹³.

A következő fejezetben a virtuális áruk, tartalmak (vagy termékek) és szolgáltatások elhatárolási nehézségei okán felmerülő fogyasztóvédelmi besorolhatósági és végső soron érdekérvényesítő nehézségeket fogja a szerző bemutatni a videójátékok és az e-sport vonatkozásában.

A történeti részben már tisztázásra került, hogy a videójátékok szabályozásának kiindulópontja az EU e-kereskedelmi irányelv.

Demchenko Phd munkájában²¹⁴ azt a megállapítást teszi, hogy az Európai Unió fogyasztóvédelmi rendszere nincs megfelelően felkészülve a videójátéki szabályozási nehézségeire. Ennek okait fogjuk a következőkben elemezni.

²¹³ Olena Demchenko: IM. UO.

²¹⁴ Olena Demchenko: IM. UO.

A fentiekben ismertetett fogyasztó és kiadó közötti kapcsolatot meghatározó termék és szolgáltatástípusok sok permutációja jelenik meg a videojátékokban, sok esetben más és más EU-s jogszabályt, irányelvet kell alkalmazni, ahogy a nemzeti szabályok is eltérhetnek és el is térnek sok esetben. Jelen fejezetben arra tesz kísérletet a szerző, hogy bemutassa ezen szabályozási nehézség fogyasztóvédelmi vetületét és rávilágítson arra, hogy bár bizonyos szempontból egy fogyasztó vs. kiadó vita esetében ezen szabályok érvényesülése kulcsfontosságú lehet, valójában mégis az iparjogvédelem és a szerzői jogi kérdések lesznek meghatározóak egy e-sportoló vs. kiadó vitában.

8.2.1 Közjogi és magánjogi elemek keveredése

A videojátékokhoz kapcsolódó e-sport tevékenység jogi megítélése egyrészt az előző fejezetben is részletezett magánjogi elemeket tartalmaz a videojáték szoftver felhasználója és a videojáték kiadója közötti, jellemzően az EULA névre hallgató polgárjogi keretek között érvényesülő szerződés miatt, másrészt a fogyasztóvédelmi keretek között – jelen értekezés szempontjából EU-s szabályokat elemezve kap – egy közjogi hangsúlyt a kérdéskör. Természetesen a közjog és a magánjog szétválasztása teljes mértékben nem lehetséges általános értelemben sem, ahogy most sem ez a célunk, arra viszont szeretné a szerző felhívni a figyelmet, hogy az alábbiakban megvitatott médiajogi, fogyasztóvédelmi és a termék/szolgáltatás megítélés kérdése fontos, amikor szeretnék megállapítani, hogy egy fogyasztónak milyen jogai vannak, amikor e-sportol. Itt ismét utalunk az értelmezhetőség kedvéért arra, hogy az e-sportoló végső soron fogyasztó, hiszen az e-sport első sorban egy iparág, amelynek termékeit megvásárolva, vagy ingyenesen beszerezve, az azokat kiadó vagy forgalmazóval kötött szerződés alapján lehet használni. Abban az esetben is ez a helyzet, ha valaki e-sport versenyen játszik, de erre még kitérünk, hiszen az e-sportoló a szerző álláspontja szerint nagyobb jogi védelemben volna részesítendő, mint egy fogyasztó. Igazán érdekessé - a sportjoghoz hasonlóan „átfekvő jogági területté” - az e-sport jog pedig akkor válik, amikor a fizetett játékos helyzetét vizsgáljuk, akik munka - vagy megbízási jogviszonyban kerülnek a fogyasztói oldalra, ami eleve egy igazán érdekes jogi helyzetet teremt. Jelen értekezésben korábban a médiajogi szabályozást már bemutatta a szerző, így látható milyen bonyolult az élethelyzet, hány jogterületet érint a videojátékok jelensége, most pedig rátér a dolgozat azon EU-s

szabályokra, melyek meghatározzák, illetve meghatároznák a játékosvédelmet a fogyasztói oldalon.

8.2.2 A virtuális termékek, áruk és szolgáltatások fogyasztóvédelmi szabályozása

A megvizsgálandó EU-s direktívák, amelyek segítenek eligazodni, az alábbiak:

1. az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/eu irányelve a fogyasztók jogairól²¹⁵
2. az Európai Parlament és a Tanács 2019/770 irányelve a digitális tartalom szolgáltatására és digitális szolgáltatások nyújtására irányuló szerződések egyes vonatkozásairól²¹⁶ (a továbbiakban: „EU digitális tartalomra vonatkozó irányelv”)
3. az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/771 irányelve az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól²¹⁷ (a továbbiakban: „EU árukra vonatkozó irányelv”).
4. Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2022/2065 rendelete (2022. október 19.) a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (a továbbiakban, mint: „EU digitális szolgáltatásokról szóló rendelet”).

Ezekon felül a dolgozat magyar érintettsége miatt a hazai szabályozók között kell vizsgálni az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény (a továbbiakban, mint „EKER törvény”) rendelkezéseit, lévén ez a jogszabály léptette életbe hazánkban azon rendelkezések nagy részét melyeket a fenti direktívák tartalmaznak.

8.2.3 A korábban is már elemzésre került EU e-kereskedelmi irányelv

Az alábbi gondolatmenet videójátékiparra tett vonatkozásai Demchenko PhD tanulmányában olvashatók²¹⁸ és fogalomelemek és jogértelmezési módszer segítségével igyekszik jelen tanulmány szerzője a fogyasztóvédelmi védelem hiányából eredő jogértelmezési problémát kiterjeszteni az e-sportolókra is. Tehát bár az említette PhD tanulmány kiindulási alapnak szolgál, annak megállapításai kerültek kiterjesztésre az e-sport vonatkozásában.

A digitális tartalomra irányadó rendelkezések:

²¹⁵ elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32011L0083>

²¹⁶ elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/HU/legal-content/summary/contracts-for-the-supply-of-digital-content-and-digital-services.html>

²¹⁷ elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=celex%3A32019L0771>

²¹⁸ Olena Demchenko: IM. UO.

A digitális tartalom az e-kereskedelmi irányelv fejlődésével egyetemben változott:

Az EU fogyasztóvédelmi irányelve szerint a „... *digitális tartalom digitális formában előállított vagy szolgáltatott adat, úgymint számítógépes programok, alkalmazások, játékok, zene, videók vagy szövegek, függetlenül attól, hogy azokhoz letöltésen vagy folyamatszerű adatátvitelen, tárgyi adathordozón keresztül, vagy más módon lehet hozzáférni. A digitálistartalom-szolgáltatásra vonatkozó szerződéseknek ezen irányelv hatálya alá kell tartozniuk*”²¹⁹.

Tehát a definíció azon túl, hogy szó szerint említi a játékokat, kitér arra is, hogy a digitális tartalom szolgáltatásra vonatkozó szerződéseket minden esetben ezen irányelv hatálya alatt kell elbírálni.

A digitális tartalom létezhet fizikai és virtuális formában, és az minden esetben számítógépes kód által reprezentált. A játékiparban a virtuális tárgyak és az in-game tokenek számítógépes kódnak tekintendők, amelyek virtuális tárgygyá válnak vásárláskor és alkalmazáskor a játékplatformon belül. A Digitális Tartalom Irányelv és a Digitális Áruk Irányelv a Fogyasztói Jogok Irányelvében meghatározott meghatározáson alapulnak, további magyarázatot és fogyasztóvédelmet biztosítva a digitális tartalommal kapcsolatos szerződésekben. A videójátékok és a virtuális tárgyakkal kapcsolatos tranzakciók a digitális tartalom körébe tartoznak a számítógépes kód vagy adat digitális formában való reprezentációja miatt. A digitális tartalom meghatározása kulcsfontosságú a fogyasztóvédelmi keretek alkalmazhatóságának meghatározásában a digitális szolgáltatások nyújtása és a digitális áruk ellátása terén. Azonban a digitális tartalom általános meghatározása jogi bizonytalanságot okozhat. További tisztázásra van szükség a fogyasztói jogok védelme és az e-kereskedelem szabályozása tekintetében, figyelembe véve a digitális tartalom, digitális áruk és digitális szolgáltatások egymásra utaló meghatározásait.

Ezt követően pedig, ha megvizsgáljuk a EU digitális tartalomra vonatkozó irányelvének definícióját, az alábbiakat láthatjuk:

0. „*digitális tartalom*”: *digitális formában előállított és szolgáltatott adat*;
1. „*digitális szolgáltatás*”:

²¹⁹ elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32011L0083>

- a) olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó számára, hogy digitális adatokat hozzon létre, kezeljen, tároljon vagy azokhoz hozzáférjen; vagy
 - b) olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó és a szolgáltatás más igénybe vevői által feltöltött vagy létrehozott digitális adatok megosztását, illetve az azokkal való egyéb interakciót;
2. „digitális elemeket tartalmazó áruk”: bármilyen ingóság, amely digitális tartalmat vagy digitális szolgáltatást foglal magában vagy azzal össze van kapcsolva, olyan módon, hogy az adott digitális tartalom vagy digitális szolgáltatás hiányában az áru nem tudná betölteni a funkcióját;”

Ha elemezzük a két fenti definíciót láthatjuk, hogy a fogalmak átfedésben vannak egymással és nehéz az elhatárolásuk.

8.2.4 A videójáték, mint áru

Ugyanakkor az EU árukra vonatkozó irányelve értelmében: „Az ezen irányelv szerinti „áru” fogalmába a „digitális elemeket tartalmazó áruknak” is bele kell tartozniuk, tehát a meghatározásnak azokra a digitális tartalmakra vagy digitális szolgáltatásokra is vonatkoznia kell, amelyek oly módon vannak ilyen árukba beépítve, vagy ilyenekkel összekapcsolva, hogy az említett digitális tartalom vagy digitális szolgáltatás nélkül az áruk nem töltenék be funkciójukat. Az áruba beépített vagy azzal összekapcsolt digitális tartalom lehet bármilyen adat, amelyet digitális formában állítottak elő és szolgáltatnak, mint például az operációs rendszerek, az alkalmazások és bármely egyéb szoftver.”²²⁰”

Tehát ennek az irányelvnek ki kell terjednie azon árukra, melyek oly módon vannak az árukba építve, hogy azok a digitális tartalom nélkül nem töltenék be funkciójukat.

A három irányelv definíciója alapján láthatjuk, hogy az EU a fogyasztóvédelmi irányelvével összhangban szabályozza az EU árukra és digitális szolgáltatásokra vonatkozó irányelve is a digitális tartalmakat és szolgáltatásokat. Az irányelveket egymást kiegészítve kell alkalmazni, ahogy ezt megköveteli az EU digitális tartalom irányelve a (20) bekezdésében. Arra azonban nem kapunk teljesen egyértelmű választ, hogy pontosan melyiket, milyen esetben kell alkalmazni, ha pl. videójátékokról, vagy

²²⁰ 3. az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/771 irányelve az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól: Elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0771&from=SK>

éppen e-sportról van szó (az e-sport értelemszerűen nem is kerül említésre). Ennek az oka az, hogy az EU fogyasztóvédelmi irányelve szerint minden digitális vonatkozással rendelkező tartalmat (kerüljön az fizikailag megfogható hordozóra, akár letöltésre, akár tisztán online használatra) az EU fogyasztóvédelmi irányelve szerint kell elbírálni, miközben az EU digitális tartalomról szóló irányelve elméletben minden digitális szolgáltatásra kiterjed szintén. Az EU árukra vonatkozó irányelve szerint, minden terméket, amely tartalmaz digitális elemet, digitális árunak kell tekinteni, de csak akkor, ha az kapcsolódik fizikai adathordozóhoz (tangible medium). Pl. a League of Legends videójáték egy free-to play játék, melynek hosszan került elemzésre az előző fejezetben az EULA-ja. AZ EU fogyasztóvédelmi irányelve minden olyan szerződésre alkalmazható, ahol a szerződés tárgya fizikai adathordozó (pl. CD) tehát egy áru digitális elemekkel. Másrészt a EU digitális árukra vonatkozó irányelve érvényes az olyan szerződésekre, amelyek a digitális tartalom működéséhez digitális árut igényelnek. Mindeközben az EU digitális tartalom irányelve alkalmazandó mindenféle fizetési digitális tartalom szolgáltatási szerződésre, ideértve a digitális tartalmat fizikai adathordozón nyújtó szerződésekre.

A free-to-play és pay-to-play videójátékok természetét figyelembe véve látható, hogy a kézzelfogható közegen bemutatott videójátékokat árukként, digitális elemmel ellátott árukként is tekinthetnénk, ahogy fent is rögzítésre került, sok esetben egy játékot két formában is kiadnak, így ugyanazon digitális elemre két direktíva lehet hatályos. Konkrétan a League of Legends esetében nem alkalmazható már a EU árukra vonatkozó irányelve minden esetben, de az EU fogyasztóvédelmi irányelve és az EU digitális szolgáltatásra vonatkozó irányelve igen, ahogy szükséges még egy harmadik szabályozót is felvenni a listába: Az Európai Parlament és a Tanács (Eu) 2022/2065 Rendelete a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról szóló rendelet (a továbbiakban, mint EU digitális szolgáltatásokról szóló rendelet)²²¹, lévén harmadik országból származik a szolgáltatás. A rendelet hatálya kiterjed azon információs társadalom szolgáltatásokra, amelyek szolgáltatói harmadikországból szolgáltatnak és biztosítja az EU állampolgárai számára a fogyasztóvédelmi biztonságot.

²²¹ a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (digitális szolgáltatásokról szóló rendelet) Letöltve: 2023. június 8.

Ugyanakkor a fenti irányelvek szimultán, egymást kiegészítő alkalmazása sem teheti lehetővé azt, hogy egy e-sportoló esetében megfelelő védelmet nyújtsanak, hiszen az e-sportoló egyszerű fogyasztóként kezelése mellett érdekei nem védhetőek és ezen érdek túlmutat azon, hogy árunak, szolgáltatásnak vagy terméknek-e kell tekinteni egy videójátékot, hiszen akármelyik rendszertani besorolást is választjuk, a játékosok kezelése élet helyzetükből adódóan nem lesz differenciált egy egyszerű fogyasztótól.

Demchenko arra a következtésre jut PhD tanulmányában²²², hogy a fogyasztóvédelmi garanciák különböző szintjeit szükséges alkalmazni attól függően, hogy milyen fizetési típust vár el egy szolgáltatás. Például az EU digitális tartalmakról szóló irányelve szerint, ha a játékos személyes adatokat használ egy alapvetően ingyenes szerződésekben, fogyasztóvédelem biztosítása érdekében meghatározott eljárásokat tartalmaz az irányelv. Azonban olyan szolgáltatások igénybevétele esetén, ahol a játékosnak virtuális pénztárat kell létrehoznia, amellyel virtuális tartalmat vásárol, vagy szellemi tulajdonjogokat kell átadnia ellenértékként, az ilyen játékosokat minimális jogi védelem illeti meg, mivel a szerződést jogilag ingyenesnek tekintik. Jelenleg tehát az európai e-kereskedelem és fogyasztóvédelmi keretrendszer diszkriminatív megközelítést alkalmaz, figyelmen kívül hagyva az innovatív és hibrid üzleti modelleket, és a nyitott forráskódú szoftverekre vonatkozó történelmileg elavult megközelítést alkalmaz. Ennek az elavult, diszkriminatív megközelítésnek az alapja az, hogy továbbra is a 80-as években alkalmazott, immáron meghaladott szabályozás az alapja a jelenlegi fogyasztóvédelmi struktúrának. A teljesen új élethelyzetet is vizsgálva, melyben az e-sportolók vannak, pedig még jobban látható, hogy a jogi védelem egészen egyszerűen nem megfelelő az új élethelyzetre.

Ahogy látható a korábban citált jogesetekből, a magas szinten, kiemelt ligákban játszó e-sport játékosok is bármikor megfoszthatóak a joguktól, hogy profiljukkal valaha újra elindítsanak egy videójátékot, melyből karriert építettek.

Az e-sport szempontjából tehát az elsődleges kérdés sokkal inkább az, hogy egyáltalán fogyasztónak tekinthető-e egy e-sportoló. Ehhez pedig ismét vissza kell nyúlnunk ahhoz a problémához, hogy nem tudjuk pontosan ki az e-sportoló, hiszen nincs definíciója. Jelen tanulmány értelmében a karrier célú játék és a jövedelemszerző tevékenység az a két kulcsfogalom, ami leír egy e-sportolót, de egyrészt ezek nehezen

²²² Olena Demchenko: IM. UO.

vizsgálható ismertetőjegyek, nem utolsó sorban a jelenlegi szabályozás mellett a videójátékipar szereplői nincsenek rászorulva arra, hogy a kérdéssel foglalkozzanak, hiszen az iparág folyamatosan növekszik jelenleg is, éves 6,3%-os növekedési rátával²²³ és ennek az egész halmaznak az e-sport csak kisebb része.

Ezt követően a fent citált EU digitális tartalom irányelve pedig digitális tartalomként hivatkozik az előállított és szolgáltatott adatra, majd digitális szolgáltatásként hivatkozik a fogyasztó által létrehozott digitális adatra, vagy azok kezelésére, ezen adatok megosztására, illetve a velük való interakcióra. A következő fejezetben azt mutatjuk be, hogy a fenti definíciók közül valamennyi jellemző a videójátékokra, pontosan emiatt jogi kollúzió alakul ki, amely az egyszeri fogyasztó esetében is igen problémás, de kifejezetten az, az e-sportolók esetében. Nem beszélve arról, hogy sok esetben a videójátékok karakterjegyei arra is utalhatnak,

8.2.5 A pay to play és a free to play, mint a szolgáltatás vagy áru besorolás nehezítő faktori

A videójátékok az a két fajtája, melyek elsősorban nehezítik ezeknek a direktíváknak az alkalmazását fogyasztóvédelmi szempontból az alábbiak: az ún. free to play és az ún. pay-to-play videójátékok, illetve ezek variáció annak fényében, hogy pl. hordozható eszközökön, vagy pusztán online formához kötötten használhatóak, illetve a hozzájuk kapcsolt ingyenes vagy térítésköteles szolgáltatások fényében. A free to play videójátékok esetében a játékosok jellemzően nem fizetnek a szoftverért, azt ingyenesen letöltik és amennyiben elfogadják a forgalmazó szerződéses feltételeit (mellyel létrejön közöttük egy magánjogi kapcsolat, mely magánjogi kapcsolat végső soron – ahogy később látni fogjuk – a legmeghatározóbb viszony a két fél között és teljesen szellemi tulajdon alapokon nyugszik) úgy a játék megkezdését követően lehetőségük van arra, hogy egyéb tartalmakat vásároljanak a játékon belül. Ezt nevezik in-game purchase-nek, vagyis játékon belüli vásárlásnak. Ilyen játékra kiváló példa a Fortnite²²⁴, amely a világ egyik legismertebb és legnépszerűbb játéka és amelynek valamennyi bevételét a játékon belüli vásárlások teszik ki, hiszen ingyenesen beszerezhető a szoftver valamennyi platformon.

²²³ <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548> Letöltve: 2023. június 13.

²²⁴ <https://www.fortnite.com/> Letöltve: 2023. május 23.

Az első és a szabályozási bizonytalanságot teljes mélységében koránt sem érzékeltető nehézség az, hogy az EU digitális tartalomra vonatkozó irányelve azokra a digitális tartalmakra vonatkozik, amelyekért a fogyasztó fizet, vagy amelyek a fogyasztótól adatok átadását követelik, egyfajta fizetségként. Ez pedig a fentiekben említett free-to-play játékokra nem terjed ki. Az EU digitális tartalmakra vonatkozó irányelve a free-to-play játékokat nem veszi a hatálya alá. Az irányelv ugyanakkor részletesen szabályozza a digitális tartalmak minőségét, teljességét, illetve a hibás vagy nem megfelelő tartalom esetén a fogyasztók jogait, a forgalmazók és kiadók kötelezettségeit. Azonban az ingyenesen játszható játékok esetében, amelyek alkalmazása esetén a fogyasztó nem fizet, az irányelv nem hatályos, legalábbis korlátozott a hatálya, holott az ingyenes videójátékok definíciója tökéletesen illik a fent citált fogalom meghatározásban foglaltakra, ráadásul még nem is ejtettünk szót a játékon belüli vásárlásokról, melyek mindegyike kivétel nélkül a fogyasztó juttatását követeli meg tőle, vagyis digitális tartalomért való fizetést. Hogy ezek nagyságrendjét érzékeltessük, alább citálunk egy cikket, ahol egyetlen játékos megközelítőleg 150.000,- USD – 200.000,- USD dollár közötti költséget tudhat magának, csak az avatárjai kinézetét módosító ún. skin-ekre²²⁵. Az említett Fortnite nevű játéknál maradván, 2021-ben a játék bevétele összesen 5,8 milliárd USD volt²²⁶. Álláspontunk szerint megfelelően érzékelteti a felvetett probléma nagyságát a fenti két adat és reprezentálja az e-sport érintettségét az a tény, hogy pont a Fortnite az egyetlen olyan népszerű videójáték, melynek egy bizonyos játékmódját 2023-ban a Nemzetközi Olimpiai Bizottság felvette a sportágai közé²²⁷. Tehát az irányelvet azért nem lehet alkalmazni, mert a digitális tartalom ingyenes, holott nem az, illetve tartalmaz olyan szolgáltatáselemeket is, amelyek költségvonzattal járnak. Ennek fényében, mind a két

8.2.6 A fogyasztóvédelmi zavar

Igazán nehéz a fentiek alapján meghatározni, hogy egészen pontosan melyik irányelv szerint kellene eljárni meghatározott videójátékok esetében. A fogyasztókat (tehát

²²⁵ • Nakul Ahuja: ypherPK reveals the amount of money he has spent on Fortnite skins and other in-game items: <https://www.sportskeeda.com/fortnite/sypherpk-reveals-amount-money-spent-fortnite-skins-in-game-items> Letöltve: 2023. május 31.

²²⁶ • Mansoor Iqbal: Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023) <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/> Letöltve: 2023. május 31.

²²⁷ Sport shooting competition created in Fortnite added to Olympic Esports Series 2023, <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023> Letöltve: 2023. május 31.

játékosokat, így pedig végső soron az e-sportolókat) éri adott esetben tisztességtelen jogi helyzet, mivel nincs meg a digitális termékek különböző fogalmainak egyértelmű megkülönböztetése, ahogy fent is utaltunk rá. A játékipar felhasználói számára egy kettős, illetve eltérő megközelítés alakulhat ki, mivel eltérő fogyasztói garanciák érvényesek a térítésmentes szerződések (free-to-play játék), közvetett fizetési modellek (nem csak valutával, de egyéb, játékon belüli virtuális javakkal is lehet fizetést teljesíteni) és a digitális tartalom igénybevétele esetén, az viszont nem tisztázott, hogy pontosan melyik videójáték esetében, egészen pontosan mit is vesznek igénybe a fogyasztók. A videójátékok és virtuális tárgyak egyaránt információs szolgáltatásnak minősülnek, és mindegyik programkód, bizonyos esetekben digitális tartalomnak, de a hozzájuk kapcsolt online tranzakciók, sőt, adott esetben a játékkal való játék már digitális szolgáltatásnak minősül a EU digitális tartalomra vonatkozó irányelve szerint. A virtuális tárgyakkal kapcsolatos tranzakciók az ingyenes szerződések körébe sorolódnak akkor is, ha adott fogyasztó (játékos) a játékban felhasznált virtuális javakért valódi valutával fizetett (és a virtuális javakkal teljesített utána fizetést), vagy éppen nem fizetett. A helyzetet csak tovább bonyolítják a különböző fajtái a játékoknak. Ezen fajták az adott videójáték specialitásai szerint kerülnek besorolásra és lehetnek többfélék az alapján, hogy digitális elemmel rendelkező termékként, digitális termékként, vagy digitális szolgáltatásként tekintünk az adott videójátéokra.

Bár a besorolási nehézségek miatt előállt fogyasztóvédelmi jogi bizonytalanság már egyértelmű, a szellemi tulajdonra vonatkozó, szerzői jogi szabályozást is figyelembe kell venni, sőt, ahogy a korábbi fejezetben kifejtésre került, gyakorlatilag ez az, ami, tovább torzítja az amúgy sem egyértelmű fogyasztóvédelmi képet, hiszen a fogyasztóvédelmi szabályozást sok esetben kizárja. A szerzői jogi szabályozás az oka annak, hogy a kiadók (pontosabban: szerzői jogi jogosultságokat gyakorlók) vannak teljes mértékben túlsúlyban a fogyasztókhöz és emiatt az e-sportolókhöz képest is. Előre bocsájtva a szerzői álláspontot, az e-sportolókat egy hagyományos fogyasztónál nagyobb védelemben volna szükséges részesíteni, pont azért, mert a jogi védelemtől – ahogy látni fogjuk a későbbiekben bemutatott jogesetet is – megélhetésük, karrierjük függ.

A szerző azért tette ki ilyen alapos kutatásnak az Európai Unió és a magyar szerzői jogot, médiajogot és fogyasztóvédelmi jogot, mert bár az e-sport kérdésköre – ahogy

látni fogjuk – nemzetközi szinten vizsgálendő és a jelen dolgozatban is citált legnagyobb piaci szereplők mindegyike nemzetközi szereplőnek minősül, a dolgozatban célja az, hogy a benne foglaltak felhasználhatóságára Magyarországon kerülhessen sor. Ezen túl, a megközelítés azért indult ki az uniós és a magyar jogi szabályozásból, mert ez a hosszú elemzés világított rá a jogpragmatikai kérdés súlyára, nevezetesen, hogy az e-sportot lehetővé tevő szellemi termékeknek van szellemi tulajdonosa és ez a tulajdonos kizárólagosan dönt arról, hogy szellemi tulajdonát hogyan használják fel, vagyis amennyiben sporttá is nyilvánítaná mondjuk a NOB az e-sportot, vagy a GAISF felvenné a sportágak közé, nagyon érdekes jogi helyzet állna elő például a versenyek szervezése esetében. Mi történne akkor, ha a NOB engedélye mellett egy League of Legends versenyt szervezne egy sportági szakszövetség valamely országban és azt megtiltaná a Riot Games?

Az ilyen és ehhez hasonló jogeseteket a későbbiekben fogjuk tisztázni, most mindössze a videójátékok szellemi tulajdon minősége és az azon fennálló tulajdonosi rendelkezési jog terjedelmének tisztázása valósult meg a fogyasztóvédelem fényében. A jelen fejezetben foglaltak arra kíséreltek rámutatni, hogy a videójátékok szabályozása eleve nem kielégítő, legalábbis a felhasználói védelmet tekintve, így a ráépülő iparág szereplőinek védelme, az e-sportolóké sem lehet az, de tovább nehezíti a helyzetüket a tény, hogy egyszerű fogyasztóként való megjelölésük nem lehet kielégítő élethelyzetüket tekintve.

8.2.7 A Magyarországon életbe léptetett e-kereskedelmi szabályozás

Magyarországon az EKER törvény hasonló definíciókat követ, mint az EU-s direktívák.

A 2. § a) pontja szerint: „Elektronikus kereskedelmi szolgáltatás: olyan információs társadalommal összefüggő szolgáltatás, amelynek célja valamely birtokba vehető forgalomképes ingó dolog – ideértve a pénzt és az értékpapírt, valamint a dolog módjára hasznosítható természeti erőket –, szolgáltatás, ingatlan, vagyoni értékű jog (a továbbiakban együtt: áru) üzletszerű értékesítése, beszerzése, cseréje vagy más módon történő igénybevétele”

Tehát a forgalomképes ingóságot emeli ki a jogszabály, fontos azonban megjegyezni, hogy valamennyi e-kereskedelmi tevékenységet csak akkor sorol e kategóriába, ha azok

egyben információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, melyekre az alábbi definíciót adja a EKER törvény:

2. § f) *„Információs társadalommal összefüggő szolgáltatás: elektronikus úton, távollevők részére, rendszerint ellenszolgáltatás fejében nyújtott szolgáltatás, amelyhez a szolgáltatás igénybe vevője egyedileg fér hozzá”*

A videójátékokra alkalmazhatóság tekintetében azonnal felmerül az EU direktívái során már tárgyalt problémakör, miszerint pl. a fizikai adathordozón és online, szoftver kód közvetítéssel is árusított, vagy akár ingyenesen használatba vehető videójáték melyik kategóriába esik. A jogszabály természetesen összhangban jár el a direktívákkal, így az e-sportolók számára nem nyújthat értelemszerűen nagyobb védelmet. A fogyasztó meghatározása is hasonló és itt sem kap nagyobb védelmet az e-sportoló egy fogyasztónál. Tehát hazánk szabályozása igazodva az EU-jéhez, nem segíti jobban sem a videójátékipar által, sem e-sport fogyasztóit.

9. Az e-sport jelenségével kapcsolatos etikai, erkölcsi kérdések

A dolgozat jelenleg már ismertette az e-sport alapvető élethelyzetét, jogi jellemzőit is bemutatta, így az erkölcsi és etikai élethelyzetek rövid vizsgálatára tér ki a szerző.

Feri Sándor véleménye szerint²²⁸ a jog és az erkölcs egymástól bizonyos szempontból független tényezők és nem mondható el, hogy generális vagy speciális viszonyban áll egyik vagy másik az általuk szabályozott élethelyzetekkel. Olyannyira nehéz ez a kérdéskör, hogy a találó állítás is helyesnek látszik, miszerint a jog és az erkölcs megítélésének viszonya a jogtudományok Horn-foka²²⁹, hiszen nem csak rendkívül nehéz megkerülni, de veszélyes is. A jelen értékezésben citált jogeset, amelyben a Heathstone játékost tiltották el, kiváló példa az etika megkérdőjelezhetőségére, amikor politikai okok miatt tiltanak egy játékost, de hozzá kell tenni: e játékosoknak nincs más választása, mint az, hogy kiszolgáltatják magukat ilyen módon a kiadóknak. Ha nem írják alá ezeket a szerződéseket, egyszerűen nem játszhatnak a játékokkal. A 21. században az etikai és erkölcsi szempontú feltárása a jelen dolgozat tárgyául is szolgáló élethelyzeteknek motiváló hatással lehetne a jogalkotó folyamatokra, de a dolgozat nem azt a célt tűzte ki, hogy a kiadók joggyakorlatán változtasson, hiszen ez

²²⁸ Feri Sándor: A jog és erkölcs egyes kérdései, Budapest : Közgazdasági és Jogi Kiadó, 1962., 1-5. oldal

²²⁹ Feri Sándor: IM. 1. oldal

irreális elvárás akkor is, ha a klasszikus sportok esetében felmerült ugyanilyen élethelyzeteket abszurdnak hívnánk.

Az erkölcs és a jog kapcsolata egyszerűen leírva: az erkölcs az emberek belső, szellemi, lelki vívódásainak egyik meghatározója, addig a jog a külső magaviselet szabályozója, így a jog pusztán az erkölcs lehetősége²³⁰. Hasonlóság bennük például az, hogy mindkettőnek parancsoló és motiváló ereje van az egyénre és a társadalomra nézve. Ez a motiváció látszik sokszor elveszettnek, hiányzónak jelenleg a 21. század technológiai, infokommunikációs, életünket átformáló újdonságaival kapcsolatban. A motiváció a megfelelő szabályozásra és a motiváció, hogy a jelenleg erkölcsileg helytelen élethelyzeteket mélységeiben, tudományos alapossággal és gyakorlati eredménnyel feltárjuk. Nehezen jelenik meg ez a motiváló erő a disszertáció által elemzett ipari viszonyok között, hiszen a nagy bevételek mellett, melyek bár ahogy a későbbiekben is látszani fog, csak egyetlen, pragmatikai aspektusát mutatják a jelenségnek, de meghatározó a jelentőségük. Ahogy a korábban elemzett gazdasági mutatók is felteszik a kérdést: miért volna szükség jogi és erkölcsi iránymutatásra, amikor ilyen mértékben nőnek a bevételek, teljesen legális keretek között? (Természetesen a társadalmi felelősségvállalás dimenzióját most nem tekintve). Ahogy a korábbiakban már részletesen ismertetésre került, az e-sportot lehetővé tevő videójátékok mindegyike szerzői jogi védelemben részesül, vagyis a tulajdonos rendelkezési oldaláról nézve magántulajdonnak tekinthetőek, így tulajdonosi szempontból több, mint megnyugtató a szabályozás, hiszen rendkívül széles mozgásteret biztosít a jogosultak részére. Ez a szabályozás pedig magánjogi elveken nyugszik.

Az ember a 21. századi környezetéhez evolúciósan még nem tudott alkalmazkodni, (otthonainkban falak vesznek körül minket fák helyett, túl sok az információ, ez okoz ennyi stresszt stb.) úgy nem csoda, hogy az ember által alkotott fiktív, egyébként nem létező szabályrendszer²³¹ is hátrányt szenved életstílusunk elképesztően gyors változása miatt. A társadalmi szinten gyermekjátéknak és felesleges időpazarlásnak titulált tevékenység olyan hatásúvá fokozódott, hogy gyermekeinket nem a pusztán játék vélt vagy valós káros hatásaitól, hanem a szó legszorosabb értelmében a

²³⁰ Feri Sándor: IM. 3. oldal

²³¹ Yuval Noah Harari, Sapiens: Rövid történet az emberiségről. Magyar kiadás, HVG Könyvek, Budapest 2015.79. o.

munkaerőpiactól, vagy sokkal inkább a munkaerőpiacon kell megvédeni, akkor, amikor e-sportolói életpályába kezdenek a szülői házban fenntartott szobájukból²³². Etikai vizsgálata pedig ennek a kérdéskörnek a mai napig elhanyagolt, mert az e-sporttal kapcsolatos etikai kutatások nagyrésze²³³ a „szándékos veszítés” vagy „csalás a nyerésért” kategóriákba esnek, illetve a szerencsejáték jellemzőit vizsgálják az e-sporton belül. Az életpálya jellemzőinek tudományos feltárása még nem jutott el olyan szintre, hogy a mélyebb etikai kérdésekkel is foglalkozzon, mint pl. az e-sportolók munkaügyi helyzete. De ahogy a korábbi elemzése a játékosok és kiadók kapcsolatának is rámutat, maga a jogi helyzet sem tisztázott olyan mélységben, mint amit megkövetelne az élethelyzet, hiszen egy, a szellemi tulajdon korlátain túlmutató, egyoldalúan meghatározott feltételrendszer alapján írt szerződés aláírása az egyetlen módja annak, hogy egy e-sportoló elkezdjen a pályán dolgozni. A sportéletre levetítve ez olyan, mintha egy világklasszis tehetség focista vagy egy futó egyetlen esélye az volna arra, hogy sportoljon a sportágában, ha azzal az egyetlen sportszervezetnél a világon amely képviseli a sportágát (ez reprezentálja a hasonlatban a videójáték kiadóját) kötne egy szerződést, amelynek a feltételeit egyoldalúan ez a sportszervezet határozná meg (ez a korábban is tárgyalt EULA, példa rá a dolgozatban a Riot ÁSZF), a játékos beleegyezésének hiánya pedig egyben sport karrierje végét is jelentené, lévén egyéb alternatívája nem volna. Ezekben az esetekben pedig még nem is kerültek vizsgálatra a csoportos etikai érdeksérelmek, csak az egyénié. Hiszen egy kizárása egy csapattársnak az egész csapat kárára lehet. Ezen felül a kiadók a játékokban a szabályokat is szabadon módosítják. Ismét a sportélethez hasonlítva akár az is előfordulhatna, ha a futballt, olyan szabályok szerint játszanák mint bármelyik népszerű e-sport játékot, hogy egyik meccsről a másikra a tizenegy játékos helyett csak kilenccel játszáknak a mérkőzéseket csapatonként. Ezt a sportéletben példátlan igazságtalanságnak tünne, a hirtelen szabálymódosítások miatt a játékosoknak nem volna elegendő idejük alkalmazkodni azokhoz. Ilyen példák léteznek: a nemzetközi futballban, a Nemzetközi Labdarúgó Szövetség (FIFA) 2019-ben módosította a játék szabályát a kezelés tekintetében. A módosítás értelmében nagyon leegyszerűsítve

²³² Jelen disszertáció mind az e-sport karrier létrejöttének fejlődését ismertetni fogja, mind az e-sport iparágára jellemző jogi problémákat, itt csak azért került megjegyzésre ez, hogy a disszertáció stilisztikai és értelmezési mankójaként segítse az olvasmányosságot és a kohéziót.

²³³ Atish Ghoshal: Ethics in esports; <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/glr2.2019.2357>
Letöltve: 2022. július 4.

szándék nélkül is kezel a játékos, ha érinti a keze a labdát bármilyen okból.²³⁴ A szabályváltozás sok vitát váltott ki a játékosok és a szakértők körében, akik úgy vélték, hogy a változás nem korrekt, és a játékosoknak nincs idejük megszokni azt, sőt az UEFA is felszólította a FIFA-t, hogy vizsgálja felül a szabályt.²³⁵ Egy másik példa a kosárlabda világból: 2001-ben történt, hogy az NBA megszüntette a „defensive three-second rule” (vagy „illegal defense”) szabályt, ami a védekező játékosoknak tiltotta, hogy több mint három másodpercet töltsenek a palánk alatti területen, ha közben nem védtek senkit. Ez a szabályváltozás radikálisan megváltoztatta a játékot és sok vitát szült a bevezetését követően is²³⁶, mivel a játékosoknak alkalmazkodniuk kellett hozzá, ahogy a bírónak is, hiszen a szabály maga 1990-ben²³⁷ került bevezetésre.

Mindkét esetben a szabályváltozások gyorsan életbe léptek, és jelentős hatással voltak a játékosokra és a játékokra és a nemzetközi sportéletben a mai napig vitát generál létezésük. A játékosoknak időre volt szükségük, hogy alkalmazkodjanak a változásokhoz, és megértsék, hogyan befolyásolják azok a játékukat. Ez azt mutatja, hogy a szabályváltozásoknak mindig figyelembe kell venniük a játékosok alkalmazkodási képességét, és elegendő időt kell biztosítaniuk a változások elfogadásához és beépítéséhez, legalábbis a klasszikus sportok esetében ebben egyetértően ír a szakirodalom. Ahogy a későbbiekben írtakból is látható, az e-sportot e szerint sem lehet összehasonlítani a klasszikus sportokkal. A patch-ek kiadásának sebessége az e-sport esetében rendkívül gyors, tehát egyetlen játéknak sokszor változnak a szabályai, ahogy a későbbi pontokban részletesen értekezünk erről a tanulmány. Bár a játékfejlesztésnek része a játékosok visszacsatolása, vagyis a feedback, a döntéseket a játékok szabályainak megváltozásával kapcsolatban egyedül hozzák a kiadók. Vajon ez így korrekt-e sportetikai, vagy egyéb erkölcsi szempontból?

²³⁴ Fontos módosításokat állapított meg a kezezés meghatározásában és a videobíró-technológia használatában az IFAB, a labdarúgás szabályalkotó testülete, amely a 2020/21-es szezontól vezeti be áprilisban hozott rendelkezéseit. <https://m4sport.hu/kulfoldi-foci/cikk/2020/04/10/a-labdarugas-uj-szabalyai-a-kezezes-es-a-var-hasznalatat-is-tisztaba-tettek/> Letöltve: 2023. június 12.

²³⁵ <https://www.besoccer.com/new/fifa-asked-to-review-controversial-handball-rule-uefa-confirm-911260> Letöltve: 2023. június 12.

²³⁶ Kurt Helin: Should the NBA ban zone defenses? Elérhető: <https://nba.nbcsports.com/2011/10/28/should-the-nba-ban-zone-defenses-no/> Letöltve: 2023. június 12.

²³⁷ <https://thefootballlovers.com/football-questions/is-defensive-3-seconds-a-foul> Letöltve: 2023. május 31.

A kiadók egyoldalú működési struktúrája tettenérhető a dolgozat eddigi elemzése alapján az alábbi területek:

- a) A játékosok akkor kezdhetnek bele egy e-sport karrierbe, ha aláírnak egy olyan szerződést, amelyet nem módosíthatnak;
- b) A játékosok azt követően, hogy aláírták ezt a szerződést, ahogy jelen dolgozat is elemezte, a legtöbb esetben beleegyeznek abba, hogy a játék használatából kizárhatják őket ok nélkül is akár, felelősséget (sem anyagit sem erkölcsit) ezért a kiadó nem vállal, ezt is szó szerint rögzítik a szerződésben, mint látható volt;
- c) Ha nem is zárják ki őket, a szerzői jogi jogosultak bármikor, bármilyen mértékben módosíthatják a játékok szabályait;
- d) A szerzői jogosultak a játékokat meg is szüntethetik, legális felhasználásukat megtilthatják mindenkinek, ezzel tehát tömegesen vethetnek véget e-sportolók karrierjének bármikor, egyoldalúan a kiadók;
- e) Mindeközben az e-sportoló és a videójátékos fogyasztó jogi értelemben nincs elkülönítve, tehát az, hogy valaki szórakozási céllal használ egy szoftvert és az, hogy valaki karrier- és jövedelemszerzési céllal, nincs differenciálva, így az e-sportoló egyszerű fogyasztóként képes az esetek döntő többségében kiállni karrierje mellett, (Ha itt is keresünk egy sport hasonlatot, ez olyan, mintha egy világbajnok úszó, pl. Hosszú Katinka versenyzési lehetőségeitől meg lehetne fosztani azáltal pusztán, hogy egyetlen uszoda kizárja és amennyiben szeretne sport tevékenységet folytatni az uszoda üzemeltetőjéhez volna kénytelen fordulni panasszal, aki tudna hivatkozni ellene egy olyan szerződésre, amelyben az úszónő már teljesen kiszolgáltatta magát előre egy ilyen döntésnek és azt az uszoda önkényesen meghozhatja) ;
- f) A játékosokat sok esetben sportszervezetek alkalmazzák, annak ellenére, hogy jogi értelemben az e-sport nem sport, így pl. a nyereményeket is rendkívül magas adókulccsal lehet a részükre megfizetni, aztán nekik is adózniuk kell, ahogy erről a Nemzeti Adó- és Vámhivatal is adott ki állásfoglalást;²³⁸
- g) Tisztázatlan, hogy a polgári törvénykönyv szerint korlátozottan cselekvőképes, vagy cselekvőképtelen személyek milyen szerződéses és/vagy munkaviszonyban játszhatnak e-sport szervezetnél;

²³⁸ Focco: Tájékoztató a virtuális játékok adókötelezettségéről, Elérhető: <https://esport1.hu/news/2018/02/25/focco-esport-nav-szabalyozas-ado-kotelezettseg> Letöltve: 2023. június 12.

- h) Sebestyén Andrással készült szerzői jogi interjú is rávilágít arra, hogy az egész iparágban a játékosok keresik a legkevesebb pénzt (legalábbis hazánkban), mégis ők teszik a kiadók mellett lehetővé az iparág létezését;
- i) Az e-sportolók fiatalok, gyakran kell választaniuk a karrier és a tanulmányaik között, ahogy a klasszikus sportolóknak is, mégis teljesen ki vannak szolgáltatva az iparági szereplők egyoldalú döntéshozatali eljárásainak és Szabella Olivér is megerősíti, hogy egyszerűen gazdaságilag még gyakran nem reális karriercél Magyarországon e-sportból megélni akkor sem, ha ilyen sokan választják.

Összességében tehát a helyzete az e-sportolónak a következő, a kérdés pedig, hogy ez etikailag megfelelő-e, hiszen jogi értelemben látszólag az: az e-sportoló egy, az iparág többi szereplőjéhez képest alulfizetett természetes személy, aki egyoldalú és önkényes szerződési feltételek alapján végzi a tevékenységét és akinek a munkajogi és egyéb szerződéses státusza tisztázatlan annak ellenére, hogy éveket tölt megbízási és munkaviszonyhoz hasonlatos videójátékos versengéssel adott esetben.

A dolgozat inentől kezdve arra próbál rávilágítani, hogy az élethelyzet bizonyos változások ellenére miért marad feltehetően ilyen, de mégis mit tud tenni hazánk annak érdekében, hogy segítse az e-sportolók helyzetét úgy is, hogy teljesen érintetlenül hagyja az iparági szereplők jogait. A dolgozat azért választotta az iparági szereplők jogainak teljesen érintetlenül hagyását, mivel a jelenlegi jogi status quo megváltoztatása nem lehet a dolgozat reális célja. Az viszont a felhasználhatóság egy reális célja lehet, hogy a hazai szabályozást jól bevált példákkal segítse egy olyan előrelépés felé, amely valódi védelmet nyújthat hazánk e-sportolói részére.

10. A gazdasági érdekek mentén való vizsgálat

Tudományos alapossággal eddig nem került pontosan meghatározásra az ember egyéni, csoport vagy kollektív érdekéből származó világformáló erő mértéke, ellenben a közgazdaságtudományok a piaci szereplők érdekei alapján tesznek jóslatot a világ és társadalmunk sorsára. A tudományos világban számtalan differenciált álláspont alakult ki azonos tárgykörökkel kapcsolatban a 21. századra, azonban nagyjából vitamentes övezetre téved az egyszeri kutató is, amikor azt mondja, hogy a piaci szereplők többsége végsősoron nagy profitra törekszik. Érdeemes úgy vélem megvizsgálni az e-sport világát is ebből a szempontból, mert annak ellenére, hogy e jelenség magán viseli a sport billogát elnevezésében is, lehet, hogy a jogszabályi háttér feltárását követően

egyszerűbben meghatározható piaci érdekek vizsgálatából nyerhető következtetés megfelelően informál minket ennek a nagy dinamizmussal fejlődő jelenség egyik kulcsfontosságú kérdéséről: vajon sport lesz-e valaha? A következő fejezetekben gazdasági és összehasonlító szakirodalom elemzés keretében kívánja a következő kérdéseket alaposan megvizsgálni a szerző:

- a) Kik azok a gazdasági szereplők, akik döntéshozó pozícióban vannak az e-sport iparágában?
- b) Kik azok az egyéb szereplők, akik a fenti kategóriába nem sorolhatóak, de hatással lehetnek az e-sport sportként való elismerésére, ezen keresztül magára az iparágra?
- c) Mely nemzeti vagy nemzetközi szervezetek dönthetik el, hogy az e-sportot érvényesen, globális konszenzussal bevélasszák az úgynevezett klasszikus sportok közé?
- d) Érdeke-e az iparág meghatározó szereplőinek az e-sportot sporttá tenni?

A fenti kérdések megválaszolásával a dolgozat arra tesz kísérletet, hogy a nyert következtetések fényében meghatározásra kerülhessen a jelenség jövője, legalábbis részben, bizonyos szempontból. A szerző álláspontja szerint a sportokhoz való sorolása az iparágak azzal járna, hogy a korábbiakban is ismertetett és jogszabályi valamint szerződéses elemzésből is látható vezető pozíciójukat elveszíthetnék a kiadók. Ez erősíti azt a gyanút, hogy az e-sport nem klasszikus sportokkal azonos jellemzőkkel kerülne sportok közé sorolásra, sokkal inkább speciális jogi megállapodások vezethetnek ehhez. Azonban az e-sportoló védelme szempontjából továbbra is meghatározó a kiadó és az ő kapcsolata.

10.1 A gazdasági törekvések feltehető iránya a szabályozás tükrében

A gazdasági törekvések irányát a szerző álláspontja szerint elsősorban nem az e-sport iparágában, hanem anyaiiparágának érdekeit tekintve érdemes vizsgálni, hiszen a kérdés az, hogy azon piaci szereplők, akik szoftverekkel lehetőséget teremtenek az e-sport létezésére, vajon milyen motivációval rendelkeznek annak jövőjét illetően. A vizsgálata e szervezetek érdekeinek, terveinek pedig azért kulcsfontosságú, (ahogy fent is céloztunk rá) mert ez alapján ismerhetjük meg, hogy mégis mi az e-sport iparágának valódi jövője, ugyanis ahogy később erre részletesen kitérek, amikor az e-sport maga kerül vizsgálat tárgyává, akkor elengedhetetlen szem előtt tartanunk, hogy az e-sport művelését lehetővé tevő videójátékok mindegyike egy szoftver, ez pedig – mint ahogy a tulajdonnak valahol pontosan ez a célja – végzetes, ultimátumszerű erőt

ad a szerzői jogosultak kezébe. Természetesen ezen ultimátum is korlátozható, ahogy Zódi Zsolt kitér rá a szakértői interjújában, a nagy platformokhoz (pl. Facebook) hasonlóan, szinte korlátlanul, de hogy hol és milyen mértékben, az még akkor is kérdéses, ha Magyarország Alaptörvénye is rögzíti a XIII. Cikk (1) bekezdésének második fordulatában, hogy „A tulajdon társadalmi felelősséggel jár.”²³⁹ E társadalmi felelősség kérdése egyébként pont azért merülhet fel, mert az emberek száma, akikre az e-sport iparága jelenleg a Földön hatással van, bizonyos jóslatok szerint²⁴⁰ elérheti nézőkkel együtt a 700 millió főt. A fentiek fényében ismét nyomatékosítja a dolgozat, hogy, hogy amennyiben akár 700 millió embert érint, specializáltabb szabályozás szükséges az élethelyzetre. Jelen pontban, tehát arra a korábban feltett kérdésre, miszerint „*Kik azok a gazdasági szereplők, akik döntéshozó pozícióban vannak az e-sport iparágában?*”, a válasz az, hogy az e-sport művelését, létezését lehetővé tevő videójáték kiadók, amilyen pl. az Electronic Arts²⁴¹, a Ubisoft²⁴², a Valve Corporation vagy a jelen értekezés fókuszában lévő Riot Games²⁴³, amely kiadja a League of Legends nevű videójátékot, mely kétségkívül a világ egyik legsikeresebb e-sport címe. Pontosan ez a siker az, ami miatt érdemes ez a kiemelkedően populáris játék arra, hogy bemutassa a dolgozat rajta keresztül az iparág bizonyos további gazdasági jellemzőit és ezen keresztül néhány további gazdasági érdekét a szereplőknek. Fontos előrebocsájtani, hogy a korábbi EULA elemzésből leszűrhető következtetések miatt pl., a szerzői jogosultak pozíciójának egyfajta feladásaként tekint a dolgozat arra, ha sporttá nyilvánítják az e-sportot. Ennek az okai később kerülnek részletesen kifejtésre, de ahogy korábban is érintésre került már a kérdés, a kiadók különböző gazdasági szereplők, akik már jelenleg is teljesen differenciált eljárásokat alkalmaznak az e-sport életben. Más szervezetekkel állnak kapcsolatban és más versenyszervezési stb. gyakorlatuk van. Tehát valamennyi, jelenlegi erős jogi és gazdasági szereplőnek le kellene mondania meghatározott, saját szellemi termékeik feletti jogosultságokról,

²³⁹ Magyarország Alaptörvénye XIII. Cikk, (1) bekezdés

²⁴⁰ Global Esports & Live Streaming Market Report: Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year, Elérhető: <https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year> letöltve: 2022. június 13.

²⁴¹ <https://www.ea.com/> letöltve: 2022. június 13.

²⁴² <https://www.ubisoft.com/en-gb/> letöltve: 2022. június 13.

²⁴³ <https://www.riotgames.com/en> letöltve: 2022. június 13.

amennyiben az e-sportot sporttá tennék generálisan, nem pedig játékonként alakítanának ki pl. egy-egy sportágat, melyet elfogad a közösség. A szerző álláspontja szerint a későbbiekben bemutatott sportéleti jellemzői a sport világszervezetének nem szerzői joggal érintett szoftverekre, hanem szabadon üzhető tevékenységekre alakult és átültetésük esetén éppen azon ipari érdekek sérülnének, amelyek jelenleg is fenntartják a videójátékipart, márpedig a videójátékipar és az e-sport elválasztása fogalmilag kizárt. a következő fejezetekben a klasszikus sportélet hétköznapi működésének bemutatása fog zajlani

Mielőtt a dolgozat felsorakoztatna további érveket a kiadók azon kérdés megválaszolására, hogy „*Kik azok az egyéb szereplők, akik a fenti kategóriába nem sorolhatóak, de hatással lehetnek az e-sport sportként való elismerésére, ezen keresztül magára az iparágra?*” röviden szeretnénk bemutatni azt a gazdasági hátteret, mely a videójátékipart, azon belül is az e-sportot jellemzi annak érdekében, hogy megfelelő alapossggal tudjuk meghatározni az iparág várható érdekeit, illetve ezek alapján a várható jövőjét.

Az e-sport iparága szinte évről évre növekvő bevételt generál. Míg 2019-ben 957 millió USA dollár, addig 2021-ben már 1084 millió USA dollár az egy év alatt termelt bevétel mennyisége az iparágnak.²⁴⁴ Ehhez képest a videójátékipar 2021-ben összesen 180.3 milliárd USA dollár bevétellel rendelkezett²⁴⁵. Tehát megközelítőleg a videójátékipar bevételeinek 180 szorosát teszik ki az egyéb bevételi források. Tehát a videójátékipar által felhasznált bevételszerző eszközök (videójátékok) felhasználásának egy, a kiadók szempontjából nem kifejezetten magas profittal járó tevékenysége az e-sport. Ha megvizsgáljuk a teljes iparágat, ahogy a korábbi gazdasági elemzés is mutatta, összesen három fő forráson alapulnak a bevételek: hardver (pl. videokártyák, kijelzők), szoftver (maguk a videójátékok, illetve az ún. in game purchase, vagyis a játékokon belüli vásárlások) és az ún. élő szolgáltatásos játékok²⁴⁶. Ezen utóbbi bevételi kategória azon, napjainkban egyre népszerűbb

²⁴⁴ Christina Gough: eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025., Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> letöltve: 2022. június 13.

²⁴⁵ <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming> letöltve: 2022. június 13.

²⁴⁶ Games market revenue worldwide in 2022, by device, Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/278181/global-gaming-market-revenue-device/> letöltve: 2022. június 13.

játéksoftver készítési trendje, mely keretében a kiadók ahelyett, hogy új játékokat terveznének és adnának ki egymás után, olyan játékokat terveznek, amelyeket folyamatosan tudnak bővíteni a játékosok számára, pl. új pályákkal, kihívásokkal, célokkal stb²⁴⁷.

A vizsgált játékok és a hozzájuk kapcsolódó bevételi források elemzése során felvetül a kérdés, hogy melyikhez sorolható az e-sport. Ezt a kérdést fontos megvizsgálni, mert ahhoz, hogy meg tudjuk állapítani az e-sport iparágának pontos gazdasági hatását anyaiiparágára vonatkozóan, ismernünk kellene a definícióját az e-sportnak, azonban konszenzus alapú meghatározása még nem született a mai napig. Kardinális kérdés volna pl. annak a vizsgálata, hogy mikor számíthatunk egy hardver eladást e-sport bevételnek. Ha e-sportolnak csak rajta, vagy ha e-sportolnak is rajta? Egyáltalán honnan tekinthetjük az e-sportot e-sportnak? A League of Legends nevű játékkal az otthoni online játék (a League of Legends csak és kizárólag online játszható, kompetitív keretek között, tehát minden egyes esetben versengenek a játékosok, ha elindítják a szoftvert²⁴⁸) e-sport vagy csak akkor nevezhető egy mérkőzés e-sport mérkőzésnek, ha a kiadó (Riot Games) kifejezetten kijelenti, hogy e-sport versenyt szervez? Tehát az otthoni online játék és a szintén otthonról játszott, de a kiadó által dedikáltan e-sport versenynek nevezett tevékenység között az egyetlen különbség a szoftver kiadója által alkalmazott terminus, vagyis a verseny szó használata. Hasonló kérdés merül fel akkor is, amikor azt vizsgáljuk meg, hogy vajon egy játékon belüli vásárlás mikor köthető egyértelműen az e-sporthoz. Ha e-sport versenyen is használják pl. a vásárolt skin-t (a játékos karakterkének külső megjelenését módosító grafikai megoldás), vagy ha csak ott használják? Értelemszerű ezen költői kérdésekből is, hogy akár önkényesen is meghúzhatóak ezek a határok. Tehát nem lehet egyszerűen beazonosítani a videójátékpiar bevételei között az e-sportot.

De az iparág és az önkényesség együttese akkor is felüti a fejét, ha az e-sport versenyek rendezése során kiadásra kerülő „versenyengedélyeket” tesszük elemzésünk tárgyává. Arra a kérdésre, hogyan szervezhetünk e-sport versenyt, egyszerű a válasz, a kiadó engedélyével²⁴⁹. A Riot Games rendszere egy ún. „Community Tournament

²⁴⁷ Sergio Velasquez: What Are Live Service Games and How Do They Work? <https://www.makeuseof.com/live-service-games-what-how-work/> letöltve: 2022. június 13.

²⁴⁸ Ez alól kivételt jelent az offline gyakorlás, de is a felkészülés célját szolgálja az ember-ember (PvP, player vs. player) elleni küzdelemre.

²⁴⁹ <https://riot.eurcommunitycompetition.com/> Letöltve: 2022. június 13.

Licensing” rendszerrel rendelkezik²⁵⁰. A weboldalon lehetőség van engedélyt kérni ahhoz, hogy versenyt szervezzünk a League of Legends nevű szoftver felhasználásával. Amennyiben azonban a kiadó megtagadja a szoftver felhasználását nyilvános esemény keretében, úgy egészen egyszerűen jogsértő magatartást tanúsítunk, ha megszervezzük az adott versenyt. A Riot Games legnagyobb versenyére a nevezési díj csapatonként akár 10.000.000 USA dollár lehet. Hasonló példa erre még a játékiparban: a Call of Duty League. Ez a liga az Activision által szervezett Call of Duty játékokra összpontosít. A Call of Duty League-ba való belépés díja is nagyon magas, források szerint akár 25 millió dollár is lehet²⁵¹. Szabella Olivér szakértő egyenesen ezen ligák létezésére alapozza, hogy az e-sport gyakorlatilag egy marketingstratégia, hiszen befektetői marketing szempontból, mindegy, hogy ki nyer ezeken a ligákon, mert a reklámok képernyőn töltött ideje (a screen time) ugyanakkora, ha már oda kijutott valaki. Jó kérdés, hogy a Riot Games, vagy az Activision ilyen versenyek szervezési jogáról az e-sport sporttá válása esetén lemondana vagy sem.

A korábbi pontokban tárgyalt Riot ÁSZF, a szerzői jogi kérdések elemzése és az imént említett engedélyezési eljárás, valamint a ligák helyzete mutatják, hogy az e-sport iparágának meghatározó döntéshozói a kiadók. Ebből az is következhet, hogy ezen kiadók döntései határozzák meg az e-sport sporttá válását, nem pedig az egyéb, az iparággal kapcsolatba kerülő játékosok, sport- és gazdasági szervezetek, vagy állami döntéshozók. Érdeemes persze itt megemlíteni Zódi Zsolt szakértői interjút, aki kiemelte, hogy az állami döntéshozatali eljárások bárkit, bármikor érinthetnek, a piaci szereplő nagyságára, gazdasági helyzetére tekintet nélkül. A jelenlegi helyzetben azonban még nem született szabályozás e tekintetben. Tehát érdemes lehet maguk a kiadók várható érdekeit megvizsgálni. A következő pontokban további gazdasági aspektusú vizsgálatra tesz a dolgozat kísérletet, nevezetesen a Riot Games stúdió bevételeit tekinti át és ez további kapaszkodót ahhoz, hogy eldönthessük, a sporttá válás vajon a kiadók érdeke is-e.

²⁵⁰ <https://riot.eurcommunitycompetition.com/> Letöltve: 2022. június 13.

²⁵¹ <https://www.gamesindustry.biz/team-spaces-in-call-of-duty-esports-league-reportedly-cost-usd25m-each> Letöltve: 2023. június 12.

10.2 A Riot Games stúdió várható gazdasági érdekei az e-sport sporttá válása

lehetőségének vizsgálata tükrében

Első körben érdemes tisztázni, hogy a Riot Games Inc. egy, az Amerikai Egyesült Államokban bejegyzett gazdasági társaság, amely 100%-ban a kínai Tencent gazdasági társaság tulajdonában áll. Mind az anyavállalat, mind pedig a Riot Games dedikáltan azért jött létre, hogy maximalizálja a megszerezhető profitot. A játék kiadójának vállalati törekvései határozzák a termékeket, esetünkben a League of Legends-et. Tehát adott egy nemzetközi vállalatcsoport, amelynek célja a profitmaximalizálás. A profitmaximalizálás egyik eszköze pedig a League of Legends szoftver, amely a vállalat magántulajdonának tekinthető. Ahogy a későbbi fejezetek rávilágítanak, látható lesz, hogy az egyik legnagyobb hatása annak, hogy az e-sportot sporttá tesszük az, hogy korábbi vezető irányító szerepét el fogja veszíteni a szoftver tulajdonos, legalábbis ami a szoftvere sportjellegű felhasználását tekinti, hiszen sem a szabályait, sem a versenyrendszerét sem határozná meg a sporttá nyilvánítást követően (legalábbis a klasszikus sportok esetében ez nem így van, ahogy erre is hozott már példát a dolgozat). A szerző álláspontja szerint tisztázott, hogy az e-sport esetében nem az emberi versengést körbelengő olimpiai dicsfény a fontos, hanem az, hogy a legfontosabb kérdés, hogy egy ilyen lépés mekkora gazdasági előnyt és mekkora gazdasági hátrányt jelentene, hiszen olyan jogi személyekről van szó, amelyek dedikált célja a minél magasabb profit megszerzése.

10.3 A nemzetközi sportéletre legnagyobb hatást gyakorló szervezetek

Érdemes kiemelni és később majd valahova beilleszteni, hogy az e-sport sporttá válásával kapcsolatban a Német Olimpiai Sport Szövetség (German Olympic Sport Federation, DOSB) és a Német Sporttudományi Társaság (German Society for Sport Sciences DVS) kifejezett álláspontja az, hogy az e-sportot ne integrálják a sportok közé²⁵².

Jelenleg a döntéseket a szoftverek tulajdonosai, legtöbbször a kiadók (pl. Riot Games) hozzák meg és természetesen igen gyorsan. Például a League of Legends-hez idén,

²⁵² Leis, O., Raue, C., Dreiskämper, D. et al. To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports. Ger J Exerc Sport Res 51, 241–247 (2021). <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00715-9> <https://link.springer.com/article/10.1007/s12662-021-00715-9> Letöltve 2022.07.21.

2022. június hónapig összesen tizenegy patch²⁵³ jött ki²⁵⁴. a 2022. évben kiadott patch 12.1 többek között a Diana nevű karakter képességeit befolyásolta, nevezetesen annak érdekében, hogy a verseny során több területen is lehessen megfelelő hatékonysággal használni a karaktert. Ezért megemelték az ún. „monster damage ratio” nevű értéket 250%-ról, 300%-ra²⁵⁵. Ennek jelentősége a játék szempontjából hatalmas lehet, a döntés meghozatal során pedig a Riot Games meghallgatta a játékosközösséget ugyan, de a döntést maga hozta meg, teljesen egyoldalúan. Érdekes eljárás a gondolattal, hogy vajon a sportban szokásossá vált döntéshozatali mechanizmusok elég hatékonyak-e amikor az e-sport életét kellene irányítaniuk. Amikor kezdtem jelen dolgozatot az első gondolatok között igyekeztem megfogalmazni azt az általánosan elfogadottnak tekinthető tételt, hogy az e-sport egy azon 21. századi termékek és jelenségek közül, melyek a technológia és a digitalizáció rendkívüli dinamizmusának köszönhetően előbb kezdték el emberek tömegének életét befolyásolni, mint az etikai megfontolások, és arra sem volt lehetőség, hogy megfelelő jogi iránymutatás alakuljon ki, hiszen a jogalkotói folyamatokkal kapcsolatos kritikaként egyre gyakrabban merül fel, hogy nem elég gyorsak egészen egyszerűen ahhoz, hogy pl. a blokkláncot, az Airbnb-t, ez e-sportot vagy Übert érintően megnyugtató szabályozókat alkothassanak²⁵⁶.

Ahhoz, hogy ezt megvizsgáljuk, első körben szeretnék kitérni a nemzetközi sportélet egy igen ismert szereplőjére, a Nemzetközi Olimpiai Bizottságra, ami az egyik legrégebbi és legnagyobb nemzetközi sportszervezet a világon²⁵⁷, majd szeretném bemutatni a Föld egyik, ha nem legnépszerűbb sportján, a futballon keresztül azt, hogy pontosan hogyan zajlik egy, a nemzetközi sportéletbe gazdasági, jogi és társadalmi szinten is „becsatornázott” sportág szabályainak módosítása.

E két szervezet döntéshozatali eljárását és alapvető működését azért érdemes megvizsgálni az e-sport iparági érdekei számbavételekor, mert megfelelően

²⁵³ A patch definíciója: "Egy számítógépes program vagy alkalmazás frissítése". A számítástechnikában a PATCH egy olyan fájl, amely egy vagy több programfájlban végrehajtandó változtatásokat ír le. A patch-eket jellemzően a gyártók használják a programban lévő hibák kijavítására. <https://www.cyberdefinitions.com/definitions/PATCH.html> letöltve: 2022. június 13.

²⁵⁴ <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/tags/patch-notes/> letöltve: 2022. június 13.

²⁵⁵ <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/game-updates/patch-12-1-notes/> letöltve: 2022. június 13.

²⁵⁶ Zödi Zsolt: IM. 36. oldal

²⁵⁷ <https://olympics.com/ioc/ioc-members-election-commission> letöltve: 2022. június 13.

reprezentálja, hogy a nemzetközi sportszervezetek és a nemzetközi sporttevékenységben részt vevő országok milyen működési elvek szerint irányítják a Föld sportéletét, pontosabban azt mutatja meg és azt is szeretném megmutatni kifejezetten az elemzésből levonható következtetések segítségével, hogy a döntéshozatali eljárás milyen elvek szerint működik. Ugyanis ezen elvrendszerből megfelelően lehet majd következtetni arra, hogy annak adaptálása érdekében áll-e az e-sportot lehetővé tevő videójátékszoftverek tulajdonosainak.

10.4 A Nemzetközi Olimpiai Bizottság jelentősége és döntéshozatali eljárás az e-sport sporttá változtatása függvényében

Első körben jelen fejezet címével kapcsolatban azt kell megjegyezni, hogy tekintettel a jogi helyzetére az e-sport jelenségének (egy magánjogi alapokon álló, ipari tevékenység forma, nem pedig egy sportág), hogy sem a nemzetközi sportszervezetek, sem pedig a nemzeti sportjogi szabályozók sincsenek semmilyen érvényes sportjogi kapcsolatban az e-sporttal.

A Nemzetközi Olimpiai Bizottság (a továbbiakban: NOB) egy nemzetközi nem kormányzati, nonprofit szervezet, amely egyesületi formában működik. Feladata az olimpiai értékek népszerűsítésének ösztönzése, az olimpiai játékok és örökségük rendszeres megünneplésének biztosítása, valamint az olimpiai mozgalomhoz tartozó valamennyi szervezet támogatása. A NOB számos olyan programmal és projekttel ápolja sikerét, amelyek életre keltik az olimpiai értékeket²⁵⁸. Ezen felül, ami igen fontos, a Nemzetközi Sportszövetségek Szövetségével egyetemben meghatározza, hogy mely tevékenységek minősülnek nemzetközi szinten hivatalos sportnak és melyek nem²⁵⁹.

10.5 A Nemzetközi Olimpiai Bizottság eljárása arra vonatkozóan, hogyan kerül beválasztásra egy sportág az Olimpiai Játékokra

A NOB 103 taggal rendelkezik. A tagok természetes személyek, akik a NOB-ot képviselik hazájukban, nem pedig hazájukat a NOB-ban. Jelenleg összesen 103 taggal rendelkezik a NOB.²⁶⁰ Arról a NOB Végrehajtó Bizottsága dönt, hogy mely sportág kerül felvételre az Olimpiai Játékok közé. Arról is az imént nevezett bizottság dönt,

²⁵⁸ <https://olympics.com/ioc/faq/roles-and-responsibilities-of-the-ioc> Letöltve: 2022.07.18.

²⁵⁹ <https://gaisf.sport/members/> Letöltve: 2022.07.18.

²⁶⁰ <https://www.ipacs.sport/ioc-members-list> Letöltve: 2022.07.18.

hogy milyen szabályok meghatározóak akkor, amikor egy új Olimpiai Játékot kívánnak felvenni a korábbiak közé (vagy éppen kitörölni egy sportágat, mint pl. történt ez motorcsónak sportággal, mely korábban Olimpiai Játék volt, azonban már nem az.)²⁶¹

Jelenleg a döntés során öt faktort vesznek figyelembe, további 35 kritérium szerint. Most néhány kritériumot fogunk ismertetni, tekintettel arra, hogy tézisünk bizonyításához az eljárás teljes ismertetése nem rendelkezik az alábbiakon túl relevanciával. A kritériumrendszer kialakításának szempontrendszere vizsgálja többek között, hogy milyen régóta létezik a sportág, hogy milyen értéket ad hozzá az Olimpiai Játékokhoz, mennyire népszerű a sportág, milyen költség mellett válik lehetségessé a közvetítés stb. A beválasztandó sportágaknak rendelkeznie kell nemzetközi sportszervezettel és a sportágnak meg kell felelnie az Olimpiai Charta és a Doppingellenes Világszervezet szabályainak²⁶². A fenti kritériumok teljesítése esetén olimpiai sportággá nyilváníthat egy tevékenységet a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB). Ez az e-sporttal még nem történt meg. Tehát amit szerettünk volna itt bizonyítani, az, hogy jelenleg ezt az e-sport életében rendkívül fontos döntést az Nemzetközi Olimpiai Bizottság 103 tagjának szavazata hozza meg. A kérdés kétségkívül akkor válik égetővé, amikor azt vizsgáljuk, hogy amennyiben az e-sport része lenne az Olimpia Játékoknak, úgy a Riot Games milyen pozíciót tölthetne be a játék szabályainak és versenyrendszerének meghatározásakor? Hiszen a fenti szabályok értelmében teljesen egyértelmű, hogy mire sporttá lehetne avatni az e-sportot, addigra rendelkeznie kellene egy nemzetközi szervezettel, mely meghatározza a versenyrendszert, melyben működhet az e-sport, de jelenleg olyan szervezet amelyik a Riot Gamesen kívül beleszólhat a League of Legends nevű játék szabályaiba vagy versenyrendszerébe nincs. Hiába hozták létre a International Esport Federation (a továbbiakban, mint „IESF”) nevű szervezetet, ha egészen egyszerűen nem rendelkezik semmilyen valódi szabályozó erővel, hiszen jogi értelemben mindössze kérheti a kiadók engedélyét még ez a hatalmas szervezet is arra, hogy hadd szervezzenek egy versenyt. Ezzel ellentétben, ha megvizsgáljuk a NOB vagy a későbbiekben részletezett

²⁶¹ <https://www.npr.org/sections/tokyo-olympics-live-updates/2021/07/28/1021713829/how-the-olympics-decide-what-sports-to-include> Letöltve: 2022.07.18.

²⁶² <https://www.npr.org/sections/tokyo-olympics-live-updates/2021/07/28/1021713829/how-the-olympics-decide-what-sports-to-include>

FIFA sportra gyakorolt hatását a különbség túl fog mutatni azon, amelyet a marginális jelzővel illethetünk és ez a differencia nem pusztán a történelmi különbségeken alapul, hanem azon a jelen dolgot szemponyjából kulcsfontosságú tényen is, hogy az e-sport egy szellemi tulajdon, a futball, hogy csak egy példát vegyünk, pedig nem az. A szó legszorosabb értelmében tehát a Riot Games-nek például abba kellene belenyugodnia, hogy az évente 1,75 milliárd dollár bevételt csak 2020-ban termelő játéka (ezen felül pedig értelemszerűen valamennyi játéka) feletti összes meghatározó irányító befolyást elveszt, legalábbis nemzetközi szervezeteknek ad. Vajon a kiadók érdeke ez? Esetleg a sporttá válás előidézhetné a népszerűsítését az e-sportnak és nagyobb profitot termelhetne így a kiadók számára? Ké lenne a profit ebben az esetben? Osztozna önként rajta minden játéktúdió a hatalmas szervezetekkel? Egyáltalán szükség van további népszerűsítésre csak annak fényében, hogy 2020-ban az Amerikai Egyesült Államokban többen nézték az e-sport-ot, mint az NBA-t, vagy az NHL-t²⁶³? Pontosan kinek érdeke ez a sporttá válás a pragmatikai és gazdasági kérdések fényében? Álláspontunk szerint a nemzetközi és nemzeti sportszervezetek (International eSport Federaton, Nemzeti Gaming és E-sportági Szövetség stb.) nyernének a legtöbbet, hiszen hatalmat kapnának a szoftverek felhasználási módját tekintve végső soron, de miért egyezne ebbe bele bármelyik kiadó, amikor a videójátékpiar hatszor annyi emberhez jut el, mint a sportok.

10.6 A futball nemzetközi szabályai módosításának dinamizmusa

A futball szabályait két szervezet határozza meg: a FIFA (Federation Internationale de Football Association), illetve annak Szabályalkotó Testülete, az IFAB (International Football Association Board). A dokumentum, amely meghatározza a futball nemzetközi szabályait pedig a Laws of the Game, vagyis a Játék Törvényei nevű hivatalos, minden szezonban frissített dokumentum tartalmazza²⁶⁴. A döntéshozatali eljárás nehézségét és a szabályok módosítását megfelelően reprezentálja, hogy a videóbíró bevezetése majdnem egy évtizedig tartott. Mint látható a korábbi fejezetből, ez a fajta szabályzatalakotási mechanizmus (amennyiben jelenlegi tendenciát vesszük alapul) egészen egyszerűen nem elég gyors az e-sport számára. Ismét arra a kérdésre

²⁶³ With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University's online MBA program, <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/> letöltve: 2022. június 13.

²⁶⁴ IFAB: Laws of the Game 21/22 Elérhető: <https://downloads.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2021-22?l=en> letöltve: 2022. június 13.

világít rá ez a röviden bemutatott problémakör, hogy a klasszikus sportokat körülölelő struktúrák nem biztos, hogy elég hatékonyak ahhoz, hogy szabályozzák az e-sportot, amennyiben az valaha sporttá válna.

Jelen fejezet talán rávilágít arra, hogy a jelenlegi nemzetközi sportéletet irányító szervezeti minták nem biztosan elég dinamikusak ahhoz, hogy az e-sport által megkövetelt gyorsasággal tudják kezelni az igényeit e tevékenységnek, amely egyszerűen lassú ehhez.

10.7 Magyarország e-sport szervezetei, egyesületei és szövetségei, amelyek meghatározó befolyással rendelkeznek a magyar e-sport életre

Magyarországon két szervezet emelkedik ki az összes e-sporttal foglalkozó szervezet közül. Az egyik ilyen szervezet a Nemzeti Sportági Gaming- és e-Sport Szövetség (a továbbiakban, mint NGES), a másik pedig a Magyar Esport Szövetség (a továbbiakban, mint HUNESZ) A két szervezet dedikált célja, hogy sportági szakszövetséggé váljanak hazánkban, hiszen ebben az esetben a szakszövetségeket megillető, a sportág jövőjét meghatározó hatalomra tehetnének szert. Legalábbis elméletben, hiszen továbbra is ott van a lebonthatatlan, szakmai körökben jól ismert tény: a szerzői jog korlátlan rendelkezési jogot biztosít az e-sportot lehetővé tevő szoftverek felett. Most szeretném röviden bemutatni, hogy a sportági szakszövetségeknek mi lenne a szerepe, majd azt, hogy mi lehet és mi nem a sportági szakszövetség szerepe.

Magyarországon a jelen elemzés során három jogszabályt szükséges minimum figyelembe venni. A többször citált Sporttörvényt, a szintén többször citált Ptk.-t, valamint az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvényt (a továbbiakban, mint „Civil törvény”).

A Sporttörvény 16. § (2) bekezdése úgy fogalmaz „a sportegyesület a magyar sport hagyományos szervezeti alapegysége, a versenysport, a tehetséggondozás, az utánpótlás-nevelés és a szabadidősport műhelye.” Ennek megfelelően hazánkban sporttevékenység végzésére szinte kizárólag sportegyesületeket alapítanak. Az egyesület, mint jogintézmény alapjait a Civil törvény határozza meg és a 3. § (2) bekezdése világosan ki is mondja, hogy az *„Az egyesülési jog alapján a természetes személyek, valamint tevékenységük célja és alapítóik szándéka szerint a jogi*

személyek, valamint ezek jogi személyiséggel nem rendelkező szervezetei szervezeteket hozhatnak létre és működtethetnek.” Tehát szervezetek akkor is létrehozhatóak e tevékenységi körre, amelyet e-sportnak nevezünk, ha az nem sport. A sokkal érdekesebb kérdés az, hogy létre lehet-e hozni sportegyesületet egy olyan tevékenység végzésére amelyre nem terjed ki a Sporttörvény hatálya. A Civiltörvény rendelkezése szerint, mely a 4. § (1) bekezdésében kapott helyet: *„Az egyesület az egyesülési jog alapján létrehozott szervezet, amelynek különös formáira: a szövetségre, a pártra, a szakszervezetre, továbbá a külön törvény hatálya alá tartozó tevékenységet végző egyesületekre törvény az egyesületre vonatkozó rendelkezésektől eltérő szabályokat állapíthat meg.*” Kiemeli az értékezés *„a külön törvény hatálya alá tartozó tevékenységet végző egyesület”* fordulatot két okból: szeretné megvizsgálni, hogy a Sporttörvénybe az egyesületekről foglalt eltérő rendelkezések lehetővé teszik-e az e-sport egyesületek legitim létrehozását, másrészt pedig amennyiben esetleg nem teszik lehetővé, úgy szükséges megvizsgálni azt a hazánkban is igen gyakori esetet jogi szempontból, amikor egyesületeket dedikáltan e-sport tevékenység végzésére hoznak létre létre.

A Ptk. 3:63. § (1) bekezdés rendelkezéseinek megfelelően, *„Az egyesület a tagok közös, tartós, alapszabályban meghatározott céljának folyamatos megvalósítására létesített, nyilvántartott tagsággal rendelkező jogi személy.*” Vagyis a Ptk. által meghatározott egyesületi forma egy tág keretek között működő jogi személyiségtípust teremt, melynek feladata a célja folyamatos megvalósítása. Összevetve ezt a Civil törvény fent idézett rendelkezéseivel megállapítható, hogy az e-sport tevékenység folytatására és e-sport tevékenység támogatására tehát létrehozható egyesület, jogi akadálya ennek nincs.

Az már most kijelenthető, hogy nem lehetséges a Sporttörvény sportegyesületekre vonatkozó rendelkezései szerint sportegyesületet létesíteni e-sport tevékenység végzésére. Ennek oka a jelen dolgozatban már idézett Sporttörvényi rendelkezés, a 20. § (4) bekezdés, melynek értelmében a magyar jog szerint nem minősül sportnak az a tevékenység, amelyet a Nemzetközi Olimpiai Bizottság és/vagy az Nemzetközi Sportszövetségek Szövetsége nem minősített sporttevékenységnek. E tekintetben tehát maga a sporttörvény hagyja figyelmen kívül saját sportdefinícióját, mert ahogy több tanulmány is rámutat, alapvetően a sporttörvényünk meghatározása szerint sportnak lehetne tekinteni az e-sportot, azonban a pusztá definíció – ahogy látható a jogszabály

rendelkezéseiből is – egyszerűen nem elegendő. A tényállás maradéktalan tisztázása érdekében most megvizsgálom azt a lehetőséget, hogy vajon sportszövetség létrehozható-e e-sport tevékenység végzésére.

A Civil törvény 4. § (3) bekezdése a szövetséget a következőképpen határozza meg: *„A szövetség olyan egyesület, amely két tag részvételével is alapítható, működtethető. A szövetség tagja egyesület, alapítvány, egyéb jogi személy, jogi személyiséggel nem rendelkező szervezet vagy civil társaság lehet; szövetség tagja természetes személy nem lehet.”*

Speciális szövetségi jogi személyiségtípust ismertet a sporttörvény 19. § (1) bekezdése: *„A sportszövetségek meghatározott sporttevékenységek körében a sportversenyek szervezésére, a tagok érdekvédelmére és a részükre való szolgáltatásokra, valamint a nemzetközi kapcsolatok lebonyolítására létrehozott, jogi személyiséggel és önkormányzattal rendelkező, a Civil tv. és a Polgári Törvénykönyv alapján - az e törvényben foglalt eltérésekkel - különös formában működő egyesületek.”*

A 19. § (3) bekezdése rögzíti taxatív listában, hogy milyen típusú sportszövetségek hozhatóak létre, melyek közül az a) pontba foglalt országos sportági szakszövetséggel, a b) pontba foglalt sportági szövetséggel és az f) pontba foglalt nemzetközi sportszövetséggel fogok foglalkozni. A kérdés a disszertáció témáját tekintve kardinális, hiszen arra adhat választ, hogy jogi szempontból, kizárólag a hazai jogalkotási gyakorlatot figyelembe véve vajon létrehozható-e egy olyan szervezet az e-sport életében, mely meghatározza többek között annak szabályait, versenyrendszerét stb.

A Sporttörvény 20. § (2) bekezdése alapján sportági szakszövetséget a sportág versenyrendszerében részt vevő sportszervezetek hozhatnak létre. Itt szükséges röviden kitérni a sport versenyrendszerének meghatározására összevetve azt az e-sport versenyrendszerével.

A sport versenyrendszerét a Sporttörvény 31. §-a határozza meg. E szerint létezik amatőr, hivatásos és vegyes (nyílt) versenyrendszer. A 31. § (2) bekezdése szerint *„Amatőr versenyrendszerben (bajnokságban) az amatőr sportolók és sportegyesületek mellett hivatásos sportolók, sportvállalkozások csak a sportszövetség versenyszabályzatában megállapított feltételek mellett vehetnek részt.”* A

sportszövetségeknek lehet versenyszabályzata, mint például a HUNESZNEK (amelyet a Sporttörvény 23. § (1) bekezdésére hivatkozva hirdettek is ki) és az e-sportot sportágnak is nevezik benne²⁶⁵. Úgy vélem, hogy jól reprezentálja az e-sport körüli félreértéseket és az iparági szereplők sokszor egymástól tökéletesen eltérő álláspontját az, hogy Magyarország legnagyobb e-sport szervezete is sportágnak nevezi az e-sportot, miközben az – ahogy ezt már többször tisztáztam – jogi értelemben még nem az, legalábbis a sporttörvény rendelkezései nem terjednek ki rá. A versenyszabályzatból az is egyértelműen kitűnik, hogy a HUNESZ önmagát úgy tekinti, mint egy szakszövetség, hiszen a Sporttörvény 23. § (1) bekezdésébe foglaltak a szakszövetségekre vonatkoznak. A „szabályozási vadnyugat” ekkor nyer igazán értelmet, hiszen a HUNESZ éppen önkéntesen jelöli ki magát szakszövetségnek, gyorsan szeretném hozzátenni: a másik a meghatározó hazai e-sport szervezet, az NGES, pontosan ugyanígy jár el, amikor a nevében alkalmazza a „nemzeti” és a „sportági szövetség” fordulatokat is. A „szabályozási vadnyugat” kifejezés úgy hiszem azért is találó, mert mint látható, a legmeghatározóbb hazai szervezetek önkéntesen meghatározzák - mintha saját hatáskörük lenne eldönteni a kérdést - hogy mi sportág és mi nem, sőt, azt a kérdést is tisztázzák (ezzel is levéve Magyarország törvényszékeiről, mint cégbíróságokról a feladat terhét²⁶⁶), hogy szakszövetségeknak minősülnek. Azt, hogy milyen esetekben lehet létrehozni országos sportági szakszövetséget, a Sporttörvény 20. § (4) bekezdése rendelkezik, aminek azonnal első fordulata tartalmazza a sportág szót, amely az e-sport esetében nem értelmezhető még jelenleg, így álláspontom szerint kijelenthető, hogy sem a nemzetközi, sem a nemzeti szinten létrehozott szövetségek egyike sem tekinthető legitimnek²⁶⁷.

A legnagyobb hazai e-sport szövetségek mind rendelkeznek önálló versenyrendszerrel, ugyanakkor kijelenthető, hogy ezek a versenyrendszerek igen sajátosak, pontosabban nem illenek a Sporttörvény által meghatározott

²⁶⁵ Magyar E-sport Szövetség, Versenyszabályzat, Elérhető: <https://hunesz.hu/documents/HUNESZ-Versenyszabalyzat-2022.docx.pdf> Letöltve: 2022.07.26.

²⁶⁶ az egyesületi jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény 13. § (1) A civil szervezetet - a civil szervezetek bírósági nyilvántartásáról és az ezzel összefüggő eljárási szabályokról szóló törvény rendelkezései szerint eljárva - a törvényszék veszi nyilvántartásba.

²⁶⁷ A legitim kifejezés alatt azt érti a szerző, hogy a sportágra kiterjedő, azt tömörítő szervezeteknek akkor lenne meghatározó ereje és szerepe, ha az e-sport egy sportág lenne a nemzetközileg legitimnek tekintett szervezetek szerint, mint amilyen a GAISF illetve a NOB.

keretrendszerbe. Ugyanis sem az NGES, sem a HUNESZ nem hozhat egyetlen szabályt sem az általuk játszott versenyeken, továbbá az NGES még csak nem is tagja az Nemzetközi E-sport Szövetségnek²⁶⁸. Tehát itt kialakult egy éles elhatárolhatóság a klasszikus sportszövetségek és az e-sport szövetségek között, nevezetesen, hogy míg egy országos sportági szakszövetség de iure és de facto az adott sportágban nemzeti szinten a legmeghatározóbb entitás, amely jogosult és köteles a sportág nemzetközi sportszövetsége szabályainak megfelelő működés elősegítése körében valamennyi szabályt meghatározni nemzeti szinten²⁶⁹, kialakítja a versenyrendszert a sportágban²⁷⁰, meghatározza a sportág fejlesztési koncepcióját és gondoskodik annak megvalósulásáról²⁷¹, meghatározza az utánpótlás fejlesztési koncepciót stb.,²⁷² míg ezzel szemben az e-sport szervezetek a játékkiadók engedélye szerint, azok minden előírását betartva kérnek versenyszervezési engedélyt. A két szövetségi magatartásforma pedig azért áll ilyen messze egymástól a gyakorlatban, mert értelemszerűen húzódik egy súlyos jogi differencia a tevékenységi formák között, amely bőven túlmutat azon a kérdésen, hogy sport-e az e-sport vagy sem. Sőt, ha megvizsgáljuk Leisz és munkatársai²⁷³ tanulmányát, azt állítják, hogy nem az a lényeges kérdés valójában a tudományos vizsgálódás szempontjából, hogy az e-sport sport-e. Az idézett tanulmány bár pszichológiai következtetések levonására készült a bölcsészettudományok területén, de arra a jogtudományi álláspontra engedett következtetni, hogy az e-sport esetében sem az a kardinális kérdés valójában, hogy sport-e, hiszen ha el is fogadjuk annak, akkor is egy jogi értelemben feloldhatatlannak tűnő problémával szembesülünk: a sportjog jogágakon keresztül fekvő jellege bár sok esetben bevonja a többi jogágot (pl. küzdősportok esetében az egyik játékos másik játékos által okozott sérüléseit általában nem szankcionálja a büntetőjog²⁷⁴), de az e-sport esetében a szerzői jogvédelemben részesült szellemi tulajdon feletti tulajdonosi rendelkezési jog szabályozása lenne a cél, amely sporttudományi és sportjogi

²⁶⁸ Amelyből több van és egyik sem rendelkezik semmilyen plusz jogosultsággal a többihez képest.

²⁶⁹ Sporttörvény: 22. § a) pont

²⁷⁰ Sporttörvény: 22. § b) pont

²⁷¹ Sporttörvény: 22. § e) pont

²⁷² Sporttörvény: 22. § i) pont

²⁷³ Oliver Leis, Charlotte Raue, Dennis Dreiskämper, Franziska Lautenbach: To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports, German Journal of Exercise and Sport Research, 2021., Elérhető: <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00715-9>, 241–247. oldal

²⁷⁴ a Büntető Törvénykönyvről szóló 2012. évi C. törvény 15. § g) pont

szempontból is a szerző álláspontja szerint a sporton túlmutató kérdés, hiszen szerzői jogi és magánjogi korlátozásra volna szükség. A jelen értékezés nem kíván jóslatokba bocsátkozni azt illetően, hogy érdeke vagy nem érdeke az e-sportot jelenleg lehetővé tevő játékkiadóknak az, hogy az e-sport sport legyen²⁷⁵, hiszen ez egy igazán végtelenül nehezen ellenőrizhető, illetve bizonyítható tézis, de a szellemi tulajdonosok mély, gyakorlati involválására volna szükség akkor, ha sportnak, vagy sporthoz hasonlóknak kívánnánk tekinteni az e-sportot. A szerző igyekszik jelen soraival visszautalni a gazdasági elemzésről szóló fejezetre, amelyben már utalt a dolgozat arra, hogy az e-sport sporttá válásának egyik lehetősége az, hogy a nagy sportszervezeteket és a kiadókat együttműködés keretében, kölcsönösen kialakított és érdekorientált kapcsolat által segítjük közös nevezőre hozni.

Ahogy ez a gondolatmenet pedig egyre inkább rávilágít a probléma nagyságára, úgy válik egyre fontosabbá a kérdés, amelyet korábban is vizsgált már a dolgozat egy rövid kérdés erejéig: vajon az e-sport népszerű, vagy játékok, amelyekkel e-sportolnak, illetve hol van a határa ezeknek? (A szakértői interjúk alapján levonható következtetés a fentiekben is idézett kérdésre: a játékok a népszerűek.) Azért lényeges a kérdés, mert arra keresi a választ, hogy a játékkiadók és az e-sport elválaszthatóak-e egymástól. Tehát reális lehet-e ez az elképzelés, hogy a kiadók szerepe úgy csökken, hogy pl. kifejezetten a klasszikus sportszervezetek fejlesztessek le e-sportra alkalmas szoftverek. A válasz a kérdésre a kutatások alapján, melyek igyekeztek felhívni a popkulturális elemekre is a figyelmet és a szakértők nyilatkozatai alapján, az, hogy nem. Tehát az e-sport jövőjét – legalábbis a jelenlegi tendenciák alapján – azon játékok kiadói határozzák meg, amelyek a legnépszerűbb címeket adják ki.

Egy további gondolatkísérlet erejéig, ha megvizsgáljuk annak a lehetőségét, hogy a Riot Games bevonása nélkül döntenek az e-sport sporttá válásáról és a nemzetközi sportági szakszövetség titulust elnyerő szövetség kéréseinek nem tesz eleget a Riot Games, akkor pontosan milyen helyzet áll elő? Nem szervezhet majd a Riot Games egymaga versenyt a saját szellemi tulajdonával úgy, hogy minden felhasználóval érvényes és az érdekeit rendkívül jól szolgáló (sőt, az érdekeit így jogos érdekké tevő) szerződése van? Tehát a sportággá avatása az e-sportnak gyakorlatilag a piaci szereplők jogait csorbítaná és szüntetne meg érvényes, a nemzetközi magánjog szerint

²⁷⁵ Szabella Olivér e-sport kutató szakértői véleménye szerint ez éppen a sportvilág érdeke.

hatályos szerződéseket? Kit terhelne a kártérítési felelősség azon károk tekintetében, amelyeket azért szenved el a videójátékipari szereplő, mert a versenyszervezési jogát elveszik? A GAISF-et, vagy a NOB-ot, mert sportággá avatta az e-sportot, esetleg a Nemzetközi E-sport Szövetséget?

Szakmai szempontból a fenti kérdések akár költőinek is tűnhetnének, de a céljuk a sokszor ismételt tétel bizonyítása: a jelenlegi e-sport iparág nem csak gazdaságilag „betonozódott be” de a nemzetközi (magán)jog szabályai szerint is annyi érvényes jogi kapcsolattal rendelkezik, hogy széleskörű együttműködést követelne meg a sporttá válás folyamatában a sportszervezetek és gazdasági szereplők között. Erre jelezte szakértői interjújában Törőcsik Mária meg, hogy pont ez az attitűd, amely egyik oldalt sem jellemzi általános értelemben.

11. A francia e-sport szabályozás

Az e-sport szabályozási nehézségei által támasztott kihívások egy részére Franciaország Európában példátlan, globális szinten pedig ritka megoldást választott, amikor megalkotta unikális szabályrendszerét. A Francia Parlament négy okot jelölt meg, melyek miatt fontosnak tartotta a szabályozás bevezetését²⁷⁶:

- a) szükségesnek tartották a fiatal játékosok szüleit megnyugtatni a tekintetben, hogy nem szabályozatlan tevékenységből keresnek a gyermekek pénzt;
- b) szerették volna lehetővé tenni a versenyek tisztességes lebonyolítását;
- c) meg kívánták akadályozni, hogy a versenyekre történő fogadás csalásokhoz és visszaélésekhez vezessen;
- d) mindenekelőtt pedig a játékosokat kívánták védeni.

A szakértői interjúk és a dolgozat keretében végzett kutatások is a francia szabályozás céljainak ismerete nélkül is azonos eredményre jutottak, vagyis a játékosok védelme, a versenyek tisztasága, fiatalok szüleinek érdekképviselése azon területek, melyeket hazánkban is első sorban szükséges szabályozni és ezek azok a területek, amelyeket a jelenlegi környezetben is lehetséges szabályozni.

A francia törvényhozás két szempontból tartotta fontosnak regulálni az e-sportot, mindkettőt a Digitális Köztársaságról szóló 2016-1321-es törvény keretén belül

²⁷⁶ • Margaux Mermin: The pioneering French regulation on esports, Elérhető: <https://www.sv.law/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports> Letöltve: 2022.08.17.

szabályozták. Egyrészt rendezvényszervezési oldalról, erre szolgál a videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelkezés (a továbbiakban, mint „I. sz. e-sport rendelkezés”), mely 2017. május 9. napján lépett hatályba Franciaországban²⁷⁷. A rendelkezésben alkalmazott szófordulatot azonban már most szeretném kiemelni, mivel igen erősen mutat rá a jogalkotói akaratra a választott nomenklátúra: vagyis a „videójátékos verseny” kifejezést alkalmazták, nem pedig az e-sportot. Ennek álláspontom szerint több oka is lehet, de kétségkívül segíti a jogértelmezést a jogalkalmazók számára az a tény, hogy a videójátéknak (szórakoztató célú szoftver és nem médium) és a verseny szónak is van egészen széles körben és konszenzus alapon elfogadott definíciója. Ahogy már jelen disszertációban is több pont tárgyalta, az e-sportnak nincs és ezt a kifejezést a törvényalkotó Franciaországban elegáns módon kezelve, egészen egyszerűen kihagyta a jogszabályból. Ez is erősíti a lehetőségét annak, hogy a konszenzus alapú megközelítés nélkül a szabályozás minden valószínűség szerint ellehetetlenül, hacsak nem kerüljük ki egészen egyszerűen az e-sportot, a jelenséget és a kifejezést is. Tehát az I. sz. e-sport rendelet kifejezetten a rendezvényszervezés oldaláról közelítve egyrészt meghatározta, hogy mi az a videójátékos verseny, másrészt regulálta e rendezvény szervezésének részletes szabályait.

A másik francia rendelet pedig A versenyszerűen játszható videójátékok fizetett hivatásos játékosainak jogállásáról szóló 2017-872. számú rendelkezés (a továbbiakban, II. sz. e-sport rendelet). Az e-sportoló jogállásának törvényalkotói tisztázása pedig lehetővé tette a játékosok védelmét és ami a társadalmi felelősségvállalás szempontjából talán az egyik legégetőbb kulcskérdés: a fiatal játékosok védelmét is biztosíthatja így a jogszabály, beleértve a szülői érdekképviselőket.

Most első körben a rendezvények szervezésére vonatkozó rendeletet elemzi a dolgozat, ezt követően tér át az e-sportoló jogállásáról szóló rendelkezésre és ismereteti a francia megoldást. Mindezt annak érdekében, hogy a dolgozat alkalmazhatóságára törekvő utolsó fejezetben, a magyar szabályozásra javaslatot lehessen megfogalmazni.

²⁷⁷ • A videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország, 2017. május 9.

11.1 A videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország A francia szabályozás a rendezvények szervezésére vonatkozóan szabályozza a versenyek szervezőit és a versenyeken résztvevők kötelező magatartását egyaránt. Annak érdekében, hogy fenntartsák a tisztességes versenyt, meghatározták, hogy a résztvevők mekkora összeggel járhatnak hozzá a verseny szervezéséhez és minden rendezvényszervező részére bevallási kötelezettséget írtak elő. A cél az volt, hogy elérjék, hogy a játékosok hozzájárulása ne haladhassa meg az adott verseny szervezési költségeit, ezzel biztosítva a versenyzők ésszerű hozzájárulásának lehetőségét. Ezen felül a szabályozás nagy hangsúlyt fektet arra, hogy a videójátékos verseny és a szerencsejáték határolódjon el. Ez azért fontos, mert a francia szabályozás fejlődéstörténeti-jogi elemzése során fény derült rá, hogy a francia e-sport törvény életbe lépése előtt az e-sportot szerencsejátéknak titulálták²⁷⁸. A francia törvényalkotók egyik célja ezen elhatárolás meghatározása volt, pontosan emiatt tilos mindenféle sorsolás, amely szerencsejátékhoz hasonlít, és általában minden olyan tevékenység, amelyet a nyilvánosság számára bármilyen néven kínálnak, de reményt kelt(het) egy olyan haszon megszerzésére, amely akár részben is a véletlennek köszönhető, és amelyért a verseny szervezője anyagi hozzájárulást kér a résztvevőktől. A videójáték-versenyeknek az online szerencsejátéktól tehát azon az alapon kell különbözniük, hogy a játékosok ügyességi és intelligenciabeli teljesítményüknek kell túlsúlyban lennie a véletlennel szemben²⁷⁹.

A digitális köztársaságról szóló törvény abban az esetben ad jogot videójátékos verseny szervezésére, amennyiben az alábbi négy kritériumnak megfelelnek:

- a) az esemény nyilvános;
- b) részvételi díjat vagy egyéb anyagi áldozatot (általában: nevezési díj) követel résztvevőktől;
- c) pénzjutalom vagy egyéb nyereség megszerzése lehetséges;
- d) a nyereség megszerzésének lehetőségében a véletlen is szerepet játszik.

²⁷⁸ • Az e-sport kontextusa Franciaországban, Elérhető: <https://www.reclex-avocats.com/fr/fiches-pratiques/cat-4-ntic/5-bientot-un-cadre-juridique-pour-l-esport-en-france-entre-clarification-et-mefiances.html> Letöltve: 2022.12.12.

²⁷⁹ Thierry Vallat: E-Sport Törvény a Digitális Törvényjavaslatban: Az Elektronikus Sport Jogi Kereteinek Meghatározása: <https://www.village-justice.com/articles/droit-sport-dans-Projet-Loi,20900.html> Letöltve: 2022.01.06.

Ilyen versenyek akkor rendezhetők, ha a játékosok anyagi hozzájárulása nem haladja meg a verseny megrendezésének költségeit²⁸⁰.

Minden egyes jogi személynek, mely videójátékos versenyt kíván rendezni engedélyt kell kérnie a Francia Belügyminisztérium Versenysportért és Szerencsejátékért Felelős Osztályától („Service du ministère de l'intérieur Chargé des Courses et Jeux”). A bejelentés egy nyomtatvány kitöltésén keresztül valósul meg. A nevezett nyomtatvány az alábbi adatszolgáltatást teszi kötelezővé a videójátékos verseny szervezője számára:

- a) a szervező jogi személy neve, adatai, jogi képviselője;
- b) az esemény pontos leírását, beleértve verseny pontos menetét, a körökre osztott játék minden részletét;
- c) fel kell sorolni az eszközöket, amelyeket a jogi személy biztosít a verseny lebonyolításához;
- d) a verseny alatt közreműködő alkalmazottakat és pontos feladataikat;
- e) felügyelő személyt;
- f) a fizetett játékosok alkalmazási feltételeit;
- g) a fizetett játékosok foglalkoztatási feltételeinek leírását (különösen a heti játékkal eltöltött idő mértékét, a testedzés gyakoriságát, elméleti felkészítést, orvosi vizsgálatok leírását);
- h) a játékos tevékenységével kapcsolatos szakmai kockázatok megelőzésére tett intézkedéseket (izom-csontrendszeri betegségek, pszichés nehézségek megelőzése érdekében tett intézkedések stb.);
- i) civil szervezetek számára:
 - naprakész alapszabály;
 - az testület döntéshozó szervének legutóbbi három ülése jegyzőkönyve;
 - az elmúlt három év éves beszámolója;
 - minden olyan intézkedés, amely lehetővé teszi a profi játékosok követésének minőségi szintjének értékelését;
 - a szervezet alkalmazottainak felsorolása.
- j) gazdasági társaságok számára:
 - a társaság legfrissebb alapszabályának másolata és az egyedi azonosító szám;

²⁸⁰ • a digitális köztársaságról szóló 2016-1321. számú törvény, Franciaország 2016. október 7.

- az elmúlt három pénzügyi év (vagy az azóta lezárt pénzügyi évek) mérlegei és működési elszámolása;
- minden olyan intézkedés, amely lehetővé teszi a profi játékosok követésének minőségi szintjének értékelését;
- a gazdasági társaság alkalmazottainak felsorolása.

Azért volt fontos a fentieket citálni, mert a bejelentő űrlapon közzétett kötelező adatok köre ellenőrizhetővé teszi a versenyek szervezésének körülményeit, vizsgálható, hogy a szervező jogi személy rendelkezik-e megfelelő anyagi fedezettel, hogy a játékosok védelme szintén biztosított. Ezen adatok köre ismeretében dönt tehát a kijelölt hatóság a verseny engedélyezéséről.

A versenyt követő egy hónapon belül az adott versenyszervezőnek kapcsolatba kell lépnie a hatósággal és be kell mutatnia a pontos adatokat a versenyzők teljes hozzájárulása és az egész verseny megrendezésének teljes költsége tekintetében.

A jogszabály külön védelemben részesíti a fiatalok játékosokat, különösen a 12 év alattiak részesülnek védelemben, amikor a részükre tilos részt venni bármilyen pénzdíjas e-sport versenyen. 18 éves kor alatt csak akkor vehetnek részt e-sportolók egy versenyen, amennyiben szüleik beleegyeznek. Itt meg szeretném jegyezni, hogy bár Magyarország semmilyen ehhez hasonló, kifejezetten e-sport jogszabállyal sem rendelkezik, azért nagyon hasonló a helyzet. Az e-sport versenyek hazánkban (ahogy jelen dolgozatban is korábban már részletezésre került) polgári jog által szabályozott környezetben jelennek meg, egy szerződéses kapcsolatban. Tekintettel arra, hogy a versenyek nagyrésze tehát egy rendezvény keretében valósul meg, a versenyzők valamilyen megbízási szerződés megkötése útján válnak az események résztvevőivé. A Ptk. 2:12. § (2) bekezdése értelmében „A korlátozottan cselekvőképes kiskorú jognyilatkozatának érvényességéhez - ha e törvény eltérően nem rendelkezik - törvényes képviselőjének hozzájárulása szükséges.”²⁸¹ Cselekvőképtelen kiskorú esetén (azaz, ha valaki még nem töltötte be a 12. életévét²⁸²) nem adható érvényes jognyilatkozat, hiszen a törvényes képviselő járhat csak el²⁸³, a kiskorú véleménye korának és érettségének megfelelő színvonalon kezelt figyelembevételével.²⁸⁴

²⁸¹ Ptk. 2:12. § (1) digitális köztársaságról szóló törvény

²⁸² Ptk. 2:13. §

²⁸³ Ptk. 2:14. § (1)

²⁸⁴ Ptk. 2:14 (3)

Tehát a francia szabályozással szemben Magyarországon nem tiltott a 12 éven aluliak számára a pénzfizetős e-sport versenyeken való részvétel sem, amennyiben a törvényes képviselő beleegyezik a szerződés megkötésébe, ahogy rendkívül hasonló akkor is a helyzet, amikor a 14 és 18 év közötti személyek kívánnak hasonló tevékenységet végezni. Alapvetően tehát megállapítható, hogy a cselekvőképes, felnőtt, azaz 18 éves korukat betöltött személyek vállán nyugszik a döntés terhe, hogy mely cselekvőképes és cselekvőképtelen kiskorúak vehetnek részt e-sport versenyeken és melyek nem. A szerzői álláspontja szerint ez Magyarország esetében kiszolgáltatja az e-sport iparágát nem ismerő idősebb szülői korosztályt.

11.2 A francia e-sportoló jogállása

Első körben fontos tisztázni azt, hogy a fizetett e-sport versenyző a francia szabályozás értelmében munkavállalónak minősül és meghatározásra került a francia munkatörvénykönyve alapján a határozott és határozatlan idejű szerződéses kapcsolat is. Magyarországon is fent áll a lehetősége annak, hogy munkavállalóként alkalmazzanak e-sportolókat, akár egyszerűsített foglalkoztatásra vagy alkalmi munkára irányuló munkaviszony keretében.²⁸⁵

A jelen pontban bemutatja a dolgozat, hogy a II. sz. e-sport rendelet alapján az e-sportoló jogállását (mely a dolgozat multidiszciplináris jellegét tekintve egy definíciónak is felfogható): „Minden személy, aki videojáték-versenyeken való részvételért díjazásban részesül és tevékenységét a Digitálisáért Felelős Miniszter Jóváhagyásában részesülő egyesülettel vagy céggel jogi alárendeltségi viszonyban végzi.”

A jogszabály tehát generálisan és tág értelemben határozza meg a fogalmat annak érdekében, hogy a lehető legszélesebb körben fedje le az absztrahálандó élethelyzetet és fogalmi elemként jelöli meg, hogy kizárólag a jogosítvánnyal rendelkező szervezetek játékosai minősülnek e-sportolónak.

A francia szabályozás megköveteli továbbá, hogy egy e-sportoló alkalmazása előtt engedélyt kérjen az adott egyesület vagy szövetség a Digitalistásért Felelős Minisztertől, mely rendelkezés biztosíthatja egyrészt az ellenőrzés lehetőségét, másrészt azt, hogy a játékosok valóban megfelelő védelemben részesüljenek az állami szintű garanciák megkövetelése miatt. A francia szabályozás mélységét talán az

²⁸⁵ a munka törvénykönyvéről szóló 2012. évi I. törvény 201. §

fémjelzi leginkább, hogy az állami garanciák között olyan követelmények szerepelnek, mint az e-sport tevékenységgel kapcsolatos foglalkozási kockázatok, melyek között számbavételre került a mozgásszervi megbetegedések veszélye, a pszichológiai nehézségek, de ellenőrzik a testmozgás gyakoriságát, tehát a tevékenység teljeskörű és magasfokú egyéni kockázatelemzését végzi el a hatóság és ellenőrzi azt is, hogy van-e ezen feltételrendszer ideális megvalósításához megfelelő infrastruktúra és gazdasági háttér. Amennyiben a feltételek ideálisak, az engedély akkor is csak maximum három évre adható ki. Itt már bemutatásra került az e-sportoló francia jogi definíciója, most nem szeretném újfent idézni, mindössze kiemelném a kormányzati dimenziót, amely értelemszerűen következik a francia mintában az állami szerepvállalás miatt, mégis igazán lényeges. Hiszen addig a pontig, amíg nem államilag legitimnek tekintett és elismert jogi személynél játszik az e-sportoló, amely engedélyt kapott versenyszerű videójátékos versenyeken résztvevő személy alkalmazására, addig nem is tekint senkit e-sportolónak. A lényeg, hogy a hivatásos versenyzőket védik munkajogi, egészségügyi szempontból is, de az egyenlő elbánás elve is érvényesül, amikor egy e-sportolókat alkalmazó jogi személy nem fizethet más és más díjat az azonos pozícióban alkalmazott játékosoknak. További munkajogi biztosítékot jelent a szerződés tartalmi követelményeinek meghatározása, amikor kikötésre kerül, hogy egyoldalú módon a jogviszonyt nem szüntetheti meg az e-sportolót alkalmazó jogi személy. 16 éven aluli személy esetében a munkaadó részére kötelező betartania a francia munka törvénykönyve szerinti, 16 éven aluliakra vonatkozó rendelkezéseket és így munkaidőre és munkaórára vonatkozó korlátozásokat, a munkateherre vonatkozó korlátozásokat, továbbá vagyonvédelmi protekcióban is részesíti az e-sportolót a törvény, amikor megköveteli, hogy minden játékos keresményének egy része félretételre kerüljön nagykorúsága idejére egy letéti számlára²⁸⁶.

Mint látható a francia e-sport törvény lényegesen szélesebb körben, magasabb fokon védi a játékosokat és fontos kiemelni, hogy egy rendkívül erős „átfekvő jogági jelleggel” őrzi a résztvevők jogait. Hiszen a nélkül, hogy kifejezetten alkotott volna egy e-sportra vonatkozó sui generis szabályozást, lehetővé tette, hogy az e-sportolók munkajogi, polgárjogi, egészségügyi jogi védelemben részesüljenek és ezen feltételek

²⁸⁶Margaux Mermin: The pioneering French regulation on esports <https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports> Letöltve: 2022.08.31.

megvalósításának kötelezettségét azon jogi személyekre hárította, amelyeknek érdekükben áll a tevékenység folytatása. Ez azért kiemelten fontos, mert hazánkban például a szülők belátására van bízva az, hogy milyen tevékenységet folytathat, milyen keretek között a gyermekük és még az is, hogy milyen idősen. Hazánkban az e-sportot körülvevő társadalmi bizonytalanság és ismeretlenség nagymértékben van jelen, ahogy erre Bíró Balázssal, Magyarország jelenleg legmeghatározóbb e-sport szervezetének elnökével folytatott szakértői interjú is rávilágít, ahogy a Mezei Péterrel, vagy Sebestyén Andrással készült is. A szülők felé támasztott azon elvárás, hogy felmérjék gyermekük gazdasági, egészségügyi és munkajogi igényeit egy e-sport körül felépült jogviszonyban egészen egyszerűen a jelen dolgozatban citált valamennyi szakértői interjú alapján irreális elvárás. A szakértői interjúk alapján tett megállapítások arra világítanak rá leginkább, hogy a témában járatlanok a szülők, így sokszor fel sem merül bennük az, amely például az egyik kulcsfontosságú kérdés volt, amikor alkották a francia e-sport törvényt is: a játékosok tevékenysége felveti annak a lehetőségét, hogy az egyszerű számítógépes játék valójában munkajogviszonyt takar. Ezt pedig a magyar szülők – legalábbis a szakértői interjúk alapján – egészen egyszerűen nem tudják felmérni és ironikus módon, olyan veszélyektől kívánják megóvni a gyermekeiket, melyek már megcáfolásra kerültek (úgy, mint az elképzelés, hogy agressziót okoznak a videójátékok, holott több tanulmány is bizonyította, hogy ez helytelen elképzelés²⁸⁷, ahogy a Papp Dávid szakértővel készült is interjú is kiemeli, miszerint az agressziót erősítő legerősebb faktor nem a videójáték, hanem a versengés ténye), de olyan veszélyektől, melyek reálisak lehetnek (mint pl. a fiatalkorúakkal kapcsolatos munkajogi kérdések) már kevésbé tartanak a szülők. A francia e-sport szabályozást követő rövid kitérést a magyar köztudatban megjelenő szülői magatartásra azért tartottam szükségesnek, mert megfelelően ábrázolja azt a társadalmi-tudati szintet, amely az e-sportot jellemzi hazánkban és amely, - ahogy arra Sebestyén András, Magyarország egyik legrégebb és legmeghatározóbb Counter Strike játékosa is kitért a vele készült szakértői interjúban – szó szerint nehezíti és rosszabb helyzetbe tereli az e-sportoló játékosok helyzetét. A „rosszabb helyzet” első sorban a játékosok anyagi és erkölcsi kiszolgáltatottságában jelenik meg. Ugyanakkor ahogy

²⁸⁷ Justin H. Chang; Brad J. Bushman: Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns, JAMA Netw Open. 2019. <https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2734799?resultClick=1> Letöltve: 2022. augusztus 28.

Sebestény András is kitér arra, hogy jelenleg azon szülők, akik most járnak a harmincas és negyvenes éveikben valószínűleg képesek lesznek magasabb fokú érzékenységet mutatni az e-sport iparágának valódi problémái és veszélyei felé, ahogy arra is kitért nyomatékosan Sebestény András, hogy szükség volna szabályozásra. Méghozzá egy olyan szabályozásra, amely lehetővé tenné a sportolók valódi védelmét, de ebben egyetértett Bíró Balázs Elnök Úr is a vele készült szakértői interjú során, ahogy szintén rávilágít a Papp Dáviddal készült szakértői interjú is erre.

A jelen fejezetben tárgyaltak bemutatására azért került sor, mert a francia szabályozás részletes vizsgálata és a szakértői interjúk eredményei egybevágtak. Ez arra engedett következtetni, hogy a francia szabályozás olyan problémákra reflektál, amelyek hazánkban is felmerülhetnek. Ezért disszertációm következő, egyben utolsó fejezetében javaslatot fogok tenni arra, hogy milyen szabályozást volna szükséges hazánkban is alkalmazni. A disszertáció kiteljesedése lesz ez az utolsó fejezet, mely rá fog világítani dolgozatom alkalmazhatóságának lehetőségeire is hazánkban.

12. A magyar szabályozásra tett javaslatot megelőző – dolgozatban is ismertetett - ismeretanyag összegzése, ezen összegzés fényében a problémás jogi területek meghatározása

Elsősorban külön szeretném kiemelni Törőcsik Mária szakértői interjúból ismertetett álláspontját, aki szerint első körben szükséges figyelembe venni, hogy az e-sport jelentősége koránt sem akkora még, mint arra a statisztikai adatok utalnak (itt Branyiczky Zoltán szakértőre érdemes visszautalni még, aki kifejezetten e statisztikai adatok jelentőségét vonja kétségbe, legalábbis álláspontja szerint a „gamer” kifejezés meghatározása is túlzó, a kifejezést kiterjeszti nem kifejezetten ebbe a kategóriába tartozó személyekre is, ezzel is erősítve Törőcsik Mária fenti álláspontját). Ezen felül fontos kiemelni azt is a szakértői interjúból, hogy az e-sport jelensége körül felmerülő visszásságok oka nem is egészen biztosan az e-sportban keresendő, hanem akár a médiajogban²⁸⁸. Itt használható fel még Zódi Zsolt úr szakértői nyilatkozata, aki pedig a médiajoggal kapcsolatban jegyezte meg, hogy a média szabályozási kérdései bár rendkívül bonyolultnak és nagyszámúnak tűntek az EU-s jogalkotási stratégia

²⁸⁸ A médiajogi szabályozást elvettem korábban, arra való tekintettel, hogy maga a médiajogi meghatározások sem homogének, ahogy a dolgozat is rávilágít, területtől és felhasználási módtól függően kapnak a videójátékok más és más besorolást, így álláspontom szerint nem elég stabil a videójátékok médiajogi szabályozottsága ahhoz, hogy ezt a rájuk épült élethelyzetet a szükséges biztonsággal meghatározzák.

kialakítását megelőzően, azok száma mégis alacsony és azt a javaslatot is tette, hogy első körben kerüljön beazonosításra az lényeges problémakör, melyek a szakértői interjúk alapján kerültek meghatározásra. E fejezetben így erre is kerül sor.

Figyelembe véve hazánk pontos helyzetét, az érintett embertömeget, az jelenség által termelt és felhasznált anyagi javakat és - Törőcsik Mária szavaival élve – megkeresve a tényleges helyét az e-sportnak (gazdaságunkban és/vagy társadalmunkban), így fontos megjegyezni, hogy hazánkban a fizetett e-sportolók száma rendkívül alacsonyra tehető, de az érintett fizetetlen és/vagy alkalmi játékosok száma magas (Ahogy ezt megerősíti Sebestyén András szakértő véleménye is).

A szakértői interjúk és az egyéb kutatási tevékenység alapján az alábbi jogi problémák merülnek fel a magyar e-sport életben, amelyek közül mindegyik meg és feloldható jogi eszközökkel:

1. A játékosok – így különösen a fiatalok – nem részesülnek megfelelő anyagi, jogi, erkölcsi védelemben.
2. Bár a fiatalok szülei döntenek a fiatalok személy e-sport életben való elhelyezkedésének módjáról, mikéntjéről (hiszen ők írják alá a szerződéseket melyekkel e-sport, vagy éppen sport egyesületek tagjaivá válnak a fiatalok, ők határozzák meg azon szerződések tartalmát, melyekkel az e-sportolók benevnek a hazai vagy külföldi e-sport bajnokságokra stb.), egyszerűen nincs elegendő és megfelelő tudásuk ehhez, ezért gyermekeik érdekeit nem tudják olyan hatékonysággal képviselni, amilyen hatékonysággal azokat szükséges volna.
3. A hazai jogi környezet rendkívül speciális világviszonylatban is, hiszen Magyarországon létezik egy sporttörvény, melynek értelmében meghatározott tevékenységi formákra terjed ki a jogszabály hatálya, azonban ezek közé nem sorolható az e-sport. Hazánkban emiatt egy kettős helyzet alakult ki: a vállalkozások, civil szervezetek legnagyobb része kommunikációjában a sportokkal azonos, egyszintű értelmezését követik az e-sportnak, holott az nem minősül jogi értelemben annak, és mivel a Sporttörvényünk kifejezetten megállapítja (ahogy a korábbi pontokban ez megvilágításra is került), hogy nemzetközi alapokon nyugszik e tevékenység sportként való elismerése, emiatt egy jelenleg a résztvevők jogait gyakran sértő helyzet alakult ki. E helyzetet orvosolni szükséges.
4. A szakértői interjúk és az iparági adatok egyértelműen kimutatták, hogy a leghátrányosabb réteg az e-sport iparágának elemzése során, pont az iparágat lehetővé

tevő játékosok (értelemszerűen a játékok kiadói és fejlesztői mellett). Ez a helyzet szintén orvosolandó, mert etikailag megkérdőjelezhető, hogy az e-sport iparágával kapcsolatban álló gazdasági társaságok vezetői, kapcsolt vállalkozások képviselői, rendezvényszervezők, kommentátorok, sportszervezetek alkalmazottai egytől egyig stabilabb életpályát futhatnak be, legalábbis magasabb anyagi haszonra számíthatnak, mint maguk az e-sportolók. Ez azon felül, hogy igazságtalannak tűnik, felvet egy igen súlyos problémát is: nevezetesen, hogy a játékosok életpályáútja, karrierképe és lehetőségei eltörpülnek az egyéb e-sport-iparági résztvevők lehetőségeihez képest. A fiatalok törvényes képviselőinek tájékozatlansága kombinálva ezzel a faktorialal valódi nehézséget jelent az iparág játékosai számára. E helyzet orvoslása jogi eszközökkel megvalósítható volna, ahogy a francia példa is mutatja.

5. Konkrét versenyszervezési önkényuralom mutatkozik két fronton: egyrészt – ahogy erre a dolgozat részletesen is rávilágít több helyen – a kiadók döntenek mindenben, másrészt a kiadókkal kapcsolatban álló jogi személyek. Mind a kiadók, mind a jogi személyek saját maguk döntenek arról, hogy kivel létesítenek szerződéses kapcsolatot versenyek szervezésére, hiszen az egész élethelyzetet döntő részben a polgári jog és a szerzői jog szabályai határozzák meg. A kiadók és a velük kapcsolatban álló vállalkozások döntenek szabadon arról, hogy mikor és milyen körülmények között rendeznek versenyeket és azon kik indulhatnak egy adott játékból. Tehát a játékosok kizárása teljes mértékben önkényes alapokon valósulhat meg. A versenyek tisztasága kifejezés fel sem merülhet, hiszen semmilyen esélyegyenlőséget megteremtő súlyegyen, szabályozó nincs a képletben, mely segíthetné az arra rászoruló jogi védelmét.

13. A közigazgatási érintettség

A dolgozat egyik konklúziója az, hogy hatósági engedélyköteles tevékenységnek szükséges minősíteni az e-sport versenyek szervezésének jogát. Itt a legfontosabb figyelembe venni azt, hogy civil szervezetek és gazdasági társaságok is folytatnak e-sport tevékenységet. Az e-sporttal kapcsolatos tevékenységet azonban jelen szabályozási terület szerint szét kell választani az alapján, hogy valaki e-sport csapatot üzemeltet, vagy versenyt szervez, vagy mindkettőt teszi. Az e-sportolók egyesületi tagsága úgy vélem megnyugtató módon szabályozott, hiszen egy e-sportoló alkalmazása egyesületi tagként az őt a tagjai közé választó civil szervezet és a tag között megfelelő elveken nyugszik. A problémás kérdéskört így nem is az jelenti még

esetünkben, amikor valaki e-sport csapatot szervez (tart fent) civil szerveződés keretében, hanem két problémakört kell kiemelni: a fizetett játékosok alkalmazásának feltételeit kell megteremteni, továbbá a versenyszervezési jogok kiadásának szabályait kell meghatározni. A nehézséget a jelenlegi helyzetből való kiindulás adja, miszerint gazdasági társaságok és civil szervezetek is foglalkoznak e-sporttal, mindkét jogi személytípus tart játékosokat és szervez versenyeket. Az első szabályozási elhatárolást tehát az anyagi érintettség fényében határoznám meg és a szabályozással nem terhelném az ingyenesen, kedvtelésből végzett tevékenységet, kizárólag a pénzdíjas versenyeket és a bér, vagy bérjellegű juttatás fejében alkalmazott játékosok helyzetét tisztáznám. Itt a probléma természetesen az, hogy civil szervezetek gazdasági célú tevékenység végzésére jogszabályellenes alapítani, mindazonáltal ezen problémakör megoldása nem jelen dolgozat tárgya.

Az általános közigazgatási rendtartásról szóló 2016. évi CL. törvény 9. §-a definiálja a hatóságot:

„E törvény alkalmazásában hatóság az a szerv, szervezet vagy személy, amelyet (akit) törvény, kormányrendelet vagy önkormányzati hatósági ügyben önkormányzati rendelet hatósági hatáskör gyakorlására jogosít fel vagy jogszabály hatósági hatáskör gyakorlására jelöl ki. A hatóságtól a hatáskörébe tartozó ügy nem vonható el.”

Mivel rendeleti úton való szabályozásra tesz javaslatot a dolgozat, ezért az e-sport rendeletben kerülne meghatározásra a kijelölendő hatóság. Tekintettel hazánk speciális sportjogi helyzetére és a jelenlegi hatósági elhelyezkedésére az e-sportnak, továbbá az e-sport reális jelentőségére tekintettel a Sportügyekért Felelős Államtitkárság keretein belül helyezném el, de legalábbis az Emberi Erőforrások Minisztériumának működési körébe volna szükséges tartoznia. Hazánk speciális sportjogi helyzetét azért emeltem ki, mert az egyedi jogszabályi környezet eleve kiemelten foglalkozik a sport tevékenységének kérdéskörével és a törvényi státusszal magasabb társadalmi jelentőséget tulajdonít neki.

Jelenleg Magyarországon az e-sport államszervezeti elhelyezkedéséről nem igazán lehet beszélni, de több jogforrás és a szakértői interjúk is engednek következtetni a lehetséges kormányzati megfontolás szerinti helyére a tématerületnek. A korábbi hatósági elhelyezkedésről jogforrást is találhatunk, ha megvizsgáljuk a hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI. 10.)

Korm. határozatot²⁸⁹, amelyben a Digitális Jólétért Program keretén belül került elhelyezésre, amikor a rendelet is kifejezetten a Digitális Jólét Programja összehangolásáért és megvalósításáért felelős miniszterelnöki biztost jelölte ki intézkedésre. Ez a határozat a hazai e-sport élet eddigi legnagyobb e-sport versenye megszervezésének támogatását készíti elő, tehát nem egy állandó helyet jelölt ki az e-sport számára, mindössze egy e-sporttal összefüggő kormányzati feladat került ellátásra. Amiből tehát érdemesebb kiindulni az, hogy a sport jelenleg a Honvédelmi Minisztériumhoz tartozik, és Sebestyén András e-sportoló is a Sportügyekért Felelős Államtitkárság alkalmazottjaként foglalkozik jelenleg is az e-sportokkal.

A jelenlegi hazai helyzetből kiindulva a Szabályozott Tevékenységek Felügyeleti Hatósága egy lehetséges és már létező hatóság lenne arra, hogy az e-sport ügyekért feleljen. A Szabályozott Tevékenységek Felügyeleti Hatóságáról szóló 2021. évi XXXII. törvény 1. § (1) bekezdése értelmében, e hatóság feladat- és hatáskörébe tartoznak az alábbi ügyek: szerencsejáték-szervezés, a dohányügy, a kiberbiztonság, valamint a bányászat és a földtani tevékenységek, a Hatóság feladata a bírósági végrehajtók és a felszámolói szervezetrendszer hatékony működésének biztosítása. Tekintettel az informatikai és szerencsejáték szerinti érintettségre, a hatóság profiljába tartozhatna az e-sport szervezetek és a szervezett rendezvények ügyköre is. Az Hatóság a törvény alapján látja el felügyeleti szervi funkcióját egy igazán színesnek nevezhető ügykör felett, nem utolsó sorban a társadalmi felelősségvállalás is kiemelt értékei között szerepel²⁹⁰.

13.1 Szabályozási stratégia a magyar e-sport életre vonatkozóan

Jelen dolgozat a szabályozás stratégiáját alkotja csak meg, kiemelve néhány kulcsfogalmat és nem egy pontos törvényjavaslat megalkotása a célja, hiszen ez ismét irreális felhasználhatósági cél lenne, az ismeretlen törvényalkotói akarat fényében.

Az e-sport és a jog kapcsolata igazán nehezen megragadható és pont az a tény szól közbe, melyet jelen dolgozat is több ízben tárgyalt, nevezetesen, hogy valamennyi játékszoftver, ami lehetővé teszi az e-sportot, egytől egyig szellemi tulajdon és ahogy korábban is írtam, a tulajdonos rendelkezési jogát tekintve nincs különbség a dolgokon és a szellemi termékeken fennálló hatalmi helyzetben. Amennyiben tehát a

²⁸⁹ a hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat

²⁹⁰ <https://sztfh.hu/hatosag/bemutatkozas/> Letöltve: 2023. január 5.

magántulajdon megszabolása felől szeretnénk közelíteni a helyzethez, úgy egy esetleges szabályzat pont ezen rendelkezési jogot volna kénytelen szűkíteni. Ahogy a Zódi Zsolttal is készült szakértői interjú is rávilágít, az interneten megjelenő platformok szabályozása azonban teljesen egyértelműen széleskörű és a törvényhozók az alkotmányokban rögzített alapvető értékek védelme érdekében az egyébként szellemi tulajdont is tartalmazó platformokat, mint pl. a Facebookot, folyamatosan szabályozzák.

Tehát adott egyrészt egy nehézkesen megragadható szabályozási tárgy és egy bonyolult élethelyzet. Nem utolsó sorban egy olyan élethelyzet, mely Mezei Péter szakértői interjúja alapján bár tartalmaz visszasságokat az e-sportolókra nézve, mégis biztosítja részükre a szabadságot, mely arra tekintettel, hogy kevés hazai fizetett játékos van, szükségszerű. A szabadság esetünkben azt jelenti, hogy a játékosok nincsenek röghöz kötve egyetlen szervezetnél sem, a mozgásuk szabad. E szabadság megőrzése pedig fontos a mostani jogszabályra tett javaslat készítése során is, mivel a dolgozatban is ismertettek miatt, az e-sport tekintetében figyelembe kell venni a valós élethelyzetet, de egyben szűkíteni kell a jogszabályok hiányában beállt igazságtalan gyakorlatot.

„Verebélyi Imre szerint a minőségi jogalkotást három alapelv-csoport határozza meg:

1. az eredményesség és költséghatékonyság,
2. a demokrácia és
3. a jogállamiság.”²⁹¹

Ezen három alapvető értéket a dolgozat is igyekszik figyelembe venni, már a probléma beazonosítása során, előzetes jelleggel.

Ezen felül a jogalkotásról szóló 2010. évi CXXX. törvény (a továbbiakban, mint „Jat”) 2. § (4) bekezdése értelmében az alábbiakat kell figyelembe venni: A jogszabálynak meg kell felelnie az Alaptörvényből eredő tartalmi és formai követelményeknek, illeszkednie kell a jogrendszer egységébe, meg kell felelnie a nemzetközi jogból és az

²⁹¹ Borsa Dominika: A minőségi jogalkotás problémái (A győri jogi kar doktori iskolájának szakmai konferenciája) 157-162. o.

európai uniós jogból eredő kötelezettségeknek és a jogalkotás szakmai követelményeinek²⁹².

Első körben azt volna fontos tisztázni, hogy milyen területen szükséges a szabályozást végrehajtani, a magyarországi érintettség, a pénzügyi adatok és a szabályozandó élethelyzet bonyolultsága (az élethelyzet alapvetően egyszerű) függvényében.

Magyarország Alaptörvényének Alapvetése T) Cikk (1) bekezdése értelmében *„Általánosan kötelező magatartási szabályt az Alaptörvény és az Alaptörvényben megjelölt, jogalkotó hatáskörrel rendelkező szerv által megalkotott, a hivatalos lapban kihirdetett jogszabály állapíthat meg.”* Az általam javasolt szabályozás kötelező magatartást ír elő, ugyanakkor a szerző álláspontja szerint a törvényi szintű szabályozásnál alacsonyabb jogforrásból, rendeletből szükséges kiindulni. A jelenlegi rendeleti kormányzás struktúrájába is illeszkedik, másrészt a szabályozandó terület nem indokolja a magasabb jogforrás megjelölését, az élethelyzet pedig feltárása után olyan ismérvekkel rendelkezik, melyek miatt a jogszabály terjedelme sem lenne túl nagy. Nem utolsó sorban a francia minta is hasonló megoldást követ.

A francia minta jogpragmatikailag egy elegáns és hatékony megoldásnak tűnik, amikor orvosolja az e-sport jelensége körüli bizonytalanságot azzal, hogy kizárólag a videójátékos versenyek rendezvényszervezési szabályozását hozza létre, ezzel egyetemben a versenyszerűen tevékenykedő videójátékos természetes személy és a videójátékos versenyszervező jogi személyek jogállását határozza meg. A szabályozatlan élethelyzet egy kiváló kiindulópont volna a hazai szabályozáshoz is. Első körben tehát érdemes volna meghatározni a videójátékos verseny jogi ismérveit. Így a szabályalkotás nem érintené a kiadók monopol helyzetét, hiszen a velük kapcsolatban álló e-sportszervezetek kerülnek szabályozás alá. Így egy hatósági engedélyköteles tevékenység válik az e-sport verseny szervezéséből és a játékosok jogai is pusztán azáltal nyernek védelmet, hogy egy meghatározott tevékenységet végeznek. Nem utolsó sorban ez a szabályozás nem kezeli külön az e-sport címet, ahogy arra korábban utalt a dolgozat, más jellegű szabályozásnál erre szükség lehetne, de ezzel a megoldással nincs. A dolgozat részletesen elemezte a magyar e-sport versenyek szervezésének jogi lehetőségeit és vizsgálta azt is, hogy az e-sport élet szereplői milyen típusú jogi személyek és milyen magánjogi jellemzők mentén

²⁹² a jogalkotásról szóló 2010. évi CXXX. törvény 2. § (4)

szerveznek, teljesen szabadon versenyeket jelenleg. A francia minta átültetési lehetőséget adna arra, hogy a játékosok számára igazságos környezetet teremtsen a szabályozás, ami a dolgozat megállapításainak fényében fontos lehet.

Mezei Péter szakértő állítása szerint az e-sport szabályozásának hiánya teszi szabaddá az e-sportot és ettől fejlődik, ugyanakkor azzal ő is egyetért, hogy sok esetben szükség volna szabályozásra. Bíró Balázs, Magyarország legnagyobb és legmeghatározóbb e-sport szervezetének, a Magyar E-sport Szövetségnek az elnöke interjújában több helyen is megerősíti, hogy a hazai e-sport életnek szüksége volna egy szabályozásra, amely tisztázza pl. azon kérdésköröket, amelyeket jelen fejezet is szeretne (e-sportoló jogállása, a sportszervezetek jogállása, a fiatakorúak védelme, versenyengedélyek és versenyszervezés). A szerző álláspontja szerint a francia minta magyar viszonyoknak megfelelő adaptálása egy jó kiindulópont lehet: lehetőséget ad a szabályozásra, az alapvető szabadság megtartása mellett, amely a döntő többségében alul fizetett játékosoknak legalább megmarad.

A tevékenység körüli élethelyzet jelen dolgozatban való jogpragmatikai feltárása (különösen a szakértői interjúk és a francia szabályozás ismerete) értelmében minden olyan esemény szabályozása szükséges, melyet videójátékos versenynek lehet nevezni. A cél az, hogy a szabályozás fényében ne lehessen semmilyen jogi kiskaput találni, amennyiben valaki e-sport - vagyoni értékű díjazással járó videójátékos versenyt - szervez, úgy mindenképpen tartozzon a tevékenység a jogszabály hatálya alá.

Másodsorban meg kell határozni az e-sportoló jogállását és az e-sport szervezettel való kapcsolatát. Erre a szerződéses kapcsolatra később konkrét javaslatot tesz a dolgozat, ez a szerződésminta jelen értekezés 1. számú melléklete. E szerződésmintát a részt vevő felek számára volna fontos biztosítani. A célja e szabályozási kérdésnek az, hogy minden egyes személy, aki e-sport tevékenységet folytat, kapjon egy hivatalos státuszt. E státusz megszerzésének feltételei volnának, ezen feltételrendszeren keresztül lehetne megoldani a fiatakorúak és szüleik, valamint a többi játékos jogos érdekeit, melyet többször tárgyalt az értekezés.

13.2 Az e-sport versenyek jogszabályi meghatározása

Az alábbi javaslatot teszi a dolgozat a videójátékos versenyek jogi tárgyú meghatározására:

E-sport versenynek minősül minden olyan rendezvény, amelyen

- a) nyilvános;
- b) számítástechnikai eszközökkel kifejtett versengő tevékenység zajlik;
- c) kettő vagy több résztvevő online és/vagy személyes formában kifejtett részvételével;
- d) vagyoni értékű nyereségre válhat jogosulttá a játékosok számítástechnikai teljesítménye alapján;
- e) és amelyen a résztvevők számítástechnikai eszközön kifejtett, mérhető, egyéni vagy csapatteljesítménye határozza meg a nyereséget döntő részben és nem a véletlen.

Ez a jogszabályi definíció megkísérli megfelelően körül bástyázni az élethelyzetet, így ha tisztázott lenne az, ha valaki ilyen, vagy ehhez hasonló rendezvényt tart akár online, akár offline formában, akkor e-sport versenyt szervez. A verseny szervezésére pedig a francia mintából kiindulva csak azon jogi személyek lehetnek jogosultak, amelyek az illetékes hatóságtól engedélyt kértek e-sport versenyszervezési tevékenység folytatására. A hatósági engedély kibocsájtására jogosult szervként pedig a fentieknek megfelelően a Szabályozott Tevékenységek Felügyeleti Hatóságát (a továbbiakban, mint „Hatóság”) jelölném ki.

Vagyoni értékű díjazás mellett e-sport verseny szervezését abban az esetben lehetne engedélyezni a Hatóságnak, amennyiben a szervezet az alábbi feltételeknek megfelel:

- a) Rendelkezik a verseny lebonyolításához szükséges infrastruktúrával;
- b) vezető tisztségviselője nem áll eltiltás alatt;
- c) az államháztartásról szóló 2011. évi CXCV. törvény értelmében átlátható szervezetnek minősül;
- d) vagyonmérlege alapján a verseny lebonyolításával kapcsolatban esetlegesen felmerülő kártérítési és egyéb költségek megfizetésére megfelelő vagyonnal rendelkezik;
- e) amely a Hatóság megítélése alapján alkalmas arra, hogy a játék tisztaságát, az esélyegyenlőség, a játékosok szellemi és pszichés állapotát megőrzi.

13.3 Az e-sportoló jogállása

A fentieknek megfelelően szükséges meghatározni az e-sportoló jogállását is, ahogy Bíró Balázs is többször kiemeli ennek fontosságát szakértői interjújában. A jogállás meghatározása csak a fizetett játékosokat érinti és azért fontos ez a meghatározás, mert ahogy például Mezei Péter is nyilatkozta a szakértői interjúban, ha kényszerből is

ugyan, de előfordul olyan eset hazánkban, hogy a játékosok az Mt. szerinti egyszerűsített foglalkoztatás keretében, marketing tevékenységre kerülnek foglalkoztatásra. Természetesen lehet marketing jellegű egy e-sport játékos tevékenysége, de látható, hogy a szabályozatlan élethelyzet szülte kényszermegoldások nem tükrözik a valóságot, az interjúk alapján arra lehet következtetni, hogy valódi megoldásra van szükség. Ennek érdekében szükséges kialakítani az e-sportoló jogállására vonatkozó rendelkezéseket, így elkerülhető az, hogy olyan jogviszonyban alkalmazzák őket, amelyek nem fedik a valóságot.

Egy e-sportoló határozott vagy határozatlan idejű formában foglalkozik a tevékenységgel, de amit fontosabb faktor, az a rendszeresség, mely a munkaviszonyt elválasztja pl. a megbízási jogviszonytól. Gyakori élethelyzet egyetlen verseny erejéig alkalmazni a játékosokat, ahogy fent is lehet hosszútávon tartani egy csapatot. Szükséges leszögezni, hogy Magyarországon a jogszabályok lehetőséget biztosítanak arra, hogy munkavállalóként alkalmazzunk e-sportolókat, hiszen egy, az Mt. 42. §-a szerinti munkaszerződésben a bér ellenében kiköthető a játékos munkaideje, gyakorlási kötelezettsége, akár otthoni munkavégzés keretében. Tehát munkajogi szempontból semmi akadálya az e-sport szerződések létesítésének, a gond sokkal inkább az, hogy az e-sportolók kerülnek ingyenesen alkalmazásra a sportszervezetek által, színlelt szerződésekkel, rövid időszakra, ingyenes keretek között. Pontosabban az adott verseny nyereseményének egy részét vagy egészét tarthatják meg a játékosok. Tehát összességében a francia mintának megfelelően a lehető legigazságosabb megoldás az volna, ha munkaviszony keretében alkalmaznánk az e-sportolókat kizárólag, de a jelenlegi helyzetben szükség volna arra is, hogy a megfelelő mentális és pszichés védelem mellett, az e-sportolóknak a lehetséges, minimum anyagi megtérülése is biztosításra kerüljön. Tehát a játékosok időszakos alkalmazását lehetővé tevő megbízási minta szerződésére, melyet a Hatóság biztosítana, konkrét javaslatot tesz a dolgozat az 1. számú mellékletben. A szerződésben meghatározásra kerül a jogviszony kerete, az e-sportoló és a szervezet kötelezettségei, melyek között azon minimumfeltételek kerültek meghatározásra, mely hazánk aktuális helyzetére reflektálva képes védeni a feltárt élethelyzet során megjelenő értékeket. A szerződés megkötése kötelező volna minden olyan jogviszonyban, mely keretében e-sportoló kerül alkalmazásra ingyenesen, nem rendszeres jelleggel.

Az e-sportoló jogállását pedig az alábbiak szerint határoznám meg:

E-sportoló az a természetes személy, aki számítástechnikai eszköz segítségével, versengő informatikai tevékenységet folytat egy videójátékszoftver segítségével egy jogi személlyel való szerződéses kapcsolata alapján, jövedelemszerzésre tekintet nélkül.

Ez a széleskörű, generális szabályozás szintén azt a célt szolgálja, hogy ne lehessen elkerülni a jogszabály általi e-sportolónak minősítést, amennyiben valaki ilyen tevékenységet folytat. Egyben ez a definíció nem köti meg az egyéni játékosok kezét sem, csak speciálisan azt a jogviszonyt szabályozza, melyet szükséges: az e-sportoló és az őt megbízó szervezet kapcsolatát.

13.4 Az e-sportolói szerződés és az e-sportoló szabad mozgásának biztosítása

Az e-sportolók szabadságát tehát biztosítani volna szükséges, ugyanakkor jogait is védeni kell. Az e-sportoló védett érdekei között szerepel a szabadság kiemelten, mivel gyakran alul vannak fizetve, így szabad mozgásuk, érdekeik szerinti átigazolásuk²⁹³ fontos, ahogy ezt Mezei Péter is megerősíti.

Tehát a szerződést az adott hatóság biztosítaná és megkötése kötelessége lenne a szervezetnek. Ezzel a lépéssel már megvalósulna a kiskorúak védelme jobban, mint jelenleg, hiszen szerződéses keretek között volna csak lehetséges, szülői (törvényes képviselő) általi beleegyezés esetén egy játékost versenyre küldeni.

A szerződésben meghatározásra kerülnek az alábbiak:

- a) A szerződés tárgyában rögzítik a felek, hogy az e-sportolói jogviszony létrejöttét, melyben az e-sportoló arra vállal kötelezettséget, hogy részt vesz meghatározott rendezvényeken és gyakorlásokon (edzéseken) a legjobb tudása szerint. A szerződés e tekintetben erősíti a magatartáskötelmi jegyeket. Minden időpontot az edzésekről és a rendezvényekről a felek előre egyeztetnek a szerződés elválaszthatatlan részét képező mellékletekben. A kapcsolattartók kijelölésének kötelezettsége kettős célt szolgál: ha nem a játékos maga a kapcsolattartó, akkor lehet az érdekeit képviselő egyéb személy (pl. menedzser), vagy a kiskorúak védelme érdekében a szülő (törvényes képviselő), így a szerződéses viszonyok során vállalt kötelezettségek átláthatóak lesznek és elősegítik a kiskorúak érdekeinek védelmét is.
- b) Az e-sportoló más jogi személlyel azonos tárgyban a szerződés lejártáig nem köthet szerződést. Ugyanakkor a hatóság, illetve eleve az e-sport rendelet tiltaná egy e-sportoló hat hónapnál hosszabb, vagy maximum két versenyre való lekötését. Ezzel védelemben részesülhetnének az e-sportolók.
- c) Az e-sportolói kötelezettségek alapjául a klasszikus sportolói szerződésekben bevált fordulatok is szerepelnek és a szervezet jóhírnevének megőrzése is szerepel kötelezettségei között, ahogy az e-sportoló – e-sportszervezet kapcsolatok ismeretében

²⁹³ Mivel az e-sport nem sport, ezért jobb híján használja ezt a kifejezést a dolgozat arra, hogy egy e-sportoló másik szervezet tagjaként és/vagy megbízásában játszik egy online vagy offline rendezvényen.

ez el is várható feltétel és a legjobb tudása szerinti részvétel a gyakorlásokon és az e-sport versenyeken.

- d) Ehhez képest a szervezet köteles megtéríteni a jogosan felmerült költségeket és az e-sportoló részére köteles megbízási díjat fizetni, valamint az esetleges nyereményének valamekkora részét megtéríteni számára. A jelenlegi, hazánkban bevett gyakorlatot alapul véve abban szabadon állapodhatnak meg a felek, hogy egy e-sportoló az által nyert összegből mekkora mértékben részesül, de a rendelet értelmében minimum 60% illetné meg.
- e) A szerződésben kiemelésre kerül a kiskorúk védelmének fokozott kötelezettsége az e-sport szervezet részéről.

14. Összefoglaló / Summary

14.1 Magyar nyelvű összefoglaló

A jelen dolgozat célja az volt, hogy egy társadalmilag jelentős réteget érintő problémát beazonosítson, annak létezését igazolja és kísérletet tegyen a lehetséges megoldásra. A választott téma a videójátékok versenyszerű felhasználása volt, hiszen a tevékenység nagysága és jellege olyan élethelyzeteket szült, amelyeket egyelőre nem ismerünk, illetve nem kerültek még szabályozásra, vagy amennyiben szabályozásra kerültek, az sok esetben erkölcsi és jogi értelemben visszásnak tekinthető. Ahogy az értekezésben több helyen került bemutatásra: az e-sport 700 millió ember életét érinti világszerte, Magyarországon 810 ezer ember életére gyakorol hatást és csak hazánkban eléri az iparági bevételek a 70 milliárd Forintot, a fejlődése pedig az e-sport iparágának rendkívül dinamikus, évről-évre nő azon személyek száma, akik érintettek a kérdéskörben. Magyarországon a sportszervezetek (legyenek azok civil egyesülések, vagy gazdasági társaságok) nagy része rendelkezik e-sport szakosztállyal, vagy csapattal, a fiatalok pedig, kiemelten a fiatal férfiak nagy része magas érdeklődést mutat a jelenség iránt, abban nem csak rekreációs tevékenységet és kikapcsolódást, de sok esetben karriercélt, lehetséges életpályát látnak. Egy életpályát, melyben az iparág szereplői közül az e-sportolók vannak a legrosszabb anyagi helyzetben, gazdasági kiszolgáltatottságuk mellé pedig súlyos jogi kiszolgáltatottság is társul. Az e-sportolók gazdasági hátrányának elsődleges oka, hogy míg a videójátékok kiadói, a versenyeket szervező egyéb gazdasági társaságok és jogi személyek, a versenyek szervezése során közreműködő technikai és egyéb szakemberek, kommentátorok döntő többségében anyagi juttatásért vesznek részt a tevékenység szervezésében és a versenyek megtartásában, addig az e-sportolók sokszor nem részesülnek anyagi előnyben, csak pl. ha nyernek egy adott versenyen, vagy helyezést érnek el. Mindeközben ők teszik lehetővé az iparág létezését a szerzői jogosultak mellett. Nehéz megállapítani, hogy az e-sportolók munka- vagy megbízási-jogviszonyban vannak-e, tevékenységük akár napi 10 óra gyakorlás mellett végezhető csak, kötelező versenyekre járniuk és végső soron hasznot hajtanak azon szervezeteknek, amelyek a neve alatt játszanak, ahogy azon szervezetek részére is, amelyek a versenyeket szervezik. Mindeközben egy jogilag érdekes helyzet áll elő az e-sportoló, a szervezet és a videójátékkiadó (pontosabban: szerzői jogosult) viszonylatában:

Az e-sport iparágát a videójátékok kiadói, szerzői jogi jogosultjai teszik lehetővé, saját szellemi termékeik felett pedig teljhatalommal rendelkeznek. Sőt, ahogy általános szerződési feltételeik elemzése során kiderült, ezen szerzői jogi hatalmon végső sorban túlterjeszkednek. Az e-sportolók közül minden egyes játékos első lépése (ahogy a szabadidős felhasználása is ugyanilyen minden videójátéknak) az, hogy aláír egy szerződést, illetve elfogadja annak online feltételrendszerét magára nézve kötelezőnek. Ez az online feltételrendszer gyakorlatilag a magyar jog számára is ismert általános szerződési feltételekkel azonosítható be és ultimátumszerű a megkötése, hiszen egy játékos vagy elfogadja a szerződéses feltételek, vagy nem játszhat a játékkal (nem tudja elindítani a szoftvert). A klasszikus sportokhoz hasonlítva ez olyan, mintha Cristiano Ronaldo vagy aláírna egyetlen klubbal, egyetlen szerződést, amelynek minden feltételét az adott klub határozná meg tárgyalási alap nélkül, vagy nem játszhat többet futballt. Ezen szerződések az ún. EULA-k (end user lisence agreement), melyek a játékos és az adott videójáték felhasználásának minden részletét meghatározzák. A játékosok hozzáférését, fiókját, azonnal törölhetik is, ahogy erre is citál példát az értekezés. Ezen EULA-k pedig nem tesznek különbséget a játékosok és az e-sportolók között. Ahogy nem tesz különbséget közöttük egyetlen EU-s fogyasztóvédelmi irányelv, vagy rendelet sem, holott míg valaki szabadidőben játszik, az távolról sem ugyanaz, mintha karriereként végezné a tevékenységet, jövedelemszerzési céllal, versenyszerűen, hosszútávon. Nincs különbség tehát fogyasztó és e-sportoló között, holott élethelyzetük annak ellenére, hogy látszólag azonos tevékenységet végeznek, különböző.

Nem is lehetséges egy játékos védelme pl. a sportszervezetek által, hiszen az elsődleges és legfontosabb jogi kapcsolatot ez EULA-k határozzák meg. A versenyek szervezése néhány kivételtől eltekintve valamennyi videójáték és e-sport cím esetében akkor lehetséges, ha a szerzői jogosult (kiadó) engedélyt ad verseny szervezésére, ezen versenyek pedig azonosak a klasszikus jogi értelemben vett rendezvényekkel. A versenyek szabályait szintén a szerzői jogosultak határozzák meg (hiszen a videójátékok szabályait egyoldalúan hozzák és bármikor módosíthatják is azokat), a versenyek (rendezvények) saját szabályai esetleg a fordulók számára terjedhet ki, illetve arra, hogy ki indulhat el egy versenyen. Ekkor pedig megjelenik egy újabb jogi értelemben a játékos számára igazságtalan helyzet lehetősége: egy rendezvény szervezője dönti el, hogy indulhat-e egy versenyen, hiszen, egy rendezvény esetében

sok esetben meghatározható az a kör, akinek engedheti egy adott jogosult a részvételét. Tehát egy e-sportoló nevezési lehetőségét az sem garantálja, hogy elfogadja egy teljesen egyoldalú szerződés (EULA) valamennyi feltételét, hiszen egy rendezvényszervező még így is megakadályozhatja, hogy induljon egy versenyen. Sőt, pl. a dolgozatban részletesen elemzett Riot ÁSZF (EULA) értelmében minden egyes e-sportolónak meg is szüntethető a profilja a Riot Games gazdasági társaság által, egyoldalúan, indok és indoklási kötelezettség nélkül. Ismét a sporthoz hasonlítva ez olyan, mintha Hosszú Katinkát bármikor eltilthatnák a versenyzéstől indoklási kötelezettség nélkül, sőt, eltilthatná egy őt egyoldalúan alkalmazó szervezet, vagy egy verseny szervezője, a hasonlat kedvéért: egy uszoda üzemeltetője is. Életszerűtlen a sport esetében e jogi valóság, mely az e-sportolókat jellemzi. E jogi valóság egyik lehetséges megoldása az értekezésben is javasolt francia szabályozási minta lehet, mely megoldást nyújt az e-sportolók nehéz helyzetének bizonyos aspektusaira, amikor a rendezvényeket szabályozza, az e-sportoló jogállását határozza meg és munkaviszonyát tisztázza, valamint hatósági kontrollt rendel a e-sport tevékenységhez. Teszi mindezt úgy, hogy nem érinti szabályozásával a EULA-k hatáskörét. Bár ez egy frappáns megoldás, arra ez sem tud választ adni, hogy mi van akkor, ha egy szerzői jogosult visszaél jogi pozíciójával. (Ahogy a dolgozatban citált jogesetek erre hoznak példát).

A dolgozatban az alábbi három tézis szerepelt:

1. Az e-sport jelensége nincs megfelelően szabályozva és ennek a legnagyobb kárát az e-sportolók látják.
2. Az e-sport jelenségének vizsgálatához az interdiszciplináris kutatás mellett jogtudományi kutatás szükséges első sorban.
3. Az e-sport iparágának döntéshozói és legfontosabb szereplői jelenleg a videójátékokhoz kapcsolódó szerzői jogok jogosultjai.

Az e-sportolók károsodási lehetőségét az összefoglaló is ismerteti röviden. Az élethelyzet szabályozatlansága eredménye az, hogy minden szerzői jogosult egyoldalú szerződések keretében ad lehetőséget karriercélok és életpályák meghatározására, leélésére. Összefoglalva a helyzetet, nehéz igazságosnak látni egy olyan képet, amelyben fiatalok személyek egyetlen lehetősége az, ha tárgyalási alap nélkül aláírják egy szerződést, amelyben egyoldalúan meghatározott, teljes mértékben a szerzői jogosultaknak kedvező és részükre hatalmat biztosító rendelkezéseket

fogadnak el magukra nézve kötelezően és a jövőben bármikor megszüntethető ez a szerződéses viszony (mely lehetőséget ad az adott videójáték használatára).

A dolgozat a francia szabályozást mintaként felhasználva és azt kiegészítve ezért javaslatot tett a szakértői interjúk és a korábbi kutatási tevékenység eredményeit is figyelembe véve:

- e-sport játékos jogállásának meghatározására;
- e-sport szervezetek jogállásának meghatározására;
- e-sport rendezvények szabályozására;
- hatósági kontrollra és érintettségre,
- a játékosok és az e-sport szervezetek közötti szerződéses kapcsolatra.

A dolgozat második tézise igazolva látszik, mint ahogy a fenti rövid összefoglalóban is olvasható az elsődleges tény, ami fenntartja az e-sport körüli élethelyzet status quo-ját az maga a jog, a szerzői jogosultak és a felhasználók (legyenek azok e-sportolók, vagy egyszerű videójátékosok) közötti szerzői- és magánjogi alapokon nyugvó kapcsolat. E kapcsolat eredménye az is, hogy akármilyen nemzeti, vagy nemzetközi e-sport szervezetről beszélünk, legyen az a Magyar E-sport Szövetség vagy az International Esport Federation, valamennyi ilyen és ehhez hasonló szervezet kizárólagos mozgástere egy adott videójátékos verseny szervezése során annyi, amennyit a kiadók biztosítanak a részükre, ugyanúgy kell engedélyt kérniük, mint bármely más szervezetnek, vagy személynek, ahogy a kapott jogok is megvonhatóak tőlük ugyanúgy, ahogy egyetlen játékostól is.

Ahogy látható, a harmadik tézis, miszerint a kiadók (szerzői jogosultak) élet és halál urai, összefügg a korábbi tézisekkel és azokon keresztül nyer igazolást. A videójátékipar, ennek megfelelően pedig az e-sport is, a szerzői jogosultak kezében van, teljes mértékben, minden jogi és gazdasági aspektusával egyetemben a kérdésnek. A helyzetet azonban olyan szabályozásokkal, mint pl. a francia, életszerűbbé és igazságosabbá lehet tenni az e-sportolók számára, legalábbis a dolgozat erre arra tett kísérletet, hogy ezt igazolja.

14.2 English language summary

The aim of the present thesis was to identify a problem affecting a socially significant group, to demonstrate its existence and to attempt to find a possible solution to it. The topic chosen was the competitive use of video games, since the scale and nature of the activity has given rise to situations in life that are not yet known or regulated, or if they are, in many cases are considered morally and legally questionable, although there are good examples, which the present thesis uses in formulating its own proposals. As has been pointed out in several places in the thesis: e-Sports affects the lives of 700 million people worldwide, in Hungary it affects the lives of 810,000 people and in our country alone the industry generates revenues of HUF 70 billion. The development of the e-Sports industry is extremely dynamic, with the number of people involved in the industry increasing year by year. The majority of sports organisations in Hungary (be they civil associations or business companies) have an e-sport section or team, and young people, especially young men, are very interested in the phenomenon, seeing it not only as a recreational activity and game, but in many cases as a possible career path. A career in which esports players are the worst off financially, and their economic vulnerability is compounded by serious legal vulnerability. The economic disadvantage of esports players is due to the fact that while video game publishers, organizers, technical and other professionals involved in the organisation of esports competitions, commentators, etc., are working for money, e-sports players often do not benefit financially, sometimes only if they win a competition. Meanwhile, they are the ones who allow the industry to exist alongside the copyright holders. It is difficult to determine whether e-sports players are employed or commissioned, their activities can only be carried out with up to 10 hours of practice a day, they are obliged to attend competitions and ultimately benefit the organisations that play under their name. Meanwhile, an interesting legal situation arises between the e-sports player, the organisation and the video game publisher (more precisely, the copyright holder):

The e-sports industry is enabled by the video game publishers, the copyright holders, who have full control over their own intellectual property. Indeed, as the analysis of their general terms and conditions has shown, they ultimately overstep this copyright power. The first step for any e-sports player (as is the recreational use of any video game) is to sign a contract and accept its online terms and conditions as binding. These

online terms and conditions can be identified in practice with the general terms and conditions of contract known to Hungarian law and are an ultimatum, since a player can either accept the contractual terms or not play the game. Compared to classic sports, it is as if Cristiano Ronaldo either signs a single contract with a single club, with all the terms determined by that club without negotiation, or he can no longer play football. These contracts are the so-called EULAs (end user licence agreements), which define all the details of the player and the use of the video game. The players' access, their account, can be immediately deleted, as the treatise cites as an example. And these EULAs do not distinguish between players and e-sports players. Just as no EU consumer protection directive or regulation distinguishes between them, even though playing for leisure is not the same as playing as a career, for profit, competitively, on a long-term basis. There is therefore no difference between consumers and e-sports players, even though their life situation is different, despite the fact that they seem to be engaged in the same activity.

It is not even possible for a player to be protected by e.g. sports organisations, as the primary and most important legal relationship is defined by EULAs. The organisation of competitions is possible for all video game and e-sports titles, with some exceptions, if the copyright holder (publisher) grants a licence to organise a competition, and these competitions are identical to events in the classical legal sense. The rules of the competitions are also set by the copyright holders (as the rules for video games are unilaterally made and can be changed at any time), the rules of the competitions (events) themselves may cover the number of rounds and who can enter a competition. This raises the possibility of another legally unfair situation for the player: the organiser of an event decides whether or not he can enter a tournament, since, in many cases, the scope of who is allowed to participate in an event can be determined. So, even if an e-sports player accepts all the terms of a completely unilateral EULA, he or she is not guaranteed the possibility to enter a tournament, as an event organiser can still prevent him or her from entering a tournament. In fact, for example, under the Riot EULA, which is analysed in detail in this thesis, each e-athlete can have his or her profile terminated unilaterally by the Riot Games company, without any obligation to give reasons or justification. Again, comparing this to sport, it is as if Katinka Hosszú could be banned from competing at any time without justification, or even banned by an organisation that unilaterally employs her, or by the organiser of a

competition, or, to use an analogy, a swimming pool. This legal reality of e-sports is unrealistic for sport. One possible solution to this legal reality is the French regulatory model proposed in the thesis, which provides a solution to the difficult situation of e-sports by regulating events, defining the legal status of e-sports and clarifying the employment relationship of e-sports players, and imposing official controls on e-sports activities. It does this without affecting the competence of EULAs. Although this is a clever solution, it does not provide an answer to the question of what happens when a copyright holder abuses his legal position.

The thesis contained the following three theses:

1. The e-sports phenomenon is not properly regulated, and e-sports players bear the brunt of this.
2. Interdisciplinary research, along with legal research, is primarily needed to study the e-sports phenomenon.
3. The decision-makers and most important players in the e-sports industry are currently the copyright holders related to video games.

The potential harm to e-sports players is briefly described in the summary. The result of an unregulated situation is that every copyright holder provides the opportunity for career goals and life paths to be defined and pursued within the framework of unilateral contracts. To summarize the situation, it is difficult to see a picture as fair where young people's only option is to sign a contract without a negotiation basis, in which they are obliged to accept provisions that are unilaterally determined, completely favoring copyright holders and granting them power. This contractual relationship, which provides the opportunity to use the given video game, can be terminated at any time in the future.

Therefore, using the French regulation as a model and supplementing it, the thesis proposed, taking into account the results of expert interviews and previous research activities:

- The definition of the legal status of e-sports players;
- The definition of the legal status of e-sports organizations;
- The regulation of e-sports events;
- Regulatory control and involvement,
- The contractual relationship between players and e-sports organizations.

The proof of the thesis's second statement also took place since the primary fact that maintains the status quo of the situation surrounding e-sports is the law itself, as the copyright and private legal relationship between the copyright holders and the users (be they e-sports players or simple video gamers) is the most important factor. The result of this relationship is that no matter what national or international e-sports organization we talk about, be it the Hungarian E-sport Federation or the International Esport Federation, the exclusive scope of any such organization during the organization of a given video game competition is as much as the publishers provide for them, they need to request permission just like any other organization or individual.

As can be seen, the third thesis, stating that the publishers (copyright holders) are the lords of life and death, is related to the previous theses and is verified through them. Accordingly, the video game industry and thus e-sports are in the hands of copyright holders, entirely, in every legal and economic aspect of the matter. However, the situation could be made more lifelike and fair for e-sports players with regulations like the French one, according to the thesis's standpoint.

1. számú melléklet

Megbízási szerződés (e-sportolói jogviszony időszakos létesítésére)

Amely létrejött egyrészről a

Jogi személy neve:

székhely:

nyilvántartási szám:

adószám:

képviselőjében:

a továbbiakban, mint „**Szervezet**”,
másrészről a

Név:

születési név:

születési hely és idő:

anyja neve:

személyi igazolványszám:

adószám:

a továbbiakban, mint „**E-sportoló**”,

a továbbiakban együttesen „**Felek**” között, az alulírott napon és helyen, az alábbi feltételek szerint.

Preambulum

Felek előjáróban rögzítik, hogy tisztában vannak azzal, hogy a jelen szerződésre és annak keretében vállalt kötelezettségekre nem hatályos a sportról szóló 2004. évi I. törvény, mivel az e-sport tevékenység Magyarországon nem minősül hivatalos sporttevékenységnek. Jelen szerződés a hatósági engedélyköteles e-sport tevékenység végzéséhez szükséges és a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény megbízási szerződésre vonatkozó szabályai vonatkoznak rá.

I. A szerződés tárgya

- 1) A Szervezet és az E-sportoló közös akarat alapján e-sportolói szerződést kötnek e-sporttevékenység (a továbbiakban, mint „e-sporttevékenység”) folytatására, melynek keretében e-sportoló a megállapodás szerinti videójátékkal való gyakorlásra, a videójátékból szervezett verseny (rendezett rendezvényen) való részvételre és legjobb tudása szerinti szereplésre, míg szervezet a gyakorlás feltételeinek és az e-sportoló versenyen való részvétele feltételeinek biztosítására vállal kötelezettséget. Felek megállapodnak, hogy a gyakorlás és az rendezvények időpontjait a szerződésben rögzített kapcsolattartók által, a jelen szerződés elválaszthatlan részét képező 1. számú mellékletben rögzítik.
- 2) Felek megállapodnak, hogy a jelen szerződés keretében végzett e-sport tevékenység kizárólag az alábbi videójáték(ok)ra terjed ki:
 - a)
 - b)
 - c) ...
- 3) A felek megállapodnak, hogy az E-sportoló semmilyen más jogi vagy természetes személlyel nem állhat a 2. pontban megjelölt videójáték(ok)ban olyan e-sport tevékenység végzésére irányuló azonos vagy hasonló jogviszonyban, mely jelen szerződés tárgya. Amennyiben az e-sportoló a jelen pontban meghatározott, Felek megállapodása szerint nem megengedett jogviszonyt létesít vagy elhallgat, úgy ez szerződésszegésnek minősül és okot ad a szervezet részére az azonnali hatályú felmondásra.

II. Az e-sportoló kötelezettségei

- 1) Az E-sportoló vállalja, hogy e-sport- és videójátékos képességeit a Szervezet céljainak megfelelően használja fel. Mindent megtesz azért, hogy képességei színvonalát megtartsa, illetve fejlessze, tartóztatja magát mindattól, ami az e-sportolói tevékenységére nézve hátrányos, azzal összeegyeztethetetlen, azt zavarja vagy korlátozza és ellentétben áll az e szerződésben foglalt kötelezettségeivel.

- 2) Az E-sportoló és szervezet megállapodnak, hogy a jelen szerződésben rögzített kapcsolattartók által egyeztetett rendezvényeken e-sportoló, amennyiben minden, a rendezvénnyel kapcsolatos indokolt költségét megtéríti a szervezet, részt vesz.
- 3) E-sportoló és a szervezet megállapodhatnak abban, hogy rendszeresen edzést tartanak akár online, akár offline formában a kapcsolattartók által egyeztetett időpontban. Felek megállapodnak, hogy ezen írásos megállapodás bármely telekommunikációs platformon végzett, rögzíthető üzenetváltással létrehozható, azonban minden esetben Felek saját döntése.
- 4) E-sportoló kötelezettséget vállal arra, hogy megőrzi a Szervezet és tagjai jó hírnevét a szakmai és a magánéletben egyaránt, tartózkodik minden a Szervezet és tagjai hírnevének ártó kijelentéstől,
- 5) Megnyilvánulásaival, nyilatkozataival közreműködik a Szervezet pozitív arculatának kialakításában, a szervezetet negatív színben nyilvánosan nem tüntetheti fel,
- 6) A csapatának – általa megismert – házrendjét és a szervezet egyéb szabályzatait betartja.

III. A szervezet kötelezettségei

- 1) A Szervezet kötelezettséget vállal arra, hogy biztosítja az E-sportoló számára a jelen szerződés teljesítéséhez szükséges szakmai felkészülés lehetőségét, kapcsolattartók megegyezése szerinti mértékben.
- 2) Határidőben, késedelem nélkül megtéríti az E-sportoló versenyzéssel összefüggő indokolt költségeit, kifizeti díjazásnak nem minősülő juttatásait.
- 3) E-sportoló részére Szervezet az alábbi összeget fizeti meg megbízási díjként:
..... Ft / hó, azaz Forint / hó.
- 4) Felek megállapodnak, hogy a szerződésben megnevezett versenyen, amennyiben e-sportoló helyezést ér el és ahhoz pénznyeremény társul, úgy annak X%-át nyereményként a részére a sportszervezet megfizeti a versenyt követő 15 naptári napig bezárólag.
- 5) Amennyiben e-sportoló kiskorú, úgy szervezet fokozott felelősséget vállal a kiskorú érdekeinek védelmének, szellemi, testi épségének, fejlődésének megőrzésére.

IV. A szerződés időtartama, megszűnése és felmondása

- 1) A jelen szerződést Felek annak aláírásától számítva maximum egyetlen verseny lebonyolítása erejéig (a verseny elnevezése, időtartama és vége), vagy maximum 6, azaz hat naptári hónapra kötik mely objektív határidő lejártát követően a szerződés a Felek minden külön nyilatkozata nélkül automatikus megszűnik.
- 2) Felek rögzítik, hogy a kiskorú e-sportoló törvényes képviselője azonnali hatállyal, bármikor felmondhatja a szerződést.

V. Juttatások

- 1) A Szervezet a következő juttatások kifizetését vállalja az E-sportoló részére:
 - a) az E-sportoló versenyzéssel összefüggő utazási költségeinek megtérítése az egyesület által rendelt buszban utazás esetén;
 - b) kiemelkedő sportteljesítmény elérését követően adott eredményességi jutalom, (részletesen meghatározni, pl. milyen cél elérése esetén történik a fizetés – az adóelőírások betartása mellett stb.) – e pontba foglalt kifizetési kötelezettség Szervezetet egyedi megállapodás alapján terheli;
 - c) Felek rögzítik, hogy a szervezet egyedi megállapodás alapján bármikor adhat az e-sportoló részére jutalmat.

VI. Kapcsolattartók

E-sportoló részéről: Név:
 Tel:
 E-mail:

Szervezet részéről: Név:
 Tel:
 E-mail:

A kapcsolattartó személyek feladata a kölcsönös, naprakész kapcsolattartás, tájékoztatás és a szerződés keretében kölcsönösen vállalt kötelezettségekkel kapcsolatos időpontok egyeztetése a mellékletek szerint. A Felek rögzítik, hogy a

kapcsolattartó személyek kizárólag a jelen szerződés teljesítésével kapcsolatban felmerülő operatív kérdésekben jogosultak eljárni, a szerződés módosítására, megszüntetésére, egyéb jognyilatkozat tételére nem jogosultak, ugyanakkor: a mellékletek módosítása nem minősül szerződésmódosításnak. A kapcsolattartók személyében bekövetkező esetleges változásról az érintett Fél haladéktalanul, szabályszerűen aláírt nyilatkozatban tértivevényes postai küldeményben, vagy személyes átadás-átvételben tájékoztatja a másik Felet úgy, hogy az átvétel időpontja és ténye igazolható legyen. A tájékoztatás tudomásul vételét a címzett Fél köteles haladéktalanul, írásban visszaigazolni. Ettől az időponttól kezdődően a kapcsolattartónak az újonnan bejelentett személy minősül. A kapcsolattartó személyének megváltozására vonatkozó bejelentés és annak visszaigazolása nem minősül szerződésmódosításnak. Amennyiben kapcsolattartók valamilyen verseny, gyakorlás, vagy felkészülési kérdésben nem tudnak konszenzusra jutni, úgy szerződő felek törvényes képviselőinek utasításait köteles követni.

VII. Vegyes és záró rendelkezések

- 1) Az E-sportoló tudomásul veszi, hogy az e-sportszerződés érvényességének ideje alatt csak a szervezet hivatalos, írásbeli hozzájárulásával létesíthet a jelen szerződés I. 1. pontjához hasonló jogviszonyt. Amennyiben nem rendelkezik e hozzájárulással, úgy XY Ft, azaz XY Forint kötbérfizetési kötelezettség terheli.
- 2) Felek kölcsönösen rögzítik, hogy a jelen e-sportszerződés érvényességi idejének lejártja után – amennyiben az kölcsönös megegyezés alapján nem kerül meghosszabbításra – az E-sportoló szabadon létesíthet ehhez hasonló jogviszonyt.
- 3) A Felek az egymásnak okozott kár megtérítésére a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban, mint „Ptk.”) kártérítésre vonatkozó általános szabályai az irányadóak.

Amennyiben a felek között a jelen szerződéssel kapcsolatban vita merül fel, azt megkísérik tárgyalás útján rendezni. Egyebekben a szerződésre a Ptk. szabályai az irányadóak.

A jelen szerződés – amely 2, azaz kettő példányban készült – a felek átolvasás és értelmezés után, mint akaratukkal mindenben megegyezőt, jóváhagyólag írták alá.

Kelt:

.....

.....

E-sportoló Szervezet

Tanú 1.

Tanú 2.

Név:

Név:

Lakcím:

Lakcím:

Személyi igazolvány szám:

Személyi igazolvány szám:

Első számú melléklet:

A kapcsolattartók által meghatározott időpontok a gyakorlásra az alábbiak:

...

A kapcsolattartók által meghatározott rendezvények, melyeken az e-sportoló részt vesz az alábbiak:

...

Második számú melléklet:

E-sport szervezet az alábbi felkészülési lehetőséget, műszaki eszközöket biztosítja e-sportoló részére:

...

A mellékletek kizárólag a Felek közös akarata szerint módosítható.

2. számú melléklet

15. Szakértői interjúk

A disszertáció alkotásakor egy különleges problémába ütköztem: a kutatási tevékenység folytatása során kiderült, hogy bár az e-sport témakörében igen nagy kutatói adatbázisokat lehet találni, az egész jelenség komplikáltsága megköveteli a gyakorlati szakemberek álláspontjainak rögzítését. Ennek az oka a jelen dolgozatban is már többször rögzített bizonytalansági faktor, ami az e-sport körüli fogalmakat is árnyalja. Az egész jelenség nehezen megragadható, akkor is az volna, ha a dinamikus fejlődése eredményeként nem teremtene újabb és újabb élethelyzeteket, melyek nem csak megoldást követelnek az iparág szereplőitől, de amely megjelenő élethelyzetek tudományos vizsgálata egészen egyszerűen elképzelhetetlen a konkrét, ebben az érásban dolgozó szakemberek álláspontjának ismerete nélkül. Azt is le kell szögezni, - ahogy majd a későbbiekben is látható lesz - a szakértői interjúkban elhangzott álláspontok is képlékenyek olykor, de legalábbis gyakran változnak az új jelenségek függvényében. Az időfaktor a negyedik ipari forradalom által teremtett új és főként digitális jelenségek életében, mint amilyen az e-sport is, fontos szerepet játszik. Valamennyi interjú a szakmai életút bemutatásával kezdődik, majd szakmai kérdésekkel folytatódik és az interjú rövid összegzéseként a valamennyi végén rögzítésre kerül, hogy milyen egyedi, máshonnan meg nem szerezhető információval segítette a dolgozat elkészültét.

A szakértők kiválasztása során fontos szempont volt hogy jól ismerjék a témát, annak kutatói és/vagy gyakorlati szakemberei legyenek esetleg dolgozzanak egy nagyon közel álló társterületen (így lehetővé téve, hogy a dolgozat szempontjából valódi, hozzáadott értéket jelentő információhoz juthassak hozzá, erre pedig jó példa a Zódi Zsolttal készült interjú, mert bár ő nem az e-sport területét kutatja, az online világ jogi kihívásai és a platformok szabályozása körében szerzett egyedülálló tapasztalata rendkívül informatív volt a témát illetően, Töröcsik Máriáé is). Igyekeztem az akadémiai- és versenyszféra jeles képviselőit megszólítani. A versenyszférából, az e-sport iparágának kiemelkedő hazai szakembereit (pl. Bíró Balázs) illetve komoly múlttal rendelkező, Magyarországon igazán ismert e-sportolót (pl. Sebestyén András) és jelenleg az e-sport oktatásában rendkívül úttörő szerepet betöltő e-sport versenyzők

képzésére is specializálódott szakembert (pl. Mezei Péter) kérdeztem meg álláspontjukról. A szakértői interjúk megállapításai a dolgozat megfelelő helyén is ismeretésre kerültek, alább pedig a kivonatolt formában olvashatóak. Tudományos szempontból igazán érdekes, hogy a szakemberek az e-sport életében meghatározó kérdésekben nagyrészt egyetértettek, de volt olyan kérdés is, amelyben részben nem. Mindazonáltal valamennyi interjút elemezve megállapítható, hogy a kardinális kérdésekben, mely pl. szabályozás hiányára vonatkozik, vagy az e-sport sporttá válásának kérdéskörében, az e-sportolók kiszolgáltatottságában valamennyien egyetértettek.

Mezei Péter

2022. szeptember 1. 17:00-18:00

Online szakértői interjú, Mezei Péter e-sportoló, játékszervező és sportriporterrel

Mezei Péter egyik legfontosabb idézete: *„A Formula 1 bajokságot akkor is lehet nézni, ha az embernek még jogosítványa sincs, ellenben a League of Legends nevű játékot nem érti az ember, hacsak nem maga is aktív játékos.”*

0. Interjúalany kiválasztásának indoka:

Mezei Péter hazánk sikeres, közismert, elismert e-sport szereplője, aki korábban hosszú évekig, mint játékos, aztán mint edző, tréner és versenyszervező is dolgozik. Meglátásai és tapasztalatai egyedülállóak országos szinten.

0.1.A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Mezei Péter egyéni rálátása kiemelt figyelmet fordít álláspontom szerint arra, hogy az állami szerepvállalás markánsabb megjelenése segíthetne hazánk speciális

sportgazdasági és sportjogi helyzete miatt. Ezen túlmenően kiemelten fontos ismeret, inkább orientáló nézőpont volt az, hogy az állami szféra és versenyszféra egymást erősítő pozícióban való fellépése még erősebb finansziális segítség lehet, pont azért, mert megjeleníti az állam támogató szerepe mellett a marketing szempontú érdekeltségét a gazdasági társaságoknak is.

1. Kérlek mutasd be magad, hogyan jutottál oda ahova, milyen szakmai életutad volt?
1999 környékén kezdtem játszani, egy budapesti lan klubban és a Counter Strike megjelenése volt az az időpillanat, amikor véglegesen magába szippantott az e-sport világa. Természetesen ebből abban az időpontban nem éltem meg megfelelően, de számtalan versenyt nyertünk, ami hatalmas sikerélményt hordozott magában. 18 éves korában már alkalmas volt arra ez a karrierút, hogy keressek vele 100.000,- Ft-ot, ami abban az életkorban igazán nagy dolognak számított. Az első magyar válogatott tagja is voltam, ezt követően mentem főiskolára, ami bár sok időmet elvette, volt egy kis játék is mellette, az e-sporttól nem szakadtam el, de az ún. körgorgásban nem vettem olyan aktívan részt, mint most az elmúlt 6-7 évben, amikor aktívan foglalkoztam e-sporttal. Már nem csak, mint versenyző helyezkedtem ide vissza, hanem úgyis, mint szervező, pl. Warroom-ban, vagy a Lenovo kupákon. De részt vettem a V4 fesztiválon, egyre több szerepben, tekintettel arra, hogy a szakmám sportriporter. Gyakrtilag főállású e-sportoló vagyok, aki a Honvéd Sportegyesület E-sport Szakágát vezetem és a Gamer Land e-sport és gaming felelőse vagyok. Kézzel fogható legjobb offline helyszín egyébként a hazánkban a Gamer Land.
2. Magyarország e-sport élete miben különbözik a külföldi e-sport élettől? Speciális hazánk helyzete?
 - 2.1. Pont úgy különbözik, mint a rendes sportok, legalábbis az összehasonlítás egy dimenzióban rendkívül szembetűnő: tehát amíg a Barcelona külföldön állami támogatás nélkül képes profitábilisan működni, addig hazánkban nem megoldható állami szerepvállalás, pl. TAO nélkül a profi futball szervezése. A nagy ugrás emiatt az e-sportban is az lenne, ha kicsit rendszerezettebben beleszállna az állami szféra. Ugyanakkor alaposan megfigyelhető, hogy az e-sportnak van egy magas szintű felhajtó ereje is, vagyis sok sportszervezetnek egyszerűen jobban megéri e-sporton keresztül reklámozni, mint más, klasszikus sportokon sokszor. Egy JUDO verseny nehéz helyzetben van pl., mert a cégek inkább az e-sport irányába nyitnak. Szerintem az e-sport felé sokkal könnyebben nyitnak sokszor a cégek, főleg egy olyan

vállalkozás, amely a 15-30 éves korosztályt akarja elérni, ebben az esetben e-sport versenyt keres, de ezen tőke erős cégek hazai hirdetése egészen egyszerűen nem ad elég összeget. Ez külföldön (pl. Nyugat-Európában) is így van, már az, hogy a cégek hirdetnek az e-sporton keresztül, de alapvetően az üzleti szférából meg is tud élni maga az e-sport iparága, ellentétben hazánkkal. Hiszen az állami szerepvállalás nélkül nem lesz itt semmi. Ha nem lesz állami szerepvállalás akkor baj van. Az esport visszafele nem fog fejlődni, egyre nagyobbak a pénzdíjak és lesz itt egy plafon. Lehet, hogy mindenki ebben fog reklámozni, de ha a sporthoz hasonlítjuk, akkor a hazai sportrendszerhez hasonlóan ide is állami pénz kéne és könnyebb lenne a fejlődés, mivel a cégek noszogatók nélkül is támogatnának ilyen projekteket.

3. Egy szinten áll a sporttal az e-sport?

3.1. Az e-sport inkább iparág, és az e-sportnak mindegy, hogy sport-e vagy sem. Az e-sportban minden benne van, amit a sportban keresnek a nézők, és az is elmondható, hogy bár fizikumot és izmot nem ad az e-sport, még a játékosok szempontjából is igazán hasonló a kettő. Főleg, ha versenyszellemre gondolunk. Fizikai dolgok különböznek, de van ilyen különbség sport és sport között is. Igazán találó példa erre az egésze a darts és a billiárd. (Az nem is igazi darts játékos akinek nincs egy nagy sörhása és bár ez rendkívül közismert általánosítás, valamiért nem kerül előtérbe, hogy a darts játékos nem sportoló, hiszen nem is olyan a fizikuma. Szurkolók és rajongók ezrei ordítanak sörrel a kezükben és kiabálnak, hogy hajrá, de senkinek nincs gondja azzal, hogy az alkohol és egyéb dolgokban fürdő emberek mit tesznek sport címszó alatt és a televízió is három hétig adja a versenyrendszert. Ha az egyszerű érdeklődő ránéz a dartsra akkor pontosan fogja tudni mi az, ha azonban az e-sportot vizsgálja meg, nem tudja mi az, nem érti senki, ha pedig nem érti, akkor nagyon hamar megfogalmazóik az emberben, hogy bármi is ez, nem lehet más, mint rossz. A többség legalábbis szerintem ezt gondolja, de nem szeretnék általánosítani, a példa elég jó szögből világít rá úgy hiszem a problémára. Aki nem játszik az nem fogja soha megérteni valószínűleg, hogy mivel játszanak. Tehát a szubkultúra zárt, nehezen megragadható az kívülről jövő emberek számára és ez sokszor teremt előítéletet. A forma 1-et úgy is lehet nézni, hogy nincs valakinek még csak jogosítványa sem, LoL meccset nem lehet nézni úgy, hogy nem játszol. 20 éve e-sportolok, de a LoL meccseket nem értem teljesen, hiába csinálom.

4. Szükség lenne az e-sport esetében pontosabb, részletesebb szabályozásra?
- 4.1. A szabályozás árthat és használhat is. Anyagi érdekek mentén fogják szabályozni a legnagyobb valószínűség szerint és ez nem feltétlen jó. A játékos közönség nem biztos, hogy profitál maradéktalanul belőle. Hiszen, ha a szabályok szerint egy versenyt lehet rendezni, akkor aki ott nem tud játszani, az nem is fog máshol. A jelenlegi helyzetet ideálisnak tartom, abból a szempontból, hogy a játékosok szabadsága igen nagy. A helyi, kisebb versenyeket nem lenne érdemes szabályozni, hanem a nagyokat. Legyenek inkább nagy versenyek, ne sok kicsi, alacsony pénzdíjjal. Ez lehetne egy megfelelő cél.
- 4.2. Jó szerinted az, hogy a sportszervezetek foglalkoznak nagyrészt e-sport szakosztályok üzemeltetésével és nem gazdasági társaságok?

Ez egy próba irány szerintem, nincs teljesen kőbe vésve ez a folyamat még. Pontosan az ilyen és ehhez hasonló megoldások érdekében volna szükséges az államot bekapcsolni, előbb vagy utóbb. Tekintettel a sportban már oroszánrészt vállaló állami támogatási rendszerre és arra a tényre, hogy lassan a legtöbb sport klubnak van e-sport csapata, az állam erősebb szerepvállalása több, mint aktuális téma jelenleg. Az, hogy a sportklubok nyitnak az e-sport irányába egy kifejezetten jó dolog szerintem, sokat segíthet a sport profizmusa az e-sport kultúráján. A sportoknak is kifejezetten megéri ez, hiszen nő a brand értékük, főleg a fiatalok körében. Ez nagyon jó azon sportoknak, melyeknek már kezd kiöregedni a közönsége. Az e-sport elfogadottsága meg nő a sportok miatt, tehát ez egy win-win szituáció. Pontosan emiatt az, hogy sport-e vagy sem, lényegtelen, mert a gyakorlatban már el is dőlt: sportnak tekinti a legtöbb sportági szereplő.

5. Milyen ötlet nem a sport alá betagozni, hanem mellé rakni? Tehát lehetséges-e az, hogy az e-sport egy új jelenség, nem pedig egy régi kategória újabb alegysége?
- 5.1. Veszélyes az Olimpia Játékokra bevinni az e-sportot, mert pl. a Tokióban rendezett Olimpiai Játékokon összesen öt darab e-sport játék volt és a virtuális vitorlázást tíz ember csinálja a világon. Tehát a sportra hajazó, vagy egyenesen azt szimuláló játékoknak nincs nagy rajongó tábora, nem is lehet, ehhez képest a Counter Strike soha nem lesz az Olimpián a lövöldözés miatt. Tehát a jelenlegi vezető generáció soha nem

fogja bevenni az akciójátékokat az e-sportok közé, pontosan azért, mert lövöldözésnek tartják. Ugyanakkor ha felfogjuk az e-sportot, mint sport, akkor már más a helyzet. Akkor ad az állam is pénzt, lesz szerepvállalása. Szerintem nagyobb szükséges van az e-sportra az Olimpiának, mint fordítva. Ami a fociban a Labdarúgó Szövetség, az a játékok esetében a kiadó. Tehát a Valve az maga az MLSZ, ha ennél a hasonlatnál maradunk. Azért furcsa ez, ha végig gondoljuk, ez pontosan olyan, mintha a szövetség az a személy lenne a futballban, aki feltalálta a labdarúgást.

6. Kinek az érdeke tehát az e-sportot sporttá tenni?

6.1. Aki a játékot gyártja, annak teljesen mindegy, hiszen így is hatalmas profitra tesz szert.

Ha 100%-osan sportnak hívjuk, akkor politikai szempontból előjöhetnek ennek az árnyoldalai is. Ugyanis az e-sport dinamikus növekedésének elsődleges oka az, hogy nincsenek akadályozó szabályozások. Ha viszont minden országban lenne egy hivatalos sportági szakszövetség, akkor sok szabadság elveszne. Mert meg lenne tiltva pl. a versenyszervezés is a harmadik felek számára. Az e-sport pont azért jó, mert bárki csinálhat benne bármit, ez valahol az egyik mozgatórugója. Tehát egy srác, ha otthon a világ legjobbja, akkor is a világ legjobbja, ha viszont focizni szeretnénk, akkor fel is kell jutni oda a futball szervezetrendszerének aktív tagjaként, nem elég otthonról játszani csak.

6.2. Elképzelhető, hogy ez tényleg így van a játékosoknál?

Igen, szerintem igen, a tehetség megjelenik klub nélkül is. Maximum egy menedzser kell, ha nem menedzseli magát, de amúgy egy e-sportoló a hálózobájából karriert futhat be, online, minden segítség nélkül.

7. Honnan e-sport az e-sport?

7.1. A profi sport és a szabadidő sport között az e-sport szempontjából nincs különbség.

Hazánkban kb. 15-en élnek meg e-sportból, és annyi e-sportoló is lenne, ha csak őket számolnánk bele az e-sportoló kategóriába. Pedig ugye rengetegen vannak. És sokan nem kapnak fizetést, sem egyéb jutást, de a hobbi e-sportoló lehet csak gamer. Az e-sportoló lehet az, aki rendszeresen versenyekre jár, a gamer meg az, aki nem méretteti meg magát állandóan, de játszik.

8. Az e-sport vagy a játékok a népszerűek?

8.1. Ez egy tyúk vagy tojás kérdés. Abból lesz e-sport, amelyik népszerű. Az USA-ban jellemző, hogy egy millió dollárt ad egy kiadó egy új játéka versenyének nyereségyére, marketing céllal. Amikor ez az összeg megadásra kerül, akkor sokan elindulnak a versenyen és ez már e-sportnak minősül, egy új e-sport játékkal. De nem ez a jellemző. Inkább az, hogy valamelyik játék nagyon népszerű lesz magától, úgy, hogy az eredeti rendeltetése nem a világ e-sport életébe való erős részvétel. A Counter Strike erre kiváló példa, ami egy sima MOD ²⁹⁴volt, aztán elkezdtek vele játszani milliók és megjöttek a szponzorok. Tehát a játék a népszerű, a brand, nem igazán lehet elkülöníteni. A Valorant egy kifejezetten e-sportra készült és hatalmas piaci részesedést is szerzett.

9. Mi lenne ha a sport mellé raknánk, nem pedig mellé?

9.1. Én most is így kezelem, de nem azért, mert ez így is van, hiszen a sport nagyobb halmaz. A Honvédnál sok fajta sport megtalálható, a karate, a boks, meg e-sport is tehát igen színes a felhozatal. Van szellemi, látvány és kocsma sport is. A sport egy nagyobb halmaz, mint az e-sport ezért a része lehet az e-sport a sportnak. Ha azt mondom, hogy alá, akkor viszont alá igen, tehát a halmaz része, nincs mellé rendelve ebben az olvasatban.

10. A játékosokra nem káros az, hogy nincs szabályozás?

10.1. Ez egyrészt jó, mert korlátlan szabadságot biztosít mindenki számára. Szerencsés egy helyzet az, hogy ott versenyzik mindenki, ahol csak szeretne, és a másik oldalon is igaz ez: mindenki azt alkalmaz, akit csak szeretne. Ha meg is akar valaki ebből élni, akkor valamilyen szervezethez csatlakozni kell és ebben nagy a szabadság jelenleg. Az e-sport pont azért fejlődik, mert korlátlan a szabadság számtalan szempontból. A túlszabályozás biztosan problémát jelentene, mert az nem jó az élet legtöbb területén. A stabilitást azonban a másik oldalon nem szolgálja ez a szabadság, tehát valószínűleg szabályozásra van szükség, de a szabadságot nem

²⁹⁴ A MOD definíciója: az angol modification szó rövidítése, jelentése változtatás. Egy játékszoftver egy, a hivatalos forgalomban megjelent verziójától eltérő, módosított változata és e szoftverialis változásokat jellemzően a vásárlók, a játékosok eszközlik: <https://www.makeuseof.com/mods-video-games/> Letöltve: 2022.11.10.

szabadna elvenni vele, hiszen ahogy céloztam is rá, ez maga a mozgatórugója, legalábbis az egyik pl. a hazai e-sport életnek. A szabályok a játékokba kellene első sorban.

11. A játékosokat nem éri sérelem? Hogy nincsenek kifizetve stb.?

11.1. A játékosok sérelmeivel kell foglalkozni, de még olyan kevés pénz áll a rendelkezésre, ami a játékosok fizetésére egyszerűen nem elég. Na most, mit lehet elvárni ingyen? Nem várhatom el szakosztály vezetőként, hogy valaki játsszon akkor, a mi csapatunk érdekében, miattunk, ha semmit nem kap cserébe. Elmegy dolgozni és játszik, amikor akar, ez számukra nem munka, ha még úgy is tűnik. Ha mindenkinek lehetne adni havi háromszázezer Forintot, akkor lehetne támasztani elvárást a játékosokkal szemben, pl. hogy mennyit kell játszani, mikor van edzés stb. De így jelenleg semmilyen elvárásunk nem lehet a játékosokkal szemben. A játékosoknak jó dolog egy szervezethez tartozni, ha pl. a Honvédhoz tartozik, annak már lehet jelentősége, de inkább elmegy dolgozni meg bulizni, mert nem éri meg neki. A játékosok szabadsága garantált a pénzhiány által, a végén ez valahol mégiscsak megélhetés, de követelhetek én akármit a játékosoktól, amíg nem fizetem meg őket? Mi lesz ha nem játszik? Semmi, nem zárják börtönbe. Egy focistának az egzisztenciája múlik ezen, a legtöbb hazai e-sportolónak nem.

12. Látszólag szerinted pozitív, hogy nincs szabályozás, nem nagy gond a játékos védelem, mert felállhatnak, egészen egyszerűen nem látsz a szabályozás hiányában gondot. Ezt jól értem?

12.1. Ezeket én problémának látom, dehogynem, viszont nem látom a megoldást, mert jelenleg nincs. A tavalyi év jó volt, egymást követték a versenyek az NGES és a HUNESZ harc miatt, ami most nincs. Elmúlt a verseny, ami nyilván visszavetette az e-sport életet is. Szervezett, cégekkel karöltött állami támogatások kellenének, tehát a verseny és a közszféra összefogására volna szükség. Ha el akarják érni az egy millió magyar embert, akik a streameket nézik, akkor ezt költséghatékonyan meg lehetne tenni az e-sporttal, nem kell stadiont építeni stb. Töredék a szponzorációs költség. Egyhelyben toporog idehaza az e-sport iparága sajnos, mert ezek a lépések nem valósulnak meg. Az e-sport jelenleg még hobbi, nem pedig sport, ha teljesen őszinték szeretnénk lenni.

12.2. Még egyszer meg szeretném kérdezni a válaszod fényében: mekkora gond a játékosok védelmének hiánya?

12.3. Mivel ez nem megélhetésről szól, ezért ez sem kicsi, sem nem nagy gond. Nem ezen múlik a legtöbb játékos élete, nem múlhat ezen, hiszen nincs benne elég pénz általában. Nem tartunk még ott, hogy ez gond legyen, mert meg sem éri ezeken jelenleg még szinte gondolkozni.

13. Az e-sport karrierlehetőség? Bármilyen karrier formában?

13.1 Hadd válaszoljak egy kérdéssel: Javasolnád valakinek, hogy menjen el úszni? Egy lesz olimpiai bajnok a millióból megközelítőleg. De ennek ellenére egyre többen megélnék az e-sportból, a baj, hogy amíg nem pumpáljuk tele az iparágat pénzzel, addig nem lesz fejlődés, márpedig a hazánkban egyszerűen nincs benne pénz.

14. Az e-sport csak egy marketing stratégia?

14.1. A Gaming a nagyobb halmaz, az e-sport a gaming csúcsa, amelyben a legtöbb érték és értelem van. Nehéz kibányászni ezeket az értékeket, de ez a csúcsa. A gaming minél nagyobb szeletét lenne jó, ha kitenné az e-sport. Ehhez azonban cégek kellenek és állami támogatás. Az e-sport felé kéne nyitnia a marketingnek. A Hovnvéd Sportegyesület és Lenovo márka kapcsolata egy jó példa arra, hogy értékteremtő beruházás is gyakran lehetséges, sőt.

Sebestyén András

2022. szeptember 19. 16:40-17:35

Online szakértői interjú, Sebestyén András

Interjú hossza: 60 perc, minden kérdésre maximum 5 perc hosszan válaszolhat a
interjúalany

0. Interjúalany kiválasztásának indoka:

Sebestyén András hazánk kiemelten sikeres, aktív e-sportolója, trénera és a hazai e-sport élet ismert szereplője.

0.1.A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Sebestyén András tapasztalatai világítottak rá arra, hogy a hazai e-sport élet szereplői közül, pénzügyi szempontból a játékosok vannak az egyik leghátrányosabb helyzetben.

1. Kérlek mutasd be magad, hogyan jutottál oda ahova, milyen szakmai életutad volt.

1.1. Az e-sport iránti szeretet 2008-ban kezdődött nálam, nagyjából 13-14 éve. Vettem egy számítástechnikával foglalkozó magazint és abban volt egy CD és azon volt egy Wolfeinstein: Enemy Territory nevű játék, amivel otthon elkezdtem játszani és hatalmas imádat alakult ki bennem a játék iránt. Megközelítőleg nyolc, vagy kilenc évig játszottam ezzel a játékkal, elég nagy sikereket értem el nemzetközi és magyar viszonylatban is, de nem volt akkor még az e-sport ekkora durránás, emiatt nem volt benne még pénz. Ez a játék 2015-ben kihalt, megszűnt létezni, a szerverek leálltak és tulajdonképpen ezért is kezdtem el játszani a Counter Strike: Global Offensive nevű játékkal. Taktikai lövöldözést kerestem, ettől a szoftvertől megkaptam. Eleinte csak baráti körben játszottunk, szórakozás céllal, szépen lassan alakult ki csak az, hogy versenyző lettem, nagyjából fél év alatt. Ekkor létrehoztam egy csapatot egy netes

fórumon, ahol meghirdettem magam, mint egy játékost, aki csapatot keres szóval kerestem más játékosokat. Az első versenyek online versenyek voltak, kisebb hétvégi kupák, mely kupák alatt sok veszteséget szenvedtünk el. Pár hónap után (egy év sem telt el azóta, hogy elkezdtem játszani a CS:GO-val) elmentünk egy offline, ún. lan versenyre és meglepően jól szerepeltünk. A TOP 10-ben estünk ki, ez erősen motivált minket. Néhány változás volt a csapatban, de aztán elmentünk a következő versenyre és a a TOP-négyben végeztünk. Innen figyeltek fel ránk a hazai e-sport szereplők, felkarolt minket egy neves e-sport szervezet és ekkor következett az első nagy siker: egy év alatt megnyertünk két-három offline és online versenyt is, az Electronic Sports League dél-kelet európai bajnokságára is bejutottunk és megkaptuk a rendkívül rangos: az év First Person Shooter csapata a díjat az éves e-sport gálán, ez hatalmas siker volt. Ahogy lenni szokott a hazai e-sport életben, ez a csapat is feloszlott a sikerek ellenére. Számomra további fontos siker az e-sport terén, hogy a V4 Future Sports Festival nevű magyar szervezése, hazánk eddigi legnagyobb e-sport rendezvényén, mint edző vehettem részt. A Honvédnál is tanítottam sokáig, ahogy az Óbudai Egyetemen is, kifejezetten az e-sport játékosok képzésében vettem részt. Sok helyen tanítottam tehát, voltak kupasikerek is mint játékosnak és mint edzőnek is. A nemzetközi áttörés mindig elmaradt, sajnos nem tudtam kitörni, hiába próbáltam. Sokszor szerintem rajtam kívül álló okok miatt, de a mai napig próbálkozom, bár már 28 éves vagyok és sajnos kevesebb az időm.

2. Magyarország e-sport élete miben különbözik a külföldi e-sport élettől? Speciális hazánk helyzete?
- 2.1. Minden országban más és más az e-sport élet, nem ugyanolyan sehol a teljes kép. Az egyik legerősebb tényező, természetesen a pénzügyi háttér. Az elfogadottság szintén nagyon fontos, és sajnos ebben hátrébb tartunk, mint a többi ország, az északi országoknál is, nem ám ha Amerika és Ázsia helyzetére gondolunk, ami hozzánk képest elképzelhetetlen magasságokban van. Ha a CS:GO-t vesszük alapul, akkor láthatjuk, hogy le vagyunk maradva, de a többi játékban is kicsit. Nincs egészen egyszerűen megfelelő anyagi háttér ahhoz, hogy támogassák velük a játékosokat, egy vagy két szervezet van itthon még mindig csak, amely képes piaci környezetben megvédeni magát. Iskola és munka után játszik mindenki, ami nagy hátrány pl. egy német vagy egy osztrák csapathoz képest, akik szó szerint munkaként fogják ezt fel. További probléma, hogy a csapatok életében nem jelenik meg semmilyen stabilitás.

Az NGES által szervezett versenyeken is látható volt kiemelten a tavaly, 2021-es évben, hogy bár próbáltak ezek a versenyek kedvezni a csapatoknak, de a kupa indulása előtt álltak csak az utolsó pillanatban készen nagyrészt. A játékosok ugyanis csak egyetlen verseny erejéig, egyszer állnak össze, egyfajta mixként, tehát az ún. stabilitás teljes mértékben hiányzik. Nincsenek tehát nagyon ütőképes csapatok, hiszen nem tudnak összeszokni, egyszerűen nincs mikor, ez pedig hazánk helyzetét ezen a területen tovább rontja.

3. Mint játékos, biztonságban érezted magad?

3.1. Semmiképpen nem egyszerű egy e-sportoló élete, több támogatás és jobb szervezetek kellenek mindenkinek, volt sok olyan alkalom, hogy évek után fizették ki a nyereségeinket, nem váltották be a megígért támogatást, volt olyan szervezet, amely perrel fenyegetett minket, mert átmentünk egy másik csapathoz, aki jobb ajánlatot adott. Úgy fenyegettek perrel, hogy nem is volt köztünk érvényes szerződés. A mai napig jellemző ez a magatartás a csapatokra, sokszor a játékosok sietnek egymás segítségére és megírják internetes fórumokon, hogy hol késik a nyereség, mely szervezetek inkorrektek, a játékosoknak tehát erős a hangja az internet berkeiben, ezért korrektebbek lettek az utóbbi időben a kifizetések. Ugye az elmúlt években indult el az a folyamat, hogy a nagyobb sportszervezeteknek vannak e-sport szakosztályaik, ami szerintem egy kifejezetten jó folyamat, méghozzá azért, mert a történelmi múlttal rendelkező szervezetek lényegesen precízebb és korrektebb módon bánnak a játékosokkal, így a kifizetések is korrektebben mennek.

4. Érezted úgy valaha, hogy kihasználta az iparág?

4.1. A játékkidők nem használnak ki, legalábbis nem így érzem, de az e-sport maga, az igen. Sokszor olyankor pl., amikor egy magyar bajnokságon játszanak és tulajdonképpen a játékosok hozzák létre a versenyrendezvény minden lényeges tartalmát, ennek ellenére az e-sport versenyek szervezése során pont a játékosoké a legkisebb anyagi haszon, ha egyáltalán lesz anyagi hasznuk. Ők nem keresnek egyedül szinte pénzt ezzel a tevékenységgel. Félre értés ne essék, távolról sem tekintek hibásnak senkit ezért és magam is több szerepben dolgozom az iparágban, de érdekes a kérdés, hogy az e-sportból legkevésbé profitábilis karrier út a játékosé a hazánkban. Egy e-sport hírszerkesztő, egy kommentátor, egy versenyszervező ebből él, egy e-sportbár tulajdonosa ebből él, de a játékos nem, pont ők nem tudnak pénzt keresni. Itt

azt is hozzá kell tenni, hogy az e-sporthoz köthető társtevékenységek (kommentátor, marketing szakember, bár tulajdonos stb.) professzionális végzése ugyanakkor hatalmas segítség az e-sportnak, hiszen több helyen is népszerűsíti azt. Miután csak akkor kapnak pénzt, ha nyernek és akkor sem sokat, márpedig sokszor nem nyernek. Ki vannak használva a játékosok. Míg a hagyományos sportban, pl. futballban, egy bíró vagy kommentátor nem keres annyi pénzt, mint egy játékos, az e-sportban ez pont fordítva van. Főleg Magyarországon.

5. Jó karriercél ez fiataloknak?

5.1. Még így is tudom ajánlani, mert javul a helyzet. Itthon valamennyit lehet keresni már ezzel, eddig ez sem volt, tehát a tendencia jobb és a külföldi csapatokba való bekerülés egy komoly karriercél lehet. Van, akire felfigyelnek, torzsi pl. így járt nem régen, egy német TOP szervezet elvitte, most már a felnőtt csapatban játszik és borzasztóan sikeresen játszik, de erre alapvetően nincs sok, vagy nagy esély. Ha be lehet jutni tehát egy svéd, vagy egy norvég, esetleg egy dán vagy vegy német csapatba (első vagy második divíziós csapatba) akkor meg lehet élni ebből. Mivel minden fejlődik, ezért lehet ajánlani ezt a karriercélt.

6. Szerinted jó lenne oktatást tartani a szülőknek?

6.1. Legújabb generációt már nem kell, a mostani a 30-as 40-es fiatalok jól látják, de az 50-esek nem. A gyerek és szülő között kellene egy jobb kémia, mivel nem értik a szülők az e-sport iparágát. Az a tapasztalat, hogy a szülők gyomra nehezen veszi be ad dolgot. Ez a probléma tehát egy idegilenes probléma és el fog múlni, de most még szükség lenne egy kis felvilágosításra valamilyen formában.

7. Egy szinten áll a sporttal az e-sport?

7.1. Szerintem nem állnak egy szinten, semmiképpen, az e-sport egy szűkebb réteg figyelmét szögezi le, azon belül, ha valaki elismert e-sportoló, akkor is csak a saját köreiben lehet elismert, de nem úgy, mint a klasszikus sportolók, egyszerűen nem lehet olyan híres még. Nem is kéne összehasonlítani a kettőt, mert bár sok dologban hasonlítanak, de ha máshogy nevezik el, akkor ez az egész kérdés fel sem merült volna. Nincs egy szinten a kettő, sem anyagi sem egyéb szempontból. Az egyik több ezer éves, a másiknak 10-20 éves a múltja, legalábbis az a múltja, ami mozgatja a köztudatot, tehát amióta világszerte szélesebb körben ismernek. Emiatt már csak nem

is lehet korrekt vagy fair ez az összehasonlítás. A sportot mindenki ismeri, érti, nem merülnek fel kérdések arról, hogy mi az a foci, az e-sportot el kell magyarázni.

8. Kinek érdeke az e-sportot sporttá tenni?

8.1.Érdekes kérdés. A kiadónak, nem biztos, hogy az. A kiadónak ez kevésbé érdeke, hiszen el tudják rakni a pénzt, monopol helyzetben vannak. Vannak olyan kiadók, mint Riot Games, ami nem is enged versenyt szervezni senkinek. Kedvezne a szövetségeknek, nekik ez emiatt biztosan érdekük, de közvetetten is, aki ezzel dolgozik, annak lehetne ez érdeke. Befektetőknek is jó lehet.

9. Milyen ötlet nem a sport alá betagozni, hanem mellé rakni? Tehát lehetséges-e az, hogy ez egy új jelenség, nem pedig egy régi kategória újabb része?

9.1.Teljesen egyetértek, nem alá kéne, hanem mellé tagozni az e-sportot. Sok dologban van még a világon hasonlóság, mégsem kell mindent összepárosítani. Elférnének ezek egymás mellett, nem kell egymás kategóriájába tagozni.

10. Az e-sport vagy a játékok a népszerűek?

10.1. A játékok a vonzóak, az otthon lényelméből lehet ezt játszani velük és onnan lehet bárki világsztár. Az egyre introvertáltabb társadalomban ez lehet egy vonzó dolog. Szeretik az emberek nézni. A játékok a népszerűek, nem pedig a számítástechnika. A játékosoknak mindegy ki adta ki, a lényeg, hogy játsszon vele. Egy versenyközeget, egy szűk közeget szólíthatna meg egy erre fejlesztett játék.

11. Kell-e szabályozás?

11.1. A szövetségek próbáltak hozni szabályokat, fel is merült, hogy hoznak, 2021. májusában a Debreceni Egyetemen megírta egy az e-sport állami szabályozását megalapozó szakmai dokumentumot, de nem tudjuk mikor lesz, vagy hogy lesz-e ebből egyáltalán valami. Lehetne, illetve tervben volt egy liga rendszer minden ágban stb., ilyen nincs, a meglévő szabályok pedig nem tartják össze az e-sport életét. Nincs meg a liga rendszer, nincs semmi szisztéma és mindent változtatnak, de sokszor nem a játékosok véleménye miatt. Egy összekutyult dolog ez, jó lenne egy szabályozás, de jelenleg még nem áll rendelkezésre.

12. Játékos védelem, szükség lenne rá?

12.1. Igen, egyre nagyobb reflektorfénybe kerül ez a téma. Amíg nem volt jogi háttér, addig nem kellett semmi ilyesmi, de a nagyobb támogatások miatt egyre nagyobb a szükség erre, tudjanak kihez fordulni, az is lényeges lenne. Sok visszásság éri az e-sportolókat, ezeket valahogy érdemes volna orvosolni.

13. Mit hoz az e-sport jövője? Milyen irányba megyünk el?

13.1. Szerintem egyre több teret nyer, ahogy halad a mostani a generáció, mire ez a generáció felnő, addigra sokkal elfogadottabb, ismertebb és jobb helyzet lesz. Most indult az e-sport, volt egy generációs szakadék, ami alatt is fejlődött nagyon, tehát ez csak felfele mehet, főleg ha már az emberek is értenek hozzá, meg tudják mi az. Ebben van a jövő, nem fogja lenyomni a hagyományos sportokat, mellé tagozódik majd, elfogadottabb lesz, iskolákba is bekerül, nem csak egyetemekre. A magam részéről rendkívül pozitívan állok az e-sporthoz.

Szabella Olivér

Forgatókönyv

2022. szeptember 19. 16:40-17:35

Online szakértői interjú, Szabella Olivér

0. Interjúalany kiválasztásának indoka:

Szabella Olivér Magyarország egyik legmeghatározóbb e-sport csapatának a vezetője és a hazai, e-sport szakmai körök ismert személye, a téma elismert és fiatal kutatója, több kiemelkedő publikáció szerzője.

0.1.A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Szabella Olivér világosan mutat rá arra, hogy élesen elválnak az e-sport esetében a karrierutak egymástól, amikor egy menedzsert, vagy egy játékos vizsgálunk. Az e-sport nemzetközi franchise liga rendszerének az e-sportra gyakorolt hatása is kiemelt újdonság, hiszen a csapatok önerőből, pusztán versenyszerű alapokon, hatalmas tőke nélkül nem tudnak egy szinten tovább jutni, amikor a legfelsőbb versenyzési kategóriát célozzák, ez pedig azt a látszatot kelti, hogy az iparág irányítói számára a versengésnél lényegesen fontosabb ezen ligák általi marketing érték felhajtása. Tehát a leglényegesebb információ és kutatói orientáció mely kinyerhető volt az interjúból, hogy az e-sport iparágának gazdasági érdekei a verseny tisztaságát a korábbiánál súlyosabb mértékben érintik, főleg, ha csapatokról van szó.

1. Kérlek mutasd be magad, hogyan jutottál oda, ahova, milyen szakmai életutad volt.

1.1.Fanatikus videójáték szerető vagyok, ami mellett sportoltam is sokáig, karrier szempontból a sport győzött az e-sporttal szemben, de a menedzser szakon felszínre tört az igazi énem és abszolút előtérbe került az e-sporttal való ténykedés. Meg akartam alapítani az első e-sport szövetséget és voltak ezen felül is igen nagy terveim, stb., de ahogy egyre jobban megismertem az e-sport világát, egyre inkább sikerült

kialakítanom azt az utat, amin járni szerettem volna. Írtam egy dolgozatot: Kell-e még e-sport csapat itthonra címmel. Ekkor jöttem rá arra, hogy nincs összetartó, komoly brand alatt lévő csapat, márpedig ez nem jó a szponzorok szemszögéből. Saját brand kellett egy csapatnak ebből lett később a Spirit Esports. Sok konferenciára is jártam, pl. az OTDK-ra Győrben stb., ekkor még mindig bevezető jelleggel kellett beszélni magáról az e-sportól, de ugye felkeresett az Információs Társadalom nevű folyóirat egy publikálási lehetőséggel és ekkor, 2018-ban írtam a karrieremben nagy jelentőséggel rendelkező cikket. Ez egy komoly mérföldkő volt, ekkortól, ha ez lehetséges még komolyabban kezdtem venni a csapatot, melyet ekkor kezdtem saját magam irányítani. Mindenképpen ezzel szerettem volna foglalkozni már akkor is. 2020. január 1-én igazolta le az Illés Akadémia a csapatomat és a szakosztályává tette, én pedig megtartottam a Spirit Esports brandet. Ezt a csapatot vezetem és PhD tanulmányaimat is folytatom, jelenleg az utolsó két évben járok. Neveléstudományi Doktori Iskolába járok, az Eotvös Lóránd Tudományegyetemen, a Sport és Egészségnevelési Program keretében. Nagyon fontosnak tartom és hiszem, hogy a Fizikai felkészülést is be kellene vezetni az e-sportolók körében, a klasszikus sportok mintájára, hiszen a két tevékenységi forma szükségszerűen egészíti ki egymást, az aktív mozgás segítheti az e-sportolók hatékonyságát, eredményességét.

2. Magyarország e-sport élete miben különbözik a külföldi e-sport élettől? Speciális hazánk helyzete?

2.1. Van egy sport törvény hazánkban, ami nagy különbséget tesz eleve, hiszen hatása van az e-sportra, végső soron, teljesen más alapvetően szinte minden a témakörben. Számptalan külföldi példát látunk arra, hogy jogilag és gazdaságilag is erősen fejlődik az e-sport, ahogy társadalmilag is, míg hazánkban ez nem ilyen dinamikus. Németország, Spanyolország, Franciaország például jó példák arra, hogy ezeken a helyeken kiválóan működik az e-sport élet és nem is kérdés, hogy létezik-e, vagy hogy milyen jelentősége van, hanem egy sokkal fontosabb versenyzési lehetőség, kikapcsolódási forma, mint hazánkban. Szabályozva van, vannak kialakítva versenyek, egy fenntartható, önmagát fenntartó iparról beszélünk ezekben a régiókban. Nálunk nem tudja magát fenntartani az e-sport. Nem fenntartható úgy, hogy a szövetséghez is olyan kevés tőke áramlik a piacról, vagy az államtól, hogy még ők sem tudják felosztani, mert a működési költségeikre es a magyar bajnoki prize-poolra megy el a teljes egésze. Mint játékos, ha profiként nem tudod komolyan venni ezt a

tevékenységet, akkor te nem vagy e-sportoló, csak egy játékos. Nem lehet konkrét tevékenységként tekinteni erre, nincs elég pénzzel támogatva. A profi francia vagy spanyol League of Legends ligában olyan fizetések vannak, amit már korrektnek, kielégítőnek lehet nevezni. Nálunk viszont nem megfelelő a helyzet. Magyarországon nem lehet ez karrierdöntés, mert nem lehet elhelyezkedni. A legjobb csapatoknak sem piaci alapon megy a bérkifizetés, hanem egy nagy befektetőtől. Van tehát egy befektető, aki ad 25 millió Forintot pl. egy évre, hátha megtérül. Jelenleg még nem működik egy csapat sem tisztán piaci alapon, profitábilisen. Ha csak a fociból indulunk ki, akkor látható, hogy úgy ellensúlyozzuk mi, magyarok a financiaális háttér problémáit, hogy állami támogatást veszünk igénybe, amilyen pl. a TAO rendszer, állami szponzorok stb. Attól félek, hogy a magyar e-sport sem tud kiemelkedni, ha nem növekszik az állami szerepvállalás. Hiszen piaci alapon lehetne valódi eredményt elérni. r

3. Egy szinten van a sport és az e-sport?

3.1. Még nem. Az, hogy többen néznek egy-egy e-sport versenyt nem jelenti azt, hogy népszerűbb is, mint a foci. A fanbase (a rajongók közössége) teljesen más, mint a klasszikus sportok esetében, hiszen a klasszikus sportoknak fiatal szurkolókra van szüksége jelenleg. Emiatt az e-sport egy népszerű befektetési forma, mivel így el tudják érni a fiatalabb korosztályt. Az Illés Akadémia is ezért alapított e-sport szakosztályt, ugyanis ezen a tevékenységen keresztül nagyon közel lehet kerülni a fiatalokhoz, természetesen nem csak marketing szempontból, de a sportélet ösztönzése és a társadalmi felelősségvállalás kérdése is szerepet kapott ebben. Ha már csak annyiról tud valaki beszélgetni egy mai fiatallal, hogy pl. Diamond (a játékosok eredményeik alapján értékelésre kerülnek a játék egy rendszerében) lett Valorantban (a Riot Games kiadásában lévő, rendkívül népszerű e-sport játék), akkor akár valódi hatással lehetünk rájuk. Tehát a gyermekek felé egy nyitási lehetőség, egy szakadék eltüntetése is lehet az e-sport. Nem tudnak a szülőkkel ezekről a kérdésekről beszélgetni, emiatt egy szakadék alakult ki közöttünk is. Jelenleg egyre elfogadottabb ez a tevékenységi forma, hogy ha ezeken keresztül nyitunk a fiatalok felé, akkor ők hallgatnak ránk, ez neveléstudományi szempontból azt eredményezi, hogy pl. lehet növelni a motivációt a sportok felé is.

4. Nem baj, hogy minden pénz szponzorációból származik? Nem lehet maga az e-sport csak egy marketing kampány?

4.1. Egyetértek, szerintem szinte csak egy marketingstratégia az esport, ugyanakkor az is fontos, hogy azon videójátékok rendelkeznek leginkább relevanciával, amelyek e-sportolásra alkalmasak és amelyekkel e-sportolnak is. Ezeket a játékokat az „easy to learn, hard to master” (könnyű megtanulni, nehéz profivá válni) attitűd jellemzi, de ahhoz, hogy egy játék ténylegesen nagy bázist tudjon magáénak kialakítani, kell egy profi szféra, ahol lehetőség van arra, hogy jöjjenek a véleményvezérek, akik komoly erővel hatnak a játékokra magára is a közösségi médiás platformokon keresztül és nagy figyelmet irányítanak rá. Tehát itt azonnal megragadható a marketing. Tehát abszolút lehet egy marketing stratégia. Mindenki játékos akar lenni és jó, és mire kiderül, hogy kik a legjobbak, addigra a játék népszerűbb mint, valaha. Nagyon megnöveli a játékosbázis méretét ez a stratégia.

A League of Legends működött két éve és rendeztek egy világbajnokságot, akkor nem azért tették ezt, hogy még több pénzt generáljanak, hanem a legjobbakat akarták támogatni, de már ez is csak marketing, főleg az újabb játékoknál. Tehát egyszerre volt ez marketing meg nem is, de aztán az egész átértékelődött és máshogy lett már, manapság sokszor a kiadók értékesítési stratégiáját támogatja az e-sport.

5. Nem torzítja az a tény az e-sport életét, hogy ez „csak” egy marketing stratégia?

5.1. Nem torzítja, mert létezik, tehát az mindegy miért, de van és ez a lényeg. A szereplők, a rendezvényszervezők, a kommentátorok megélnék belőle, innen az mindegy, hogy miért. A kialakított franchise rendszer, hogy mennyire korlátoz, az már egy másik kérdés.

5.2. Mit jelent, hogy akadályozzák a ligák a játékosokat, mert franchise-á váltak?

Az a probléma, hogy ligák azzal, hogy nem versenyek, hanem ténylegesen ligák, olyan környezetet hoztak létre, amelyben minden csapat, amelyik részt tud venni a liga versenyein, színteret kap, mert biztos a megjelenése az utolsó helyezettnek is. Ebből a szempontból nincs kieséses rendszer, mindenképpen látszani fog a csapatok brandje

az adott ligában és ennek megfelelően a szponzori oldaldóról igen kardinális kérdés is szerepet kap: tervezhető a screentime (a közvetítés során az adott brand képernyőn töltött ideje) is. A nyertesnek és a vesztesnek is hasonlóak az érdemei. Ezzel az a baj, hogy ha valaki alapít egy csapatot, minden segítség nélkül, akkor soha nem fog nyerni, mert hiába nyeri meg a saját ligáját, akkor sem lesz 20 millió dollárja arra, hogy benevezzen egy valódi ligába, ellenben arra van esély, hogy a játékosait elcsábítsák a komolyabb csapatok. Tehát a profi liga a franchisenak köszönhetően bebetonozódott. Ez pedig összetöri a nagy álmot, mert a semmiből menedzserként nem lehet előre jutni, játékosként persze elképzelhető. A felfele áramlást eltörölték és maradt így megközelítőleg 15 csapat.

Az Overwatch League-ba 20 millió dollár volt a beugró, míg a LoL-ba kezdetben 10, aztán ez is felment, mint a tőzsde. Ez pedig nagyban erősíti a marketing gépezetet.

6. Bevásztják a klasszikus sportok közé valaha az e-sportot?

6.1.A GAISF meg a IOC fogja akarni majd bevenni az e-sportot, pont azért, mert előreszenek a nézők. Olyan lesz, mint a Téli Olimpián a snowboard pl. Tehát az e-sportot sporttá tenni a sport érdeke. Szoros együttműködés kell az IOC és a kiadók között. Nem fogják azt mondani, hogy itt a League of Legends, csináljatok azt vele amit akartok, miért adnák oda valakinek? Nem is fogják, csak ha megéri.

7. Az e-sportot a sport alá vagy mellé kerül?

7.1.Mindenképpen mellé kerül, nem pedig alá, pont a kiadó jogi ereje miatt.

8. Az e-sport népszerű vagy a játékok?

8.1.A közösség mindig örül a játékoknak, mint pl., a Valorant, de arra kell figyelni, hogy ki, hogyan kezeli ezt a játékot és milyen mögötte a marketing. Minden azon múlik, hogy milyen a játék, amit kihoznak, de valójában a játék brandje a fontos. Kell egy pop kulturális beágyazottság is. Kell egy tömegebázis minden játéknak, anélkül nem megy.

9. Legitim karriercél megélni Magyarországon e-sportolóként?

9.1.A hazánkban nem.

10. Kell-e szabályzat? Kell-e állam?

10.1. Abszolút kell. A játékosok és a cégek közötti szerződéseket meg kéne határozni komolyabban, ezek a random együttműködési szerződések inkább vicc kategóriába esnek mint, hogy komolyan lehetne venni őket. Bárki, bármikor bárkit kirúghat.

A pénz kifizetése egészen egyszerűen lehetetlen. Korrektül

11. Melyik a világ legmeghatározóbb e-sport szervezete?

11.1. G2 Esports, Fnatic. Nyeremények szempontjából, a DOTA-s teameket nem számoljuk, hiszen igazán egy oldalú lenne, mivel elég egy versenyt megnyerni hozzá, hogy valaki hatalmas haszonra tegyen szert. A Hundread Thives azonnal indított pl. egy life-style brandet is. Egy menő márkát akartak, nem csak egy e-sport csapatot. Ők egy kiváló példa arra, amit korábban is említettem.

11.2. Magyarországon milyen szervezeteket tudnál említeni?

11.3. Nincsenek nálunk szurkulók, illetve nincs egy komoly bázis, anélkül meg nem igazán lehet mit mondani, hogy melyik a legjobb csapat. A Wild Multigaming az egyik legrégebbi, jelenleg is alakul egy meghatározó liga, az MNEB még nem tud nemzetközi szinten kapcsolódást biztosítani a játékosok részére, de ez jelenti itthon a profi szférát. Három hónapnál tovább nem sok embernek van saját csapata, ha van egyáltalán. Nyöszörgős a magyar e-sport.

12. Segítene az állami pénz?

12.1. Igen, kéne, fontos lenne. Az, ha van egy profi liga, mint pl. az NB1 és nem kapnak a játékosok fizetést akkor igazán hamar lesz a dolog parttalan. A jelenlegi támogatók nagy részére pontosan azért támogatja az e-sportot, mert abban bíznak, hogy lesz egy olyan fejlődési íve, amely megteremti a pénzügyi alapokat is az életképes fejlődéshez.

Bíró Balázs

Forgatókönyv

2022. augusztus 10. 13:00-14:00

Online szakértői interjú, Bíró Balázs a Magyar E-sport Szövetség elnöke

0. Az interjúalany kiválasztásának indoka:

Bíró Balázs Magyarország legmeghatározóbb és legnagyobb e-sport szervezetének, a Magyar E-sport Szövetség (HUNESZ) elnöke. Magyarország legaktívabb és legnagyobb hatású e-sport szervezetének vezetőjeként és korábbi munkássága során is aktívan határozta meg, alakította ki és működött-működik közre hazánk e-sport szakmai és gyakorlati életének kialakításában.

0.1 A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Bíró Balázs széles látóköre világosan mutat rá arra, hogy a kiadói oldal, bár kétségkívül a legerősebb szereplője az e-sport életének, koránt sem az egyetlen. Az interjúban kifejezetten kitér arra, hogy nem homogén a kiadói oldal álláspontja sem, így az e-sport sporttá válásának kérdéskörét új szemszögből mutatta be, nevezetesen rávilágított arra, hogy a kérdés egyik oldal esetében sem fekete vagy fehér. További markáns tudásanyag jelent meg a szabályozási oldal nehézségeinek elemzésekor is, Bíró Balázs kiemelte, hogy a játékosok érdekvédelmén túl további szabályozási kérdéseket is meg kell vizsgálni, mint például: az e-sport szervezetek és a kiadók kapcsolata, a versenyszervezési jogosultságok odaítélése, az e-sportoló jogi státusza, vagy az e-sport szervezetek és a játékosok szerződéses kapcsolata.

Bíró Balázs továbbá nyomatékosan kitért arra is, hogy a társadalmi felelősségvállalás elengedhetetlen az e-sport minden aspektusában, így szakértői véleménye világosan erősíti meg a jelen dolgozat felütését is: az e-sport magas emberszámú érintettsége okán, a társadalom védelme is érdekében is

1. Kérlek mutasd be magad, hogyan jutottál oda ahova, milyen szakmai életutad volt.

1.1.Játékos voltam, onnan ered a kapcsolódás az e-sport világhoz, Battlefieldel²⁹⁵ kezdtem a pályafutásom. A Battlefield 1942-ben válogatott voltam, tankként²⁹⁶ játszottam, innen a mélység és a kultúra ismerete, de régen minden más volt, ún. klánok voltak jelen és online csoportosulások. Ennek eredményeként lettem a www.battlefield.hu főszerkesztője, miközben magyar szakos pedagógus és kommunikációs szakember is vált belőlem. A kettő tulajdonképpen itt találkozott, valahonnan innen ered a közösségépítő vágyam is. Annak idején még nem infulenzerek voltak, hanem véleményvezérek és rengeteg játékkal foglalkoztak, sokat magába olvasztottak, mint. pl. Dota, LoL, Battlefield stb., szóval egy ilyen közegben lettem közösségi menedzser, erős tudásmegosztás mellett igyekeztünk egy stabil közösséget építeni. 2012 tájékán volt egy „Hardcore Player” kerekasztal beszélgetés és akkor fogalmazódott meg az a gondolat, hogy legyen egy helyen minden, a magyar e-sport életében fontos az összetartás, egyenként gyenge volt a hangunk, hogy úgy mondjam és a közös fellépéssel nagyobb elérést szeretnénk volna kicsiholni, aztán ennek eredményeként jött létre az Egymillióan a magyar e-sportért. Ebből kezdtünk el építkezni, innen lett az E-sport Milla és stb., annak érdekében igyekeztük megszervezni ezt a nagy összefogást, hogy el tudjuk mondani a véleményünket, de az e-sportoló életet is nagyon szerettük volna bemutatni. Megkerestek minket rendezvényszervezők és a legtöbb e-sporthoz kapcsolódó hazai szakember mellettünk állt, 2016-ban alakul az egyesület, amely a HUNESZ elődje volt. 2017-2018-ban indult a V4 Futures Sports Festival, én találtam ki a nevet és a koncepciót. A nemzetközi oldalról segítette a nemzetközi kapcsolódás a projektet. A Magyar E-sport Szövetség el is indult 2017-ben.

2. Magyarország e-sport élete miben különbözik a külföldi e-sport élettől? Speciális hazánk helyzete?

2.1.Sok külföldi szervezetre látok rá, nehéz megmondani mi az az általános, vagy a speciális helyzet, mivel minden egyes országban egyedi szabályok vannak és egyedi

²⁹⁵ Az Electronic Arts nevű, Amerikai Egyesült Államokban bejegyzett gazdasági társaság kiadásában lévő, a videójátékiparra és az e-sportra is nagy hatást gyakorló FPS videójáték.

²⁹⁶ A videójátékok meghatározott fajtáinál a csapatok tagjai különböző szerepet töltenek taktikai szempontból, az egyik ilyen szerep a „tank”, amely magas sebzési indexel van ellátva és magas életerővel, melynek eredményeként illik rá a tank jelző.

az e-sport élet is. A V4-es régióhoz képest más pl. a helyzet Magyarországon, itt ugye van egy vetélkedés a szervezetek között, talán ez egy magyar specifikum. Nálunk ugye van sporttörvény, Európa más helyein nincs sporttörvény, ez igen nagy különbség, hiszen komoly hatása van ennek is az e-sportra. Ez előny az e-sport szempontjából és hátrány egyszerre, mert a sport részére lehet előny, de az e-sport esetében ez növeli a bizonytalansági faktort. A hazai e-sport élet értelmezését korlátozza. Az üzleti oldaláról nézve viszont az e-sport nem speciális, hiszen a szereplők, a csapatok felosztása stb. teljesen azonos a külföldi példákkal. Edukációs kényszer jelentkezik az e-sport területén, hiszen edukálni szükséges a széles társadalmi közeget, a videójátékokra vonatkozó sztereotípiákat le kell rombolni, amelyek például az erőszakosságra vonatkoznak, ugyanakkor mozgásra és sportra kell ösztönözni a résztvevőket és a közösségi élet leépülése ellen is tenni kell. A mi részünkről ez túlmutat az e-sporton, ez társadalmi felelősségvállalás. De az edukáción kívül van egy másik vetülete is a kérdéskörnek, amit ritkán érint a társadalmi diskurzus, az egészségkárosító vagy épp megőrző kérdéseit is figyelembe kell venni az e-sportnak. Erre is fel kell hívni a figyelmet.

3. Egy szinten áll a sporttal az e-sport?

3.1. Társadalmi elismertség formájában közel sem, de jó lenne. Ha a versenyek szempontjából nézzük, akkor a sporteseményekhez kell mérni, ott összemérhető és hasonló a válasz: gazdaságilag biztosan nem. Egymilliárd dolláros piac, de a sport trillió dolláros.

4. Sport lesz valaha az e-sport? Ki dönt erről?

4.1. Nem ez a kérdés, hanem az, hogy a sport mellett hogyan tud beépülni a társadalmi működésbe. Van erre szándék és sokan próbálkoznak ezzel, de ez egy piacvezérelt mechanizmus és a szellemi jogtulajdonosoknál van a döntés nagy része, nagyban befolyásolják pontosabb, de nem egyedüli döntéshozók. Az Európai Unió és szövetségi szabályok is bármikor beleszólhatnak az e-sport életébe. Van tehát közösségi oldal, játékosok, versenyszervezők és a másik oldal: a kiadók. Ha a kiadókat nézzük, akkor hatalmas a hatásuk, „akár be is dönthetik az egész ökoszisztémát”, tehát tekinthetjük őket fő döntéshozónak végül is, hiszen meghatározó befolyással, hatással vannak az e-sportra, de nyilván nem áll érdekükben az, hogy bedöntsenek mindent, tekintettel arra, hogy pénzt kívánnak keresni, lévén ezek gazdasági társaságok. Olyan

változásokat eszközölhetnek a játékokban, amelyek meg tudják változtatni a működését az e-sportnak. Nagy a ráhatásuk, de ereje van a vásárlói oldalnak is, hiszen az végső soron a jogtulajdonos bevételeit befolyásolja a fogyasztói magatartás. Vannak olyan versenyek, amelyek kevésben a kiadóktól függenek. Tehát mind a három oldal rendelkezik ráhatással. A HUNESZ-nek is például több versenye ilyen és nem kap minden verseny kiadói támogatást. A 2020-as években kezdték el szigorítani a szabályokat pl. a Riot Gamesnél, de a CS:GO a leglazább szabályozással van ellátva, mert egy online űrlapon lehet bejelenteni a versenyt, tehát könnyű az ügymenet.

5. Kinek érdeke az e-sportot sporttá tenni?

5.1. Elsősorban ez nem a kiadók érdeke. A Riot Games például kifejezetten a sporttá válás ellen van, de kiadója válogatja, hogy melyik akar terjeszkedni a szövetségi dimenzió irányába is. Vannak olyanok, akik végig bent szeretnének lenni és igyekeznek együttműködni a világszövetségekkel: ilyen pl. a Konami²⁹⁷. Van olyan kiadó is, amelyik külső szervezőknek adja át a jogot. A játékosok és a közösségi oldal számára jó lenne, ha sporttá válna, de nem a klasszikus sport szabályaira volna szükség, hanem ahhoz hasonlókra, amelyek támogatják az ökoszisztéma létezését. Az, hogy a sportvilághoz, ha tudunk is csatlakozni, az nem azt jelenti, hogy sport az e-sport. A játékosoknak ez teljesen mindegy, nem gondolnak bele többet a játéknál sok esetben. Nem feltétlenül fekete-fehér az emberek fejében az, hogy sport-e vagy sem az e-sport, igazából ennek nem minden szférában van ilyen nagy jelentősége. Felkent papjai a sportérdekeknek pedig nem az e-sportolók között vannak, ez elég logikus. Jogi szempontból sok könnyebbséggel járna szerintem, ha sport lenne, mert könnyebben lehetne kifizetni a díjakat stb. Sok az idegenkedés a sport irányából viszont az e-sport felé. A sportszervezetek eltérő okokból tartanak e-sport szervezeteket fent, amelyek között szerepel a fiatalok megnyerése, vagy a csapat digitális értékének növelése (pl. FIFA). Honvéd esetében szintén más a helyzet. De az erőszakos tartalmak népszerűsítését kerülik a sportszervezetek, ez pedig egy igazán lényeges különbség. A kifizetések szemontjából érdeke lehet a játékosoknak és a csapatoknak az, hogy sport legyen az e-sport.

²⁹⁷ Japánban bejegyzett, nagymúltú játékkiadó és gazdasági társaság.

6. A sportszervezeteknek érdeke az e-sportot sporttá tenni?

6.1. Közismert, hogy egy tevékenységi formát hogyan lehet sporttá tenni, de nem biztos, hogy a kiadók a már meglévő sportszervezeteket tartják szem előtt. Sok idegenkedés van a sportvilág oldaláról az e-sport irányában és ha a sportvilágot nézzük ott is eltérő a szándék, van, ahol a fiatalok miatt van csak e-sport szakosztály, van, ahol a valós sportág digitális térben való kiszélesedése a cél, egyszerű példa a futballklubok példája. Nálunk a Honvéd Sportegyesület például egyértelmű, hogy az akció játékokat is preferálja, de a legtöbb sportszervezet nem szeretne erőszakos tartalom népszerűsítést.

6.2. Ami még fontos ebben a témakörben, hogy a játékosoknak teljesen mindegy, hogy sport-e vagy sem. Az eredményesség a lényeg, semmi több. Ez nem egy fekete fehér dolog. Akik versenyeznek azok nem felkent papjai a sportérdekeknek, tehát a sport struktúráinak sem azok szabályozás szintjén. Regisztrációs szabályok, adatkezelés, hasonló kérdések sok esetben felmerülnek, de nem szeretnék az e-sportolók sportolók lenni. Jogi szempontból viszont nagy könnyebbséggel járna, ha sport lenne az e-sport.

7. Szükség lenne szabályozásra?

7.1. Szerintem hasznos lenne, pl. egy e-sport törvény. Szerintem kéne tisztázni a jogállását az e-sportolónak, a fegyelmi felelősséget, az e-sport szervezetek típusait meghatározni, az e-sport szakemberek jogállását, szabadidő és fogyatékos e-sport területeket is tisztázni kell, a para e-sport létjogosultságát vizsgálni, fontos lenne az egyetemi versenyeket is szabályozni, ki mikor és miért szervezhet ilyen versenyt, kik a szereplők stb. Érdemes lenne ezeket szabályozni. Mik a garanciák, a nyeremények és a díjazás. A fiatal és gyermekkorúak védelme is fontos. Versenybejelentési kötelezettséggel kapcsolatban az adminisztrációs kérdéseket is rendezni kellene. A szakosztályok működését is regulálni kéne, akár szerződésekkel is. Ezeket hogyan tudjuk az e-sportra vonatkoztatni, sok dolgot lehetne használni a sporttörvényből, de nem mindent, hiszen a szellemi tulajdonosok és a sportszervezetek kapcsolata tisztázatlan. De kiemelten a legfontosabb a fiatakorúak védelme lenne. A díjakat, hogyan tudjuk kifizetni, ez is igen fontos.

8. Milyen ötlet nem a sport alá betagozni, hanem mellé rakni? Tehát lehetséges-e az, hogy ez egy új jelenség, nem pedig egy régi kategória újabb része?

8.1.Igen, sőt, van sok olyan szereplők, akiket logikailag nem lehet nagyon beilleszteni, mert nem illik a sport képébe. Az e-sport egy kicsit jövő és szórakozás, és nem véletlen alakul úgy a kultúrája, hogy aki ebből tudatos, az helyet kér magának. Tehát a két terület tud sokat tanulni, a másik terület is, mellé kéne rendelni nem pedig alá. Aki nyitott elmével fordul az e-sport felé, az látja, hogy erre van esély.

9. Az e-sport vagy a játékok a népszerűek?

9.1.Kellenek hozzá a játékok hiszen azokon keresztül terjed az e-sportolói kultúra, beleágyazva a popkultúrába, e nélkül az egész megfoghatatlan, a tevékenység nem számít annyira, mint magának az adott játéknak a népszerűsége. Magában nem hordoz egy számítástechnikai eszközhöz kapcsoló kezelési kérdést is ez a tevékenységi forma, itt a játék maga a megfogó erő.

Szakértői interjú

Prof. Dr. Törőcsik Mária, egyetemi tanár

2022. augusztus 16. 12:00-13:00

0. Az interjúalany kiválasztásának indoka:

Prof. Dr. Törőcsik Mária hazánk elismert kutatója, aki főként marketingszemponitú kutatási tevékenysége kapcsán komoly ismeretekkel rendelkezik az e-sporthoz hasonló, a 21. század digitális vívmányainak körébe tartozó jelenségekről és egyéni látásmódja, nagy tapasztalata rendkívül magas orientációs faktórral rendelkezik a dolgozat témáját illetően.

0.1 A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Törőcsik Mária széles látóköre teljesen újszerűen és egyedileg világított rá arra, hogy az e-sport ipari, gazdasági és sportéletbeli pontos helye még nem alakult ki, így a jelenség jövőjére tett jóslatok akár túlzóak is lehetnek. Az interjúból levont következtetések között markánsan szerepel, hogy az e-sport jövőjét nem elég pusztán a dinamikus gazdasági térnyerése alapján megítélni.

További rendkívül lényeges orientáció volt az interjúból az, hogy az e-sport körüli szabályozási nehézségek nem minden esetben az e-sportból erednek, hanem a modern, online üzletszerzési lehetőségek média szintű szabályozási hiányának pusztán egy újabb példája lehet a jelenség.

1. Kérlek röviden mutasd be az eddigi pályád!

1.1. Az eddigi pályámon jellemző volt rám, hogy megérteni és követni szerettem volna az új jelenségeket, ez pedig nyitottá tett arra, hogy eltérjek a klasszikus marketingtémáktól, hogy a társtudományokat is figyelembe vegyem. Ennek a

szemléletmódnak lett az eredménye az, hogy nem a klasszikus, profiorientált megközelítés a fontos számomra. Jelenleg egyetemi tanár vagyok, oktatok és kutatok.

2. Az e-sport iparágának gazdasági elemzésekor megfigyelhető, hogy „anyaiparága”, a videójátékipar lényegesen nagyobb tőkét mozgat meg, előfordulhat, hogy csak egy marketingstratégia?

2.1. Nem az, a fogyasztói igényekre reagált az e-sport. A játék csak egy dolog, de mindenki versengeni akar, ebből adódóan terjedt el a játék és akkor szükségessé is vált a versengés. A népszerűsítéshez hozzájárul és a népszerűséget alapozta meg a versengés. Természetesen márkasztratégia szempontok is szerepet játszottak, nem csak a fogyasztói igények, de nem lehet a teljes jelenséget egy marketingstratégiának nevezni. Tehát egy marketingcélú esemény, egy sajtóhír nagyon fontos lehet, hiszen ezek termelték ki a híres, márkát erősítő online személyiségeket és értékesítési stratégiákat. Tehát megerősödtek a személyek és a csapatmárkák a szurkolótábor miatt, olyan a követőtábor, amely önmagában is figyelmet érdemel. Becsatlakoztak a streamelők és egy ökoszisztéma alakult ki, de a fogyasztó nélkül nem megyünk semmire, az iparág sem.

3. Az e-sport bevételeinek 80%-át teszi ki a szponzoráció, ez nem probléma?

3.1. A tenisz pontosan ilyen szponzorációs háttérrel rendelkezik, ez nem jelent problémát. Ez a sportmarketing része, ezt nem problémaként kell kezelni, nem jelenti ez azt, hogy lefeküdt egy játékos valakinek, hogy előnyre tesz szert, egészen egyszerűen ez így működik. Ebben nincs semmi rendkívüli, sem túlzás, sem egyéb baj nincs ezzel, nem különleges. Ugyanazok a folyamatok mennek végbe, mint ami más területeken is lezajlik. Egy szempontot lehet kiemelni, melyben mégis különleges, vagy inkább különös az e-sport: főképp fiatal férfiak jelennek meg az e-sport kapcsán, mint fogyasztók. Ez egy fiatal férfi szcéna marketing szempontból. Tehát ha el akarok érni egy célcsoportot a fiatal férfiak körében, akkor ez egy remek lehetőség. A sima sportokat idősebb korosztály nézi. De itt a fiatalok megszólítása válik lehetségessé, ezért érdekes a marketing számára, mert egy olyan célcsoportot ér el, amelyet máshol rendkívül nehéz.

4. Hol a különbség a marketing és az irányított részoktatás között?

4.1. Én a magam részéről nem kérdőjelezem meg az emberek értelmi színvonalát. Azt feltételezem, gondolom, hogy ha rá is veszek valamire valakit, akkor ő előbb-utóbb erre rájön, és a vásárlói kedve egészen egyszerűen megszűnik, nem veszi meg majd a terméket. Van agya a fogyasztónak és a saját érdekei alapján dönt. Nem egyirányú a marketing. Tehát ez nem úgy megy, hogy beteszek pénzt a marketingbe és annak az eredménye fix vásárlótömeg. Az e-sport pedig egy összetett világ: nagyon fontos a technika, megvannak a feltételei, nyilván ez egy részoktatás is erre az e-sportolói tevékenységi formára, tehát nem mentes ettől a dolog, de koránt sem olyan meghatározó, mint amit a kérdés sugall. A vizualizáció is nagy mértékben befolyásol, a közösség, ami kialakul szintén fontos. Nagyon sokrétű a kapcsolódás. Tehát végső soron kell, hogy lássanak az emberek értéket benne, mert csak emiatt fejlődhet az e-sport iparága is ilyen mértékben.

5. A NOB részéről felmerült, hogy fejlesztenek egy videójátékot annak érdekében, hogy az e-sportot ilyen módon vezessék be és ne a már meglévő márkákra (videójáték márkákra) támaszkodjanak. A kérdés: a NOB saját márkája effektív lehet? A brand és a tevékenységi forma szétválasztható?

5.1. Szerintem teljesen szétválasztható a brand és a tevékenységi forma, de az, hogy sikeres lenne-e a NOB játéka az nem valószínű, a FIFA sem egy túl sikeres játék. Ez inkább úgy látszik, hogy itt rátelepszik egy piaci folyamatra valaki és megpróbálja kisajátítani, mint látható, nem nagy sikerrel minden esetben.

5.2. Egy elmélet szerint az e-sport játékok is külön kategóriát kellene, hogy kapjanak, ahogy a sportágak is. Szerinted ez megfelelő ötlet?

Nem lenne szerencsés a videójátékokat további sportágakra tagolni, marketingszempontról nem lenne eredményes lépés ez, hiszen amennyiben olimpiai sportág lenne minden játék, akkor márkát emelnének be. Nem sportág kerülne beemelésre, hanem márka. A NOB megtehetné azt is, hogy üljenek le a legnagyobb kiadók és állapodjanak meg, vagy válasszanak egy meglévő játékot, mint pl. a LOL-t. Az együttműködésre lenne szükség ebben a közegben, ahol a 12 és 25 év közötti

férfiakat akarjuk elérni, nem arra, hogy a sportági minőséggel kizárjuk pont azokat a szereplőket, akiket el szeretnénk érni. Mérgesek lennének, teljes joggal. „Miért nézném, ha mindenki kizárt belőle?”, kb. így érezné magát a fiatal e-sportoló férfi. Új játékot kiadni csak az Olimpiára, nem szerencsés lépés. Ez egy friss és modern problémakör, a megoldás pedig együttműködést követel meg, közös gondolkodást, ez volna úgy hiszem a siker záloga. Sajnos pont ez az attitűd az, ami nem jellemző sem a sportra, sem a globális piacra.

5.3. Tehát sok olyan sportág fut, aminek a nézőszáma alacsony, itt viszont ez ugye nem probléma. Az e-sport esetében a márka maga a sport és pont ez tud hozni friss, fiatal érdeklődőket a klasszikus sportágak számára is, de ugyanakkor, mindeközben az e-sportnak is érdeke a sporttal való kapcsolódás. Amennyiben befogadják a sportok közé, akkor is marad kérdés, de nem az, hogy a tevékenység felfogható-e sportolásnak.

6. Lehetséges, hogy az e-sportot a sport mellé kéne tagolni, nem pedig alá?

6.1. A világ megkettőződött az *onlife* jelenséggel. Online és offline is élünk. Metaverzumba., egy virtuális világba is kezdünk betagozódni emberként. A világ megkettőződése közben azonban az e-sportnak ez csak egy platform. Nem robotok játszik, hanem emberek, a híres játékosok, mint pl. a Vizicsacsi, hiába az online tér, az offline térből él. Ez arrogancia, hogy az e-sportot a sport mellé kéne betagozni. Ez egy szempontból még nevetséges is, mert szembe megy a mai valósággal. A mai valóság az e-sport esetében pont az, hogy a játékosok a testükkel dolgoznak, és a kezükkel csinálják a számítástechnikai versengést, tehát ez végső soron pontosan sport. Miért kerülne ez a sport mellé és miért nem alá? Itt érhető tetten az arrogáns hozzáállás. Ez egy feltörekvő iparág, kezeljük a helyén. Hol van a helye? Biztosan nem kitüntetett szerepben. Ebben van média puffogtatás is, túlkapások, de alapvetően a helyén volna szükséges kezelni az e-sportot, mert még az érdeklődés sem akkora, mint amekkora majd lehet, vagy lesz. A szereplők számára nagyon vonzó, hogy végre van valami, ami növekszik és ezt akarják kihasználni az emberek. Médiatulajdonosok, hardver és szoftvergyártók, ők tesznek szert jelenleg nagy bevételre, haszonra.

7. Kell-e ezt szabályozni? Például a fiatalok védelme érdekében.

7.1. Tágabbra kell ezt a problémát fűzni. Mert a Youtube-erek maguk ezeknek a termékeknek a kicsomagolói, ha élhetek a hasonlattal. Az a valódi kérdés, és a valódi probléma, ami itt is megjelenik, hogy az új platformokon, az újmédiás jelenségek nincsenek szabályozva. Médiajog felől volna szükséges közelíteni. A hároméves gyermekből miért szabad kicsomagoló, márkaimádó személyt csinálni? Ez hol van szabályozva? Sehol. Miért az e-sportot kell akkor szabályozni, miért nem a médiát? Hiszen ezek teszik lehetővé a gyerekek termékként való eladását. Ez egy tágabb probléma, mint az e-sport, mindössze az e-sport is rávilágít. Az internet adta munkalehetőség és a figyelem eladásának az újkori története. Azt figyelik a nézők, hogy valaki mit csinál egész nap. Ezt pedig a gyermekek esetében a szülő rögzíti, na, most akkor szabad vagy nem szabad ezt csinálni? A gyermek érdeklődését áruljuk és a piacképességét. Kell hozzá egy sztori is, pl. a beteg orosz kislány, aki szüleivel gyógyulni Amerikába költözött (ugye a történet már komoly marketingerővel rendelkezik). Elmosódnak a határok: a médiajog szerint nem médium a videójáték, mert interaktívan dolgozunk vele. Ezzel szemben amikor nézem, az már kifejezetten passzív és mivel nem lehet a kettő között sehol húzni egy határt, ezért ez a gondolat rámutat arra, hogy nem lehet elválasztani egymástól a kettőt, elmosódnak a határok. Újmédiás jogi csomag jelenthetne megoldást, de kétségkívül nehéz kérdés, hogy hol és hogyan lehet ezt megfelelően kezelni. Az érintettek pedig ugye a gyerekek. Egy gyerek a szülővel mozog együtt, a tehát ez irányba is fontos volna kommunikáció.

7.2. A probléma még árnyaltabb lesz, ha megvizsgáljuk az újkori életíveket: ez egy életstratégia kérdése, szoktam az életívet vizsgálni, hogy milyen tipikus életívek vannak jelen a társadalomban. Nagyon érdekes, hogy a klasszikus életgörbés megoldások mellé jött több új is, megjelentpl. a fiatalon karrier. Ez egy új fogalom. Az, hogy a fiatalkori karrierív felívelés után mit történik a fiatallal/gyerekekkel, azt nem tudjuk. Kiegésznek a fiatalok az e-sportban is, új karriert kell építenie, pontosan mint egy balett táncosnak, vagy élsportolónak. Ez nem új, de az igen, hogy a digitalizáció a gyerekek pénzkeresési lehetőségét tette lehetővé. A másik érdekes újdonság egyébként a halál utáni karrier. A feldolgozások stb., a meghalt jövedelemszerző képességét tartják életben (Elvis egy kiváló példa erre).

8. Élményalapú gazdaság. Hol a helye az e-sportnak? Meg fogja rengetni a világot?

8.1. Senki nem rettent, vagy rengett meg, inkább csak érdekesség ez még, nem biztos, hogy kiemelkedő és meghatározó tevékenység válik belőle, arrogáns azt hinni, hogy nagyobb lesz sokkal ennél, hiszen nem látjuk a jövőt. Van még számtalan lehetőség az e-sportban, de még nem látjuk pontosan mi, ezért a hatalmas jövőt vízionáló jóslatok rendkívül pontatlanok lehetnek. Előfordulhat az is, hogy mindenki belefárad ebbe. Lehet a fiatalokat nem fogja már ez érdekelni a későbbiekben. Napi 12 óra gyakorlás után lehet elégük lesz, mert annyira lefoglalja őket. Az a baj, hogy a pszichológusok véleményét nem tudjuk, hogy van-e egy fejlődéslélektani hátrány. Az élsportolók is kimaradnak a hétköznapi életből, de az e-sportolók is, ezeket a kérdéseket ennél mélyebben kellene tisztázni.

9. Mit emelnél ki az e-sport jövőjéről?

9.1. Szerintem nagyobb hangsúlyt kellene fektetni arra, hogy ez valóban egy sportág. Meg kéne értetni, hogy aki 12 órát számítógépezik, az sportol, és edz és gyakorol és nem a pszichéjével vagy a szellemi képességeivel van probléma. Ezt nem látják be sokan, pont emiatt probléma ez. Meg kellene határozni, hogy mikor, mennyit kell mozognia az eredményes e-sport karrier érdekében stb. A segítő szakmák megjelenése sokat segíthet a játékosoknak ebben, és kirángathatják ebből a monotonitásból a játékosokat.

9.2. Hogy gyűjtőfogalom-e az e-sport, vagy sem, az egy jó kérdés. Ha az, akkor legyen sportágakra tagozva, ha nem gyűjtőfogalom és a videójátékokat értjük alatta, akkor nem kell sportágakra tagolni. Jelen pillanatban, amit lehet közvetíteni, az az, hogy kit, mi motivál, az pedig a játék.

10. Igen nehéz nálunk ebből megélni. Állami szerepvállalás nélkül előre lehet lépni?

10.1. Nem. Egyes emberek tudnak kiemelkedni, de nem sokan. Ez egy technológia igényes dolog, ami rendkívül magas árral rendelkezik, tehát ehhez pénz kell. Támogatja az ország, ebbe az irányba elindultunk, de szükséges további, markánsabb szerepvállalás.

10.2. Ami egy érdekes lehetőség még az, hogy előfordulhat, hogy ez csak egy szabadidősport, nem pedig versenysport. Öntevékeny csoportokat kellene megmozgatni ebben az esetben, akár ebben is lehet a jövője.

Dr. Zódi Zsolt

Forgatókönyv

2022. augusztus 11. 11:00-12:00

Online szakértői interjú, Dr. Zódi Zsolt

Legfontosabb idézet Dr. Zódi Zsolttól:

„Amelyik gyógyszernek nincs mellékhatása, annak hatása sincs, na a jogszabályok pontosan ugyanilyenek.”

0. Az interjúalany kiválasztásának indoka:

Dr. Zódi Zsolt magas színvonalú kutatási tevékenysége (Kifejezetten a Platformok, robotok és a jog című könyve) egész doktori pályafutásom során orientált, kutatási tématerülete pedig rendkívül erősen kapcsolódik jelen dolgozat témájához is.

0.1.A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Dr. Zódi Zsolt azon álláspontja, miszerint a technológiai újdonságokhoz kapcsolódó jogalkotási folyamatok közül az e-sporttal összefüggésben is inkább az „ex ante compliance”, vagyis a szakmai szabályok az irányadóak és e körbe volna szükséges további kutatást végezni, erősen orientált a dolgozat további írásában, főleg azért, mert egyetlen tudományos publikációt sem láttam korábban, mely a kérdést vizsgálta volna. A dolgozat egyik legfontosabb felvetése, miszerint az e-sport szabályozását kizárólag sui generis szabályokkal lehet elképzelni, megerősítést nyert azzal, hogy az ún. ex ante compliance szabályokkal is szükséges kiegészíteni ezt a hipotézist.

1. Kérem mutassa be magát, hogyan jutott oda, ahova, milyen szakmai életútja volt.

1.1.Jogászként végeztem, jogelmélettel foglalkoztam, majd ezt követően elhagytam a jogi pályát és egy kiadónál dolgoztam, melynek napi működése kifejezetten az internet, elektronikus kiadás, digitális médiához kötődött. A pályám későbbi szakaszába

kezdtem újra a tudománnyal foglalkozni, egy kapcsolódási pont volt a tudományos érdeklődésem és addigi tevékenységem között az internet és az elektronikus kiadás. Spontán események jöttek: jogi adatbázisokat elemeztem szöveg empirikus eszközökkel, elkezdtem foglalkozni a precedensekkel, hálózatelemzéssel stb. és aztán a Corvinus Egyetemre kerültem, ahol jogi ismereteket oktattam a legmodernebb technológiához kapcsolódóan. Ezen technológiák jogi aspektusai voltak napirenden, rengeteg készültem és tanultam a három éves oktatási tevékenységem alatt, a témák érintették a sharinget, a platformokat, a blokklánc technológiát. Ami ezek közül érdekelt, azokból írtam egy könyvet. A könyvírásba úgy kezdtem bele, hogy megkérdezték, hogy nincs-e a könyv ötletem, aztán kiderült, hogy van és kaptam is hozzá támogatást a Nemzeti Kulturális Alap (a továbbiakban, mint „NKA”) részéről, amely ösztönzött a gyors munkára, egy év alatt meg is írtam a könyvet. Tehát őszintén szólva nem tudatosan haladtam a kutatói életpálya felé, de a Corvinus Egyetemen való oktatás az új technológiák szabályozásáról elindított az úton. Most épp egy, a drónokhoz kapcsolódó projekten dolgozom, amely a drónok szabályozásához kapcsolódik. Nagyon spontán fordulatok irányították az életem.

2. A 21. század egy újabb vívmánya az e-sport, ami konkrétan 700 millió ember életét kezdi el érinti statisztikai adatok szerint, de szabályozás még távolról sincs rá, mivel a piaci helyzet diktál. Ez jellemző a 21. századi jelenségekre? Probléma ez?

2.1. Európának pont az egyik szabályozási problémája szerintem, hogy az európai jogalkotók a két kezük közé temetik a fejüket és elképzelt problémákat szabályoznak minden új technológia megjelenése kapcsán. Mesterséges intelligencia alig van, de van már egy 300 oldalas szabályzat tervezet. A jövőt nem látjuk egyértelműen, kristály tisztán, ezért a jogalkotók sokszor csak elképzelt problémákat vesznek számításba, nem a konkrét veszélyekre reagálnak, hiszen azok még nem is léteznek. A második probléma az, hogy úgy születnek a szabályok, hogy nincs mögöttük valódi jog elméleti háttér. Tehát nincs a szabályok mögött jogtudományi elemzés. A klasszikus jogtudomány nem jelenik emiatt meg mögöttük. A legtöbb esetben nem lehet tudományos műveket citálni, mert az EU-s intézmények mögött tanácsadó cégek és egyéb intézmények állnak, és bár ezek magas színvonalúak, a jogtudományi vizsgálat nincs olyan mértékben mögöttes, amire szükség volna. Az oka ennek a sietség, nincs idő a szó legszorosabb értelmében „jogászcodni”.

2.2. A jogászok és az ex ante szabályozás nehéz szerepe további gondot jelent. Ex ante a KRESZ²⁹⁸, és például ex post szabályozás már a közlekedési bűncselekmények. Az ex ante megfelelési szabályokat alkot és azokat nem is jogászok írják. A KRESZ-t is műszaki szakemberek írták. A jogtechnológiai szabályok pedig alapvetően egytől egyig ex ante szabályok, így a jogászok maguk szorultak ki a jogalkotási folyamatokból. A kockázatok egy része a lobbierdek, nagy a profitéhség stb. 2016-ban a világot számtalan terrorista bűncselekmény sújtotta, amihez volt köze a platformoknak is, nem is egy szempontból csak. Pontosán ezért, ezt a társadalmi felelősséget egyfajtaképp vállalandó a platformok elkezdtek ezeket a tartalmakat letiltatni, a háttérbe szorítani és a családokat előtérbe helyezni. Sajnos kiderült, hogy a Facebook e szempontból nem lehet normális, mert az emberek nem akarják, hogy az legyen, hiszen akkor nem nézik. Tehát van egy, a fogyasztói oldalról jövő kényszer is abban, hogy alakulnak a dolgok.

3. Ezekkel a jelenségekkel kapcsolatban nem probléma az, hogy rendkívül gyakran nem a jog felől közelítünk? Nem segítene, ha a profitszerzés helyett, először jogtudományi megfontolásnak tennék ki őket? Melyek a kockázatai ennek a fajta attitűdnek?

3.1. Az emberi élet a legnagyobb kockázat, a mentális egészség. A másik a társadalmi kockázat, a nyilvánosság szerkezete, összeomlása, emberek mennek csődbe valami miatt. Az e-sport esetében a valódi kérdés, hogy mik a benne rejlő kockázatok? Milyen hátulütői vannak a szabályozásnak? Amelyik gyógyszernek nincs mellékhatása, annak hatása sincs, na a jogszabályok pontosan ugyanilyenek. A megfelelő, igazán hatékony jogszabályoknak bizony van mellékhatása, és ha maradunk a hasonlatnál és egy betegséget célzok, akkor mindig figyelembe kell vennem a mellékhatásokat is.

4. A platformoknak van definíciója? Az e-sportnak nincs.

4.1. Nem kell arra számítani, hogy egy mindent megoldó definíció születik, mert ezek a meghatározások az idővel csiszolódnak. Esetleg, amennyiben az Európai Unió bíróságáig eljut egy-két ügy, akkor ők alkotnak egy fogamat, hozzátesznek, vagy

²⁹⁸ a közúti közlekedés szabályairól szóló 1/1975. (II. 5.) KPM-BM együttes rendelet

kivesznek elemet a definíciókból és az egy biztosabb pont lehet az értelmezés során. Ezek a dolgok így szoktak zajlani és nem úgy, hogy megalkotjuk a tökéleteset. Rossz irányba vitte a sport szó az e-sportot álláspontom szerint, nagyon nehezíti pont ennek a definíciónak a megtalálását.

5. A jelenlegi jogi megoldásaink régi alapokra épülnek, megfelelőek ezek arra, hogy a modern, jelenlegi interjú fókuszában is álló jelenségeket megfelelően szabályozzák?

5.1.A 20. század közepéig volt jogász jog: megtörtént a bűncselekmény, ennek pedig következményei voltak. Ez volt a büntetőtörvénykönyvek, a büntetőeljárások és a nagy kódexek világa. Valami vita keletkezett két állampolgár között, vagy valaki kárt okozott stb., ezek voltak a tömeges jogesetek, de megváltozott a világ, annyi kockázat leselkedik ránk, hogy megváltozott a kormányzatok szerepe is e kockázatoknak megfelelően és meg akarják óvni a polgárokat, ez pedig egy önerősítő folyamatot indított el. Minél jobban megvédenek minket, polgárokat az államok, annál jobban el is várja ezt tőlük a lakosság. Mindentől meg kell védeni az embereket manapság, ami veszélyt vagy kockázatot jelenthet és keresni kell felelőst (visszapillantó tükrökön a felirat egy jó példa, de generálisan a fogyasztóvédelem, befektetővédelem is az stb.). Manapság már mindenki ezeknek a szabályoknak a logikájában gondolkodik, tehát az óvó-védő szabályokban. Kifejtem egy példán keresztül: annak a kérdésnek a megítélése, hogy ki a felelős az önvezető autó által okozott kárért, egyszerűen kevés ahhoz, hogy reguláljuk csak ezt az egy, önvezető autókkal érintett területet. Egy önvezető autó esetében meg kell szabályszerint határozni, hogy milyen autót, szoftvert kell gyártani, fejleszteni, ehhez milyen tesztek, milyen ellenőrzések és milyen hatóságok, hatósági intézkedések, megfelelési szabályok szükségesek. Ebből is látszik, hogy a technológiai szférát elkezdték körbelengeni a termékfelelőségi szabályok, (ex ante compliance szabályok). A termékfelelőségi szabályok felértékelődtek, ez a lényeg már. Kialakult egy új szabályrendszer, amelyet nem is neveznek jognak, ami az angolszász terminológiában pl. „regulation”, nem pedig „law”. A „law” alá az ex post facto liability rules szabályokat lehet besorolni, míg a regulation alá az ex ante compliance rules szabályokat. Ezen utóbbi tehát nem is jog, hiába van törvény formája. A számviteli törvény is törvény formájában kerül kihirdetésre, de nehéz lenne a klasszikus joghoz hasonlítani. Így érdemes erről a dologról gondolkodni, ilyen irányból kell az e-sport szabályozását is megközelíteni

szerintem. A regulation-öket az adott szakterületen dolgozó szakemberek írják. A jogászok szerepe ezen területek feletti jogalkotásban tehát eltörpül, inkább a szakmai-technikai munkát végzik, mint jogszabályírás – szerkesztés, illetve ezen szakmai szabályok jogszabályokhoz igazítását végzik. A KRESZ-t érintő jogviták kifejezetten jó példák erre, mivel sokszor visszautalnak a KRESZ szakmai alapjaira, mint pl. útvizonyok, ezen kérdések megítélése pedig nem jogi természetű.

6. Vajon a sport paradigmájában kéne gondolkozni az e-sport kapcsán?

6.1. Az e-sport nem sport, ez egy rossz elnevezés, a sport mellé kéne tenni és nem alá. Érdeemes lenne megnézni a sakkot, amelynek a szabályozása teljesen más, mint a többi sporté. A nagy látványcsapatsportok szabályozása is más, mint az egyéni sportoké. Az e-sport problémakörének szabályozásához nekünk egy sui generis szabályozás kellene, ami figyelembe veszi a kockázatokat. Áthozni át lehet hozni jó intézményeket a sport világából, de nem érdemes szó szerint másolni. Tehát annak ellenére, hogy vannak közös elemek, nem indokolja semmi a sporttá tételét a tevékenységnek. A sportból még lehet átültetéseket venni, implementálni, ha van egy sztár sportoló pl., és van egy értéke, van értéke a sportolónak magának, mert tehetséges. Ő ezzel hogyan adja át a játékjogot stb., tehát ezt át lehet venni, de egy csomó más szabályozást meg nem érdemes átvenni. Fizikai egészség megóvása például nem fontos akár. Tehát a sport mint a lehet, de nincs hozzá köze, nem sport és nem is úgy kell hozzáállni.

7. Van szoftvertulajdonos. Ahogy van platformtulajdonos is. Hol van a társadalmi felelősségvállalási határ, ahonnan beleszól az állam?

7.1. Mindenbe beleszólnak a jogalkotók, még a profit sem érdekli őket. Mindenbe beleszól a jogalkotó, meghatározza milyen szerződést lehet kötni a platformok esetében és azt is, hogy milyen panaszkezelést kell tartania a platform tulajdonosának stb. Online safety bill ebbe is beleszól, de ami kb. még szent a szabályozástól. Van olyan tartalom, ami nem tiltott, de sértő, ebbe nem szólnak bele. A platformok algoritmusainak szoftver kódjait nem kötelező feltárni, de a működési logikájukat már igen. Tehát ha az algoritmus dönt, el kell magyarázni miért döntött úgy, ahogy. Az Amazon esetében pl. meg kell tudni mondani, hogy egy kisvállalkozó terméke miért van valahol máshol, mint az első találat. DSA, PtoB, Munkaplatformirányelv. Ezen kívül mindent

szabályoznak és korlátoznak. Az, hogy a platform tulajdonosi jogait nem szabad korlátozni, azt nyugodtan el lehet felejteni. Annyira sok helyen vannak a platformok is korlátozva, a fenntartók szabadságával egyetemben, a főszabály a korlát és nem a kivétel, vagy az engedékenység, ez alól a tendencia alól úgy vélem az e-sport sem kivétel.

8. Marketing stratégia az e-sport vajon?

8.1. Visszatérnék itt a kockázatokra inkább egy ilyen dolgozat esetében. A médiajogról is kiderült, hogy igazából maximum 3-4 kockázatról van szó, amit szabályozni kell, holott sokkal többnek tűnt elsőre. Fontos lenne beazonosítani a problémát, megvizsgálni. Manipuláció pl. hogyan jelenik meg az e-sport esetében? A piactér platformok, ahol találkozik a kereslet és a kínálat, valójában manipulált piacok, hiszen a platform szolgáltató bele tud nyúlni a kínálatba. Tehát ez nem piactér, mivel valaki irányítja. Ez a játék esetében is felmerülhet, mert a háttérből nagyon könnyen lehet manipulálni. Biztosnak kell lenni abban, hogy az e-sport egy tiszta küzdelem és nem lehet manipulálni.

9. Mit kéne szabályozni az e-sport esetében? Mit kéne szabályozni?

9.1. A nagy választó víz ott van, hogy vállal-e valaki szerződéses kötelezettséget és kap-e pénzt egy játékos. Ha igen és ez rendszeres, akkor ez egy szabályozási kérdés. Ott kell elkezdni a dolgot és akkor már lehet is klasszikus értékeket vizsgálni, mint pl. a játékosok kizsákmányolását, vagy a tisztességtelen bánásmódot stb. Tehát ott a kulcsponthoz, hogy valaki tartósan csinálja-e a dolgot pénzért, megélhetésért. A nagy szervezet vs. kis felhasználó kép is erősen megjelenik itt, a klasszikus kiszolgáltatottsággal egyetemben. Ezt érdemes figyelembe venni a szabályozás során.

10. Elveszett-e az erkölcs és a jog kapcsolata ezeken a szabályozási területeken?

10.1. Etikai kockázatok is vannak, kell ilyen felmérés is, ez nem is kérdés, hogy kell etika és erkölcs, mint kiindulópont, a kérdés inkább az, hogy a napi jogalkalmazás után mennyire kell visszanyúlni, mennyire örökösek ezek az értékek, mondjuk gyakorlati szempontból. Hiszen gyakorlati értelemben könnyen okozhatnak bizonytalanságot. Mindig ez a problémás, hogy az alkalmazás után visszanyúlhatunk-e az etikához. A

kérdés, hogy vannak-e olyan erkölcsi szabályok, melyekhez vissza lehet folyamatosan nyúlni. Ugye elvileg a jog úgy működik, hogy az etika figyelembe van véve, amikor megalkották a szabályokat. Állandóan etikára hivatkozni már nem lehet, azért vannak szabályok, amik figyelembe veszik az etikát, folyamatosan az etikára hivatkozni jogbizonytalanságot is okozhat.

Branyiczky Zoltán

2022. november 23. 10:00-11:00

Online szakértői interjú, Branyiczky Zoltán youtuberrel

Branyiczky Zoltán egyik legfontosabb idézete: *„Tehát ha egyszer vezetted édesapád Zsiguliját, akkor még nem vagy sofőr, de egyetlen eltöltött perce pl. egy mobiljátékkal már gamerré tesz statisztikai szempontból.”*

0. Interjúalany kiválasztásának indoka:

Branyiczky Zoltán hazánk sikeres, közismert, meghatározó youtubere. Munkája több mint 15 éve orientál a videójátékokkal való kapcsolatomban, véleményének egyéni-eredeti jellege, szakmai tudása rendkívül fontos interjúalannyá teszik. Tekintettel a popkultúrában és a videójátékokban való jártasságára, a társadalomtudományi szempontból releváns kérdésekkel kapcsolatban nagy tudással és orientáló potenciállal rendelkezik.

0.2 A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Branyiczky Zoltán egyéni eredeti látásmódja világított rá arra, hogy hazánkban az e-sport iránti érdeklődés nem biztosan olyan mértékű, mint azt a statisztikai adatok mutatják. Ezen felül igen fontos a meglátása, miszerint az e-sport körüli bizonytalanság és a jelenség visszásságának okai nem a pénz hiányából fakadnak, sokkal inkább kulturális szinten keresendők, ez pedig társadalomtudományi szempontból rendkívüli kutatási-orientációs potenciállal rendelkezett.

1. Kérlek mutasd be magad, hogyan jutottál oda ahova, milyen szakmai életutad volt?

1.1. Tanulmányaimtól függetlenül mindig érdekelt a popkultúra és a videójáték, volt egy időszak, amikor az az ötletem támadt, hogy amit 20-25 éve újságírásnak hívtunk, azt lehetne egy emberközelibb módon is interpretálni a nagyközönség felé. Hétköznapi, jobban értelmezhető módon. Blogban gondolkoztam, de utána találtam rá a Youtube-

ra. Az emberi kommunikáció és interakció oldalát szerettük volna kidomborítani. Ma már nem meglepő a videokritika, abban az azonban időben óriási előrelépés volt. Így született az Otherworld²⁹⁹. Amennyiben a pénzügyi bevétel értékmérője a minőségnek (amit én a magam részéről maximálisan ellenzek) akkor azt mondhatjuk, hogy ez maximálisan a popkultúra része.

2. A popkultúra az életünk része, a videójátékok is, mit mondanál erről? Nem érdekes szerinted, hogy Jack London híresebb, mint Batman?

2.1. De természetesen érdekes kérdés, ahogy az is, hogy pont Jack Londont hoztad fel, ugyanis szerintem aki olvasott Jack Londont az nagyobb eséllyel tudja megmondani mi az a Super Mario, mint az, aki nem. Tehát a kulturális közegek között érdekes az átjárás, de az előbbi példával ellentétben, gyakran nehézkes. Tehát nekem nagy fájdalom, hogy az Uncharted film élvezhető anélkül, hogy tudnánk, milyenek a játékok, pont ez a műfajok közötti összefüggés lenne a lényeg. Tehát vannak átjárások, sok játékból lesz film és fordítva (pl. Avatar). Érdekes, ahogy az is igaz, hogy a videójátékok a popkultúra szerves részei így a popkultúra igen nagy hatását tekintve nem meglepő, ahogy a népszerűségük ilyen mértéket öltött.

3. A gamer és az e-sportoló közti különbség mi? Beszelnél erről?

3.1. Az e-sportoló egy nagyon hivatalos elnevezés, úgy képzelek egy klasszikus sportolót, hogy van mögötte szervezet. Aki magától sportol az csak edz, aki sportoló, a mögött meg úgy képzelem, hogy van egy szervezet. Amikor beszéltem Szalai Ádámmal³⁰⁰, akkor megkérdeztem, hogy jön ki a három milliárd gamer a statisztikai adatokban³⁰¹, hiszen az általam ismert hardver eladások a közelébe nem érnek ennek a számnak. Kiderült, hogy a statisztikai adatok azt a személyt is gamernek titulálják, aki egyetlen egyszer életében bármilyen platformon, bármilyen játékkal már játszott. Na most emiatt, elég nagy a spektrum, hiszen nagy a merítés, honnan lesz valaki gamer és

²⁹⁹ „A www.otherworld.hu 2008-ban jött létre és rá két évre (a Youtube csatorna magalkotásával) született meg a Youtube csatorna. A cél olyan film-, videójáték- és hardver bemutatók elkészítése, ami mellőzi a felesleges szakmai sallangot, egyszerű, közérthető, emberi és az élményt helyezi előtérbe.” <https://www.youtube.com/@OtherworldHU/about> Letöltve: 2023.01.02.

³⁰⁰ A Nemzeti Gameing és E-sport Szövetség elnöke, korábbi interjúalany

³⁰¹ <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> letöltve: 2022. június 13.

honnan e-sportoló. Tehát ha egyszer vezetted édesapád Zsiguliját, akkor még nem vagy sofőr, de egyetlen eltöltött perce pl. egy mobiljátékkal már gamerré tesz statisztikai szempontból. Van e mögött szerintem egy marketing hátszél, nem tudnám megmondani, hogy ki e-sportoló és ki addikt pl. Talán azt tudnám mondani, hogy a szervezethez kapcsolódás egy jó pont, ahogy a lelki hozzáállás is: eltökéltség, elvekhez hű magatartás, szervezethez tartozás, győzni akarás stb. Ez más attitűd talán már, mint az, hogy valaki az Angry Birds³⁰²-ben kilövi a malacokat. Érdeemes lenne a gamer meghatározásával kezdeni, de ennél szükséges volna egy pontosabb meghatározás.

4. Marketing az e-sport csupán, kifejezetten a videójáték kiadók marketingstratégiája?

4.1. Ebben lehet valami. Sikeres verekedős játékokkal játszó személyekkel egyeztettem, náluk pedig nagyon fontos, hogy a Mortal Kombat hogyan szerepel tornákon. A Sony³⁰³ sokat fektet e-sportba, de a Tencent³⁰⁴ is bevásárolta magát a Ubisoftba³⁰⁵. Az e-sportnak megvannak a maga hídfőállásai, kicsit olyan mint a Twitch. Mindennek megvannak a rendkívül erős szereplői, tehát az alsó tartományok felé az átjárás a legerősebb szereplők közül minimális. Biztosan van marketing értéke az e-sportnak, de pl. a Halo egy jó példa arra, hogy nem védte meg az e-sport, hiába is lehetett ez a cél. A Halo multiplayer támogatottsága már egy mém a videójátékiparban, olyan kevés ember játszik vele. Van egy tömegvonzó ereje tehát az e-sportnak, nyilván nem véletlenül van ekkora felhajtás körülötte. Sokszor a videójáték szempontjából az e-sport beruházások presztízs beruházások. De a marketingen túl lehet az e-sportot egyfajta ökölként is felfogni, amely egy másik korosztály, másik réteg előtt üti át a falat és mutatja meg a játékokban rejlő erőt. Ez az egyik legprogresszívebb folyamat, ami az e-sportban van.

5. Lehet hazánkban az e-sport karrier?

³⁰² Az Angry Birds a világ egyik legsikeresebb első sorban mobiltelefonokra készült videójátéka. <https://www.angrybirds.com/> Letöltve: 2022.12.01.

³⁰³ Sony Interactive Entertainment, multinacionális videójáték- és digitális szórakoztató-ipari, nemzetközi vállalat, a Sony Corporation leányvállalata. <https://www.sie.com/en/index.html> Letöltve: 2022.12.01.

³⁰⁴ Tencent Holdings Limited: Kína egyik legnagyobb vállalata, fő profilja az online videójátékok, közösségi média és marketing. <https://www.tencent.com/> Letöltve: 2022.12.01.

³⁰⁵ Ubisoft Entertainment SA multinacionális videójáték- és digitális szórakoztató-ipari, nemzetközi vállalat. <https://www.ubisoft.com/en-us/> Letöltve: 2022.12.01.

5.1. Lehet karrier, de ilyen nagyon mellékvágányos karrier, hiszen bizonytalan a megélhetés. Vannak ugye NFT alapú videójátékok pl., mint kiderült vannak web 3.0 alapú játékok és a magyarok pl. örült pénzeket szedtek össze ezen a fronton. Ún. bálnázás folyik ezen a területen. Kiadnak egy NFT alapú játékok, amiben van in-game purchase és abban bíznak a kiadók, hogy megtetszik egy olaj sejknek pl. és elkölt rá annyi pénzt, amennyiből már pl. megtartja a katari vb-t. Erre karriert építeni eseti dolog és nehéz. Ha Magyarországot vesszük, még itt is lehetetlen e-sportból megélni, sokan szeretnének bár e-sportolók lenni, de nem tudnak, mert egészen egyszerűen nehézkes a dolog, mivel nincs Magyarországon e-sport kultúra.

5.2. Mi segíthetne a hazai e-sport helyzetén?

5.3. Őszintén: bár van, aki szeretne e-sportoló lenni, inkább egy kérdést tennék fel: van-e egyáltalán Magyarországon igény az e-sportra? Ugyanis jelenleg egy réteg ezt szeretné, de vajon mekkora? Milyen szinten fellángolás ez? Van ebben valami nagyobb komolyság? Ebben nem vagyok biztos. Az Esport Univerzumot³⁰⁶ azért hozták létre, hogy legyen nagy közvetítőfelület a hazai e-sportolók számára, minden professzionális hazai szakembert meghívtak a munkában való részvételre. Megvették a LoL jogokat stb., de a kezdeményezés nem érte el azt az átütő sikert, amire szükség lett volna. Van olyan, aki immáron asztalos lett e-sport szakkomentátorból. Az látszik a magyar érában, hogy az is nehéz, hogy egyáltalán egy szakember egyetlen játékra specializálódjon, hiszen nem lehet megfelelően megélni. A közvetítő stáb sem látja tehát ebben a potenciált. Jelenleg az e-sport közvetítői holdudvarát leíró hasonlat az is lehet, miszerint Hajdu B. István elmegy varrodát nyitni a helyett, hogy futballmérkőzéseket közvetítsen. Ezek a jelek könnyen utalhatnak arra is, hogy az igény kisebb a vártnál.

6. A pénz segítene?

6.1. Szerintem önmagában nem, hiszen ha megoldaná önmagában a pénz a helyzetet, akkor a V4 Futures Sports után az ország e-sport életénem nagyobb változáson kellett volna

³⁰⁶ <https://esportuniverzum.hu/> Letöltve: 2023.01.02.

keresztül mennie. A magyar futballt tudom példának felhozni, ömlik bele a pénz, de látszólag hiába.

7. Sport lesz-e az e-sport?

7.1.Szerintem már az. Ha megvannak a szabályrendszerek és a tevékenység kompetitív, akkor meg is vagyunk. Tehát én sportnak tekintem.

8. Kinek érdeke az e-sportot sporttá tenni? A kiadóké látszólag

8.1.Az Electronic Arts-tól megvonták a FIFA jogait és a FIFA maga ad ki játékot inntől kezdve. Elkezdte maga alatt tartani ezeket a futballhoz kapcsolódó termékeket az anyaszervezet. Érdeemes megnézni, hogy miért éri meg a sportágak részére bejutni az Olimpiára, hasonló lehet a helyzet. De ha belegondolunk, Katarban tartanak egy futball világbajnokságot jelenleg, ahol kitiltják az alkoholt, ahol tilos a klasszikus értelemben vett nyugati társadalmak által tökéletesen megszokott és elfogadott szexuális közösülés, ahonnan kitiltják az aktuális és sok helyen népszerű politikai szimbólumokat, tehát ilyen sportéleti intézkedések közepette miért ne fordulhatna elő az, hogy egy gazdasági társasággal közösen vezetnek be egy új sportágat? Tehát itt az újdonság a gazdasági társaság eddig nem megszokott módon való involválódása lenne a kérdésnek. Az eddigi attitűdből és a sportipari jelenlegi döntésekből kiindulva távolról sem tartom elképzelhetetlennek, hogy ilyen módon sport válik belőle, a piaci szereplők és a sportolók egy újfajta együttműködése által.

9. Az e-sport vagy a játékok a népszerűek?

9.1.Nehéz kérdés, ez a népszerűség főleg. A léggör a lényeg, legalábbis nekem amíg nem láttam élőben a résztvevők, a kommentátorok és a casterek lelkesedését a LoL iránt, addig nem tetszett pusztán a játék alapján, amit láttam. A focit sem szeretem, de az Európa- és Világbajnokságot nézem. Az egésznek kell egy mágia, tehát hiába jó önmagában a játék, vagy a közönség, vagy a közvetítői stáb, kell egy varázs e mögé még. Tehát ezt a kérdést nem lehet megválaszolni, de a lényeg, hogy a közösségnek egyként kell megteremtienie a rajongáshoz alkalmas atmoszférát.

10. Miért nincs e-sportra igény akkor a hazánkban?

10.1. Messzebről indulnék. A COVID járvány lecsengése után általánosan terjedt el a nézet, hogy a rendezvényeket soha nem látott érdeklődés fogja övezni, de ez például

nem volt igaz az e-sport rendezvényekre, amelyeknek a népszerűsége csökkent a várakozásokkal ellentétben. Sok piaci elemző jutott arra a következtetésre, hogy ez azért van, mert az embereknek már nem csak a négy falból, de a számítógépből is elégük van. Olyan programokon vesznek inkább részt, amelyek kint vannak és amelyekben nincs számítógép. Magyarországon a másik baj, hogy nincs itthon e-sport kultúra. Nincs elég profi játékos, ahogy elég elhivatott néző sem. Nincsen tehetséggondozás egyszerűen a hazánkban. Az e-sportoló eredményeinek ünneplése a kapunyitástól a zárásig tart, de a játékosok kezét is elengedik. Alapvetően ennek pedig ezen túl az is oka, hogy Magyarországon senkit nem érdekel az e-sport azon túl, hogy keressen pénzt rajta. Nem igazán van valami a „bálnázáson” túl. Nem lehetek ebben persze 100%-ig biztos, de a tapasztalataim alapján ezt látom.

10.2. A modernitás hiányzik Magyarországon kulturális szinten. Nem meglepő emiatt az sem, hogy ez az e-sportban is megjelent. Nem csoda ennek fényében, hogy az olyan sportágak, amelyek az egész világon sikerképesek, pl. a futball, csak akkor működik, ha állami támogatással kerül kiegészítésre. Ugye nem az emberek képességei rosszabbak, hanem alulmotiváltság figyelhető meg, ha ebbe belegondolunk annak fényében, hogy a futballal nem sikerült kitörtnünk, akkor nem meglepő, hogy az e-sport (egy sokkal modernebb sport) is nehézségekben szenved. A techball is hasonlóan megfelelő példa. A futball és a ping-pong keveréke a sport. Ez a sportág sem tud megkapaszkodni (persze az is lehet, hogy Magyarország egyszerűen nem sport nemzet), vagy pedig az a helyzet, hogy a modern gondolkodásmód nem megfelelő. Semmilyen sikertörténetet nem tudunk elképzelni állami szerepvállalás nélkül, az állam pedig abba investál csak, ami nem piacképes. Tehát az állam, mint felügyelőszerző kéne, hogy jelen legyen, nem pedig mint alapvető megoldás.

11. Kell szabályozás? Ha igen, melyik részterületen, hol?

11.1. 2008-ban a magyar piaci szereplők még a Youtube-ra sem voltak felkészülve, az internetre. Ha a piaci szereplők nem ismerik sokszor az internet erejét, lényegét, a modernitást, akkor ez egy szülőtől, hogy lehetne elvárni? Kellene szabályozás, pl. a játékosok védelme érdekében, de fontosabbnak tartom az ismeretek terjesztését.

Szakértői interjú

Papp Dávid

2022. december 16., 10:00-11:00

Online szakértői interjú, Papp Dávid a Debreceni Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Pszichológiai Intézet Szociál-és Munkapszichológiai Tanszékének egyetemi tanársegédje, PhD hallgató

Papp Dávid egyik legfontosabb idézete: *„Nem utolsó sorban pszichológia tudományi szempontból is felmerül az a kérdés, miszerint a kiadók rendelkeznek az e-sport jelensége felett a legnagyobb hatalommal, ez pedig megnehezíti a központi szabályok meghozásának lehetőségét.”*

1. Interjúalany kiválasztásának indoka:

Papp Dávid pszichológia szakterületen végzett, egyedülálló és termékeny kutatási tevékenysége erősen orientáló hatással volt rám jelen dolgozat keletkezését megelőzően is. Szűkebb kutatási témája, az eredményes e-sportolók kognitív képességeinek vizsgálata összevetve a szélesebb körű társadalom-, azon belül jogtudományi vizsgálattal pedig felveti pontosan azon szabályozási kérdéseket, melyek kulcsfontosságúak a dolgozat szempontjából is. Emiatt az interjú a téma multidiszciplináris jellegét is erősíti.

1.1 A szakértői interjúból szerzett egyéni tapasztalat, amely nem volt máshonnan megszerezhető:

Papp Dáviddal készült interjú rávilágít arra, hogy az e-sport körüli szabályozás hiánya túlmutat azon gazdasági, jogi kockázatokon, melyeket első sorban jelöltem meg problémaként. Az e-sportolók mentális egészségének megőrzése nem csak versenyeredményességi kérdés természetesen, de az e-sport jelenségének egy újabb társadalmi kockázatára hívta fel a figyelmet. Ezen kockázatok lehetséges csökkentésének egyik esetleges módjaként pedig az interjúalany is a szabályozást jelölte meg, mely jelen dolgozat egyik kiemelt hipotézise. Nem utolsó sorban pszichológia tudományi szempontból is felmerül az a kérdés, miszerint a kiadók

rendelkeznek az e-sport jelensége felett a legnagyobb hatalommal, ez pedig megnehezíti a központi szabályok meghozásának lehetőségét.

2. Mesélj kérlek a szakmai életutadról, az e-sporthoz való kapcsolódásodról, illetve arról, miért kezdted a szakterületeden vizsgálni a kérdést!

2.1 Első lépésként a videojátékokkal való játékot tudom felhozni, ami egy kellemes szabadidős tevékenység volt számomra, édesapám által találtam rá erre, egy hobbitevékenység vált belőle. A pszichológián belül az kezdett érdekelni, hogy távolról sem csak a klinikai területek léteznek és pl. az e-sport is egy olyan téma, mely pszichológiai szempontból alkalmas a kutatásra. Dr. Bányai Fanni munkásságán keresztül orientált, illetve Dr. Csukonyi Csilla témavezetőm lehetőséget adott arra, hogy ezt kutassam, nyitott volt, hiszen volt rálátása a témára. A BA nagyműhelymunkám fele-fele arányban foglalkozott az e-sportnézőkre és a hagyományos sport nézőkre, ezt követően viszont kifejezetten az e-sporttal kezdtem foglalkozni az MA és a PhD során is.

3. Milyen speciális kutatási témák figyelhetőek meg az e-sporttal kapcsolatban a szakterületedet illetően?

3.1 Szinte alig találtam eleinte kutatásokat az e-sport területén, így számtalan téma közül választhattam. Ami megragadott és amivel foglalkozom a mai napig az, hogy az egyes kognitív képességek milyen szerepet játszanak az e-sportolás során nyújtott teljesítményben. Ezt igyekszem mérni, tesztek kidolgozni, tehetségdiagnosztika, kiválasztás szempontjából azt szeretném feltárni, kik tudnak jól teljesíteni. Mentális, figyelmi képességek vizsgálata stb. Én pszichodiagnosztikával foglalkozom, amely során azt vizsgáljuk, hogy milyen lelki folyamatok befolyásolják az eredményességet. Egyelőre a kulcspontokat pontokat igyekszünk meghatározni, tehát hogy mi fontos és mi nem ahhoz, hogy valaki eredményes legyen az e-sport területén.

4. Szerinted sport az e-sport?

4.1 Akadémikus szinten nincs közös sport fogalom sem, tehát azt tudom mondani, hogy attól függ, melyik sportfogalomhoz nyúlunk vissza. Van olyan, amelynek megfelel (önkéntesen végzik a tevékenységet, versenyszerű, teljesítményalapú az összehasonlítás, pozitív vagy negatív kapcsolat alakul ki a résztvevők között, van szabály és keretrendszer, begyakorolt, professzionálisan végrehajtott mozdulatsorokat

hajtanak végre a versenyzők, tehát sok-sok sportfogalomnak abszolút megfelelhet). Fizikailag mindazonáltal egy passzív sportnak tekinti sok esetben a szakirodalom, mint a sakkot. Vehetjük itt a Forma 1-et is, ahol szintén egy eszközt irányítunk. Tehát talán abba az irányba haladunk, hogy megnevezzünk egy „mentális sportágak” kategóriát, ebbe beleillene az e-sport, úgy hiszem.

5. Látsz az e-sport esetében kockázatot?

5.1 Pszichológiai szempontból több helyen érdemes kutatni. Azonnal felmerül a kérdés, hogy a fiatalokat érinti az e-sport. 12 éves gyermekeket visznek már Fortnite versenyre például. Tehát a problémás játékhazsnálati zavar felmerül, ugyanakkor a klasszikus sportokat is fiatalon kezdik a versenyzők, viszont mivel itt most van egy generációs szakadék, nem biztos, hogy a szülő annyira rálát, hogy mi is történik, és hogy megfelelően tudja-e támogatni a fiatal (e-)sportolót. És felmerül a kockázata akár annak is, hogy problémás játékhazsnálati szokás alakuljon ki, vagyis játékhazsnálati zavar a fiatalok körében, mert ott még kifejezetten kitettek vagy ilyen veszélyeztetettek ebből a szempontból, hiszen nem feltétlen tudják úgy kontrollálni a tevékenységüket, mint egy felnőtt személy. Itt párhuzamot lehet állítani a home officeszal is: az e-sport egy olyan tevékenység, aminél nagyon nehéz vigyázni arra, hogy ne terjedjen ki a magánéletre, ahogy a home office is. A klasszikus sportok azért erősen elkülönülnek szervezeti szinten a magánélettől, hiszen a legtöbbször nem otthon sportolnak, hanem valahol máshol, pl. egy sportszervezet edzőtermében. De a home office és az e-sport ebből a szempontból ugyanaz. Tehát emiatt is problematikus ez, hol van a privát tér és annak hol a határa? A fiatalok jobban ki vannak téve ezeknek a veszélyeknek. Az idősebb generációt is jobb volna edukálni, illetve szentitizálni. Tehát az e-sportokban is lehetnek támogató edzők és szereplők, akik figyelnek a körülményekre és a kontrollra, de ugyanakkor a másik oldalon ott van az is, hogy a legnagyobb hatása és ereje a játékfejlesztőknek van, nincs egységes, nagy anyaszervezet, ami a szabályokat meghozná.

5.2 Segítené egy, az e-sport egész jelenségére kiterjedő sportszövetség létrehozása?

5.3 Igen, abszolút, hiszen ez segíthetné a támogatást, mivel jelenleg nincs olyan rendszer, mely hasonlítana a klasszikus sportok struktúráihoz, így az elfogadottság is sokkal nehezekebb.

6. A szabályok segítenének?

6.1 A probléma megoldásában segítenének a szabályok és átláthatóbbá tenné a játékosok és szervezők részére a szervezési tevékenységet. Amiben még segíthet, az a megfelelőbb körülmények kialakítása. Sok magyar e-sportoló munka mellett játszik, és bár vannak magyar, kiemelkedő játékosok a nemzetközi szférában, nincsenek sokan, mert nincs egyszerűen erre idejük. Egy fontos aspektus lenne, hogy megfelelő időt tudjanak edzéssel tölteni úgy, hogy ne menjen ez a fizikai és mentális egészségükre. Ez is egy probléma, hogy nincs pénzügyi biztonság, nincs elég idő, amelyet eltölthetnek a játékok elemzésével, a másik csapat teljesítményével, szóval ezt támogathatná a szabályzat.

7. Mekkora a hatása a videójátékoknak és az e-sportnak hazánkban, elsősorban kutatói szemszögből?

7.1 Egyre több ember játszik, egyre több ember érdeklődik a jelenség iránt, ez a nagy társadalmi érintettség már indokolja a kutatások fontosságát. Ezen felül vizsgáltuk, hogy kiegészítő sportként mennyire segíthet az e-sport a klasszikus sportolók körében. Nagyon nehéz volt a mintavétel során olyan sportolót találni, aki e-sport tevékenységet nem folytat. Tehát igen sok sportoló játszik, ez pedig meglepő. A hagyományos sportolók (kosarasok pl.) azt nyilatkozták, hogy otthon az edzés után még együtt játszanak egy csapatjátékot, ami segíti az együttműködést. Másik fontos szempont, hogy ez tevékenység végső soron kapcsolattartás is. Nem mindig gondolunk bele, de a virtuális kapcsolattartás is igen fontos, a pandémia tanulságait tekintve főleg. Tudattalanul is akár, de csapatépítésként használják a sportolók, de egy szinten a magányszemélyek is.

8. Milyen összefüggést mutat az e-sport a mentális egészséggel?

8.1 Lehet pozitív hatása is a videójátékozásnak, reakcióidő, figyelem stb. javulhat tőle. De nagyon fontos a mérték. Ha valaki túlzásba viszi, akkor a társadalmilag hasznos szerepünk betöltése is megszűnhet, játékhasználati zavarokhoz vezethet. Ez is problémás dolog. Nem csak az alkohol lehet pl. egy menekülési út, de a játékok is. Alapvetően egy rekreációs hobbi tevékenység, amely segít kikapcsolódni, feltöltődni,

stresszt levezetni. A célzat tehát nagyon fontos. A videojátékokból származó pozitív visszacsatolások száma sokkal több, mint a való életben, ez is nagyon vonzó lehet. A videojátékok tehát kettősek, nem csak jók vagy csak rosszak. A pandémia alatt pl. a csapatjátékok sokat segítettek az otthon lévő fiataloknak.

9. Valóban az adaptálható szabályrendszer a videojátékokban a vonzó? (Rachel Wagner)

9.1 A modern életben sok információ jön felénk, a videojátékokban sok információ, de töredezzve és lassan ér el hozzánk. A való élet sokszor tűnik éppen azért egyre komplexebbnek, mert az információkat rosszul közlik, rosszul helyezik el, a videojátékok éppen erre a komplexitásra tekintettel lassan adagolnak adatokat és információkat, így segítve a játékost. A való életben ez sokszor gond, hiába olvasunk egy tájékoztatót stb. Tehát szerintem sokszor megfélekedünk arról, hogy mennyire fontos néha egyszerűen közölni dolgokat ez pedig kihat könnyen arra, hogy mennyire látjuk komplexnek a világot. Tehát alapvetően igen, a videojátékok átláthatóbbak, de nem szabad elfelejteni, hogy a játékokban tett dolgaink nem határozzák meg az életünket, tehát szabadon próbálkozhatunk új dolgokkal, míg a való életben koránt sem ez a helyzet. A való életben nem merünk hibázni, mivel nem szabad. Sok olyan közeg van a való életben, ami megköveteli, hogy hibátlanul dolgozzunk, sőt, a büntetéseket is kilátásba helyezi. Van egy módszer, ne térj el tőle, mert baj lesz: ez az általános hozzáállás. A másik oldalon pedig a videojátékok ösztönözik az új ötletes megoldások felfedezésére. Mert előfordulhat, hogy 100-ból 99-szer vereséget szenvedsz, de lehet, hogy századikra meg olyan ügyes vagy, hogy világrekordot döntesz. Azt hiszem az adaptálható szabályrendszer mellett ez is fontos motivációs tényező.

10. Mi a gamer és az e-sportoló között a különbség?

10.1 Az e-sportoló arra törekszik, hogy a lehető legjobb legyen az adott játékban és nyitott arra, hogy versenyezzen és összemérje a tudását másokkal és képességeit meg kívánja mérettetni másokkal. Az e-sportoló teljesítménymotiváltsága, fejlődési vágya igen nagy. Ezzel szemben egy gamer szeret játszani, jobb esetben persze egy e-sportoló is szeret játszani, de ez egy munkajellegű kötelezettség, ami miatt, ha nincs is kedve, mindenképpen foglalkoznia kell X órát naponta az adott játékkal. Jobbnak kell lennie. Itt említhetjük meg az ún. „serious leisure” fogalmát. Emiatt hiába támadna

kedve egy másik játékhoz az e-sportolónak, hiszen kötelező időt kell eltöltenie egy adott játékkal. Tehát a különbség pszichológiai értelemben itt húzható meg.

11. A játékosokra milyen pszichológia veszélyek leselkednek? Egy esetlegesen készülő szabályzathoz milyen javaslatot tennél?

11.1 Kutatások alapján is bebizonyosodott, hogy az e-sportoló amit a verseny folyamán átél, az nagyon hasonló a hagyományos sportokat űzőkhöz szellemi szinten. A versenyhelyzet kiváltja a vegetatív választ is, tehát ha fizikailag nem is látványos módon, de mentálisan azonosan kerülnek terhelés alá a játékosok, ennek megfelelően kellene figyelmet fordítani az egészségükre. Az ülő életmód ráadásul nem tesz jót a testnek. Tehát fontos lenne szabályozni, hogy mennyit kell edzeni, milyen terhelés mellett. Nem utolsó sorban a mentális állapotra is pozitív hatással van a mozgás. Az e-sportokban is jobban fognak tehát teljesíteni, ha mozognak. Ezt fontos volna szabályozni.

11.2 Felmerül még az is, hogy a nagyobb bajnokságokon nem egyetlen versenyhelyzet alapján dől el az, hogy ki nyer, tehát lehet olyan, hogy egy adott naptól csak a versenyen, tehát versenyszituációban ülnek nyolc órát akár játékosok. Tehát érdemes lenne szabályozni a versenyhelyzetben való terhelhetőségüket az e-sportolóknak. Sokszor ezt maguk a játékosok is elmondják, de a versenyek végén a nézők is rendszeresen panaszkodnak, hogy milyen kezdő hibákat követnek el az e-sportolók, hiszen nem lehet ilyen hosszán fenntartani a figyelmet. Erre is érdemes volna figyelni.

11.3 Ami még fontos lehet az a cyber bullying, miket hoznak fel a játékosok részére stb. Kialakulhat a demotiváltság, depresszió stb. Az e-sportokhoz is szükséges volna sportpszichológus. Az agresszió és a videójátékok során kimutatták, hogy nem a videójátékozás tesz agresszívvá, hanem a versengés. A versengés maga a faktor. Vannak kellemetlen és szélsőséges példák a veszteségélmény megélésére e-sportolók körében, ezt alátámasztandó (pl. hogyan reagálnak egy-egy veszteségre rangos versenyen).

11.4 Ami még szintén fontos kéne, hogy legyen, az a dopping szabályok meghozatala. Dopping az Aderal pl., amit gyakran használnak a játékosok. Alapvetően az ADHD tüneteit kezeli a gyógyszer, tehát fókuszálni segít, de nem egészséges emberek számára javasolt a készítmény. Ha nincs megfelelően szigorítva a dopping, akkor pedig használják a résztvevők az adott sportágban. A klasszikus sportok esetében is használják a nem tiltólistás szereket. Ezért oda kell az e-sport esetében is erre maximálisan figyelni. Ki kell szűrni, hogy ne alkalmazzanak olyan szereket, technikákat stb., ami a fairplayt roncsolja. Jobb lenne oktatni a relaxációs technikákat stb. A versenydrukk megélését csökkentő technikák elsajátítása egy jobb megoldás volna. Nincs egy általános sportszövetség és nincs szabály, tehát nincs olyan dolog, amit meghatároz egy adott játékos. Tehát ezt a feladatot nem vállalja egy szervezet sem, a kiadók döntenek mindenről.

11.5 Szerintem a sportfogadás behozása is problémás lehet, hiszen ezzel könnyen keverhető össze a szerencsejátékkal az e-sport, de természetesen a klasszikus sportok esetében is felmerülnek ezek, ugyanakkor fontos volna a társadalom érzékenyítése érdekében éles határvonalat húzni a szerencsejáték és az e-sport között.

16. Melléletek

1. számú melléklet: Az e-sportolói szerződés
2. számú melléklet: Szakértői interjúk

17. Irodalomjegyzék

1. Szakirodalom, könyv és folyóiratcikkek:

- Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: A magyar sport jogi szabályozása; HVG -ORAC Lap- és Könyvkiadó Kft., Budapest 2019.
- Boncz Imre: Kutatásmódszertani alapismeretek, Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar, Pécs 2015.
- Zódi Zsolt: Platformok, robotok és a jog: Új szabályozási kihívások az információs társadalomban. Gondolat Kiadó, Budapest 2018., 36. oldal
- Szőke idézi William J. Martint doktori értekezésében: Dr. Szőke Gergely László Az Európai Adatvédelmi Jog Megújítása. Tendenciák és Lehetőségek az Önszabályozás Területén, Pécs 2014., 39. oldal
- Jedrzejczak-Gasanetta Barska J., Sinicakova M.: Level of development of e-commerce in EU countries, Sciendo 2019., 209-223. oldal
- Agne Kalinauskaite: E-commerce and Privacy in the EU and the USA, Ghent University, Ghent 2012., 26. oldal, Elérhető: https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/892/218/RUG01-001892218_2012_0001_AC.pdf;
- Juergen Noll: The European Community's Legislation on E-Commerce, Bécsi Tudományegyetem, Bécs 2001., Elérhető: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.288942>
- Hans Schulte-Nölke, Ida Rüffer, Carlos Norega, Aneta Wiewórowska: The legal framework for e-commerce in the Internal Market, State of play, remaining obstacles to the free movement of digital services and ways to improve the current situation, European Parliament 2020., Elérhető: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652707/IPOL_STU\(2020\)652707_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652707/IPOL_STU(2020)652707_EN.pdf)
- Lodder, A.R., 'European Union E-Commerce Directive - Article by Article Comments', Guide to European, Union Law on E-Commerce, Vol. 4. Update from 2016 of the 2001 version, published in EU Regulation of ECommerce. A Commentary Elgar Commentaries series, Amszterdam 2017., 15-58. oldal, Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=1009945>.

- Europe - An information society for all - Communication on a Commission initiative for the special European Council of Lisbon, Lisbon 2000.,
- Fairfield, Joshua: Virtual Property. Boston University Law Review, Indiana Legal Studies Research Paper, Boston 2005., Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=807966>, 1075. oldal
- Jelen hivatkozás az Amerikai Egyesült Államok Szabadalmi Hivatalának szabadalmi bejegyzését tartalmazza, a citáció kiemeli a szabadalmi joghoz kapcsolódó személyhez fűződő jogok természetes személy jogosultjait, a vagyoni jogosult jogi személyt, a bejegyzés évét és azonosítószámát: Thomas T. Goldsmith, J r., Cedar Grove, and Estle Ra'y Man'n, Upper Montclair, N. J., assignors to Allen: B. Du Mont Laboratories, Inc., Passaic, I N. J., a corporation of Delaware I {application January '25, 1947, Serial No. 724,444}
- Micheal J. P. Wolf: Before the Big Crach, Early Videogame History, Wayne State University Press, Detroit 2012., 3. oldal, Elérhető: https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=oK3D4i5ldKgC&oi=fnd&pg=PP1&dq=video+game+history&ots=kEFMKcY-P_&sig=KRW-fDPGMuktj-stP_3dGf2xPFY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Andrew C. Blillings, Jue Hou: The Origins of Esport: A Half Century History on an „Overnight” Success, Lexington Books, New York 2019., 31-45. oldal Elérhető: https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=k_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=history+of+esport&ots=ZyWbujigD2&sig=bxG374SnwsDtv24exxwQCq54Lxc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true
- Dr. Mihály Ficsor: Copyright Status of Video Games, Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala, Budapest 2021., 13-16. oldal Elérhető: <https://www.sztneh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf>
- Juho Hamari, Max Sjöblom: What is eSports and why do people watch it?, Tamperei Műszaki Egyetem, Tampere 2017., 211–232. oldal
- Zorah Hilvert-Bruce, James T. Neill, Max Sjöblom, Juho Hamari: Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch, Computers in Human Behavior, 2018., 58-67. oldal
- Tyler Louis Snavely: History and Analysis of eSport Systems, The Universty of Texas, Austin 2014., Elérhető:

<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Yuval Noah Harari, Sapiens: Rövid történet az emberiségről. Magyar kiadás, HVG Könyvek, Budapest 2015.
- Szentei András, Novák Pál, Paár Dávid: Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése, Marketing Menedzsment, 5–16. oldal, Elérhető: doi: 10.15170/MM.2021.56.01.01.
- Sterbenz Tamás, Gulyás Erika, Kassay Lili: Incentive System in Hungarian High Performance Sport, Sciendo, Varsó 2014., 64. oldal, Elérhető: 10.2478/pcssr-2014-0025.
- Copadineanu, D-A. E-sports Cluj: How to improve the activities of an e-sports organization, Laurea Egyetem, Espoo 2014.,
- Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón J. M.: The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business, Catalan Journal of Communication & Cultural Studies, Volume Laurea Egyetem, Espoo 2019., Elérhető: https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1
- Deloitte: The rise of esports investments: A deep dive with Deloitte Corporate Finance LLC and The Esports Observer, Deloitte Development LLC. 2019.,
- IIDEA: Video games industry revenues in Italy from 2017 to 2020, 2022., Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/789666/video-games-industry-revenues-by-device-in-italy/>
- Seo, Y.: Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy, Journal of Marketing Management, University of Auckland, Auckland 2013., 1542-1560 oldal, Elérhető: DOI:10.1080/0267257X.2013.822906
- Joshua I. Newman, Hanhan Xue, Nicholas M. Watanabe, Grace Yan, Christopher M. McLeod: Gaming Gone Viral, An Analysis of the Emerging Esport Narrative Economy. Communication & Sport, Floridai Állami Egyetem, Florida 2020., Elérhető: DOI:10.1177/2167479520961036
- Jilei Zhou, Jung Zhou, Ying Ding, Hansheng Wang: The Magic of Danmaku: A Social Interaction Perspective of Gift Sending on Live Streaming Platforms, Electronic Commerce Research and Applications, Beijing 2019., Elérhető: <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2018.11.002>
- Mathias Lenholdt, Kris Fairbrother Svane, Morten Gellert Kätow and Henriette Lodberg Bach: Public-private partnership in esport events. Business Academy,

Southwest, Esbjerg 2020., Elérhető: <https://www.eaviden.dk/wp-content/uploads/2018/09/Public-Private-partnership-in-esport-events.pdf>

- Veli-Matti Karhulahti: Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership Physical Culture and Sport, Studies and Research, Turku Egyetem, Turku 2017., 43-53. oldal, Elérhető: <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>
- Boyuan Xing: Sponsorship in Esports, welcome to the brave new world, Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects, Elérhető: https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/70
- Szabados György Norbert , Bácsné Bába Éva , Fróna Dániel , Bács Zoltán , Helmeczi András , Kulcsár Gergely , Ráthonyi Gergely , Kovács Sándor: Esport Itthon: Szervezetek és fejlesztési lehetőségek. *Economica*, 2021., Elérhető: <https://doi.org/10.47282/economica/2021/12/1-2/9283>
- George B. Cunningha, Sheranne Fairley, Lesley Ferkins, Shannon Kerwin, Daniel Lock, Sally Shaw, Pamela Wicker: eSport: Construct specifications and implications for sport management, *Sport Management Review*, 2017., Elérhető: <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>
- Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning, Patrick M. Tutka: E-Sports Venues: A New Sport Business Opportunity.” *Journal of Applied Sport Management*, Elérhető: doi:10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469. 34–49. oldal
- Petr Parshakovv, Marina Zavertiaeva: Determination of performance in eSports: A country-level Analysis, *International Journal of Sport Finance*, Berlin 2018., Elérhető: https://www.researchgate.net/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download
- Michael Borowy: Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy, Simon Fraser Egyetem, Burnaby 2008., Elérhető: <https://summit.sfu.ca/item/12463>
- Oliver Näsström, Sebastian Arvéus, Managing Performance in Virtual Teams: A Multiple Case Study of Esport Organizations, Jönköping Egyetem, Jönköping 2019., Elérhető: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-44297>
- Szabella Olivér: Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása, *Információs Társadalom*, Elérhető: <http://dx.doi.org/10.22503/infars.XVIII.2018.1.5> 66–92. oldal

- Petr Parshakov, Marina Zavertiaeva: Determinants of Performance in eSports: A Country-Level Analysis, International Journal of Sport Finance, Nyugat-Virginia Egyetem, Virginia 2018., Elérhető: https://www.researchgate.net/profile/Petr-Parshakov/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/links/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/Determinants-of-performance-in-eSports-A-country-level-Analysis.pdf 34–51. oldal
- Florian Baumann, Dominik Emmert, Hermann Baumgartl, Ricardo Buettner: Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform, Procedia Computer Science, 2018., Elérhető: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050918313565> 1289-1297. oldal
- Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, Sally M. Gainsbury, Michael Dreier, Nancy Greer, Joël Billieux: Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective, Computers in Human Behavior, Elérhető: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302602>, 131-143. oldal
- Rachel Kowert, Ruth Wendt, Thorsten Quandt: Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 2014., Elérhető: DOI: 10.1089/cyber.2013.0118
- Sunita Prugsamatz, Ben Lowe, Frank Alpert: Modelling consumer entertainment software choice: an exploratory examination of key attributes, and differences by gamer segment, Journal of Consumer Behaviour, 2010., 381–392. oldal
- Nádori László: Edzés, versenyzés címszavakban, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs 2005., 112. o.
- Dr. Frenkl Róbert: Sportegészségtan, Testnevelési Főiskola Továbbképző Intézet, Budapest, 1978., 222. o.
- J. Huizinga: Homo Ludens, Routledge & Kegan Paul Ltd., London 1949., Elérhető: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf. 1. oldal
- Biróné Nagy Edit: Sportpedagógia - Kézikönyv a testnevelés és a sport pedagógiai kérdéseinek tanulmányozásához, Ludovika Egyetemi Kiadó Nonprofit Kft., Budapest 2004., 40. oldal

- Juho Hamari, Max Sjöblom: What is eSports and why do people watch it? 2017. 211–232. oldal
- Kristin Hallmann, Thomas Giel: eSports – Competitive sports or recreational activity?, 2017., Elérhető: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>
- Peter Taylor, Chris Gratton: The Economics of Sport and Recreation: An Economic Analysis, Routledge, London 2000., Elérhető: <https://doi.org/10.4324/9780203474839>
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>
- Kevin Rudolf, Christopher Grieben, Silvia Achtzehn, Ingo Froböse: Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf, 2016., Elérhető: <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/stress-im-esport-ein-einblick-in-training-und-wettkampf>
- Donghun Lee, Linda J. Schoenstedt: Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, 2019., Elérhető: <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495> 39-44. oldal
- Collins, Ty J. (2017) Psychological Skills Training Manual for eSports Athletes. Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects. 49. https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/49
- Margaux Mermin: The pioneering French regulation on esports: <https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports> Letöltve: 2022.08.31.
- Harvard International Review, Marc Leroux-Parra: The Implications of the Company Behind Riot Games, <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/> Letöltve: 2022.07.12.
- Ocskó Eszter, Szekeres Diána: Az e-sporttal kapcsolatos magyar sportjogi szabályozás kihívásainak bemutatása = Introduction to the Challenges of the Hungarian E-Sports Law Regulations, HVG-ORAC Könyvkiadó Kft., Budapest 2021., 25-35. oldal
- Dunai Tamás: A videójáték mint médium, Szépirodalmi Figyelő, Budapest 2016., 30. oldal
- Borsa Dominika: A minőségi jogalkotás problémái (A győri jogi kar doktori iskolájának szakmai konferenciája) 157-162. o.
- Mark R. Johnson, Jamie Woodcock: The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. Media, Culture & Society, Elérhető: <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>, 670–688. oldal

- Niva Elkin-Koren: Governing Access to Users-Generated-Content: The Changing Nature of Private Ordering in Digital Networks Governance, Regulations and Powers On The Internet, E. Brousseau, M. Marzouki & C. Meadel eds., Cambridge University Press, Cambridge 2009., Elérhető: <https://ssrn.com/abstract=1321164>
- David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal: Video Games and IP: A Global Perspective, Wipo Magazine, Elérhető: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html
- Sorbán: Kinga: A Játék Joga, A Videójáték-Ipar Közvetítő Szolgáltatóival Összefüggő Jogi Dilemmák az Európai Unióban, In Medias Res: Folyóirat a Sajtószabadságról és a Médiaszabályozásról, Budapest 2021., 71–89. oldal,
- Christian M. Jones, Laura Scholes, Daniel Johnson, Mary Katsikitis and Michelle C. Carras: Gaming well: links between videogames and flourishing mental health, 2014., Elérhető: doi: 10.3389/fpsyg.2014.00260
- Rachel Wagner: Video Games and Religion, Subject: Religion, Culture, Sociology of Religion, Oxford 2015., Elérhető: 10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8
- Sarah Whitebloom: Gaming may not be as bad as you think – Oxford research, Oxford 2020., Elérhető: <https://www.ox.ac.uk/news/arts-blog/gaming-may-not-be-bad-you-think-oxford-research>
- Olena Demchenko: Electronic Commerce in the Gaming Industry. The Applicability of Consumer Protection Framework and Legal Challenges, Ph.D. értekezés, Pécs 2022., Elérhető: <https://ajk.pte.hu/sites/ajk.pte.hu/files/file/doktori-iskola/olena-demchenko/olena-demchenko-vedes-ertekezes.pdf>
- Feri Sándor: A jog és erkölcs egyes kérdései, Közgazdasági és Jogi Kiadó, Budapest 1962.
- Atish Ghoshal: Ethics in Esports, Gaming Law Review 23.,2019. Elérhető: <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/glr2.2019.2357> 338-343., oldal
- Oliver Leis, Charlotte Raue, Dennis Dreiskämper, Franziska Lautenbach: To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports, German Journal of Exercise and Sport Research, 2021., Elérhető: <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00715-9>, 241–247. oldal

2. Jogszabályok:

- Az Európai Parlament és a Tanács 2000/31/EK irányelve (2000. június 8.) a belső piacon az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, különösen az elektronikus kereskedelem, egyes jogi vonatkozásairól
- Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2015/1535 irányelve (2015. szeptember 9.) a műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról
- Az Európai Parlament és a Tanács 2010/13/EU irányelve (2010. március 10.) a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról
- Az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/EU Irányelve (2011. október 25.) a fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről
- az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/771 irányelve (2019. május 20.) az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól, az (EU) 2017/2394 rendelet és a 2009/22/EK irányelv módosításáról, valamint az 1999/44/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről
- az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2022/2065 rendelete, (2022. október 19.) a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról
- az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/EU irányelve (2011. október 25.) a fogyasztók jogairól
- Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve (2009. április 23.) a számítógépi programok jogi védelméről
- 1975. évi 4. törvényerejű rendelet az irodalmi és a művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény Párizsban, az 1971. évi július hó 24. napján felülvizsgált szövegének kihirdetéséről
- Magyarország Alaptörvénye
- az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény

- az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény
- a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény
- a Szerzői jogról szóló 1999. LXXVI. törvény
- a Sportról szóló 2004. évi I. törvény
- a Munkáról szóló 2010. évi I. törvény
- a Büntetőjogról szóló 2010. évi C. törvény
- az általános közigazgatási rendtartásról szóló 2016. évi CL. törvény
- a jogalkotásról szóló 2010. évi CXXX. törvény
- Szabályozott Tevékenységek Felügyeleti Hatóságáról szóló 2021. évi XXXII. törvény
- a hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat
- a Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata <https://hunesz.hu/documents/HUNESZ-Versenyszabalyzat-2022.docx.pdf> letöltve: 2022.07.26.
- a digitális köztársaságról szóló 2016-1321. számú törvény, Franciaország 2016. október 7.
- A videojáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország, 2017. május 9.
- A videojáték-versenyek rendezéséről szóló, 2017-872. számú rendelet, Franciaország, 2017. május 9.
- IFAB: Laws of the Game 21/22 Elérhető: <https://downloads.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2021-22?l=en> letöltve: 2022. június 13.

3. Elektronikus, internetes források:

- Olivia Carville: Airbnb Is Spending Millions of Dollars to Make Nightmares Go Away, Elérhető: <https://www.bloomberg.com/news/features/2021-06-15/airbnb-spends-millions-making-nightmares-at-live-anywhere-rentals-go-away> Letöltve: 2022.07.05.
- Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year:

<https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year> letöltve: 2022. június 13.

- <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> letöltve: 2022. június 13.
- Andrea Murphy, Isabel Contreras: The Global 2000 <https://www.forbes.com/lists/global2000/?sh=2c6b0f8a5ac0> letöltve: 2022. június 13.
- J. Clement: Number of video gamers worldwide 2017-2027, Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> Letöltve: 2022. június 13.
- Flora Medve: eSports market revenue in Hungary 2021, by segment <https://www.statista.com/statistics/984235/hungary-esport-market-size-by-segment/> Letöltve: 2023.01.02.
- Flora Medve: eSports penetration in Hungary in 2021 <https://www.statista.com/statistics/1282144/hungary-esports-penetration/> Letöltve: 2023.01.02.
- Dublin European Council 13 and 14 December 1996, Presidency Conclusions, DOC/96/8, Elérhető: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/DOC_96_8
- Margaret Rouse: In-game purchases; available at: <https://www.techopedia.com/definition/27615/in-game-purchases> Letöltve: 2023. május 31.
- <https://hun.4meahc.com/cathode-ray-tube-amusement-device-first-electronic-game-02020> Letöltve: 2022.07.06.
- October 1958: Physicist Invents First Video Game, Elérhető: <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm> Letöltve: 2022.07.06.
- Number of video game users worldwide from 2017 to 2027 J. Celement: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> letöltve: 2022. június 13.
- J. Clement: Hours watched on leading gaming live stream platforms 2022, <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>

- https://www.boxofficemojo.com/genre/sg316600577/?ref_=bo_gs_table_177 Letöltve: 2022.07.06.
- J. Clement: Number of hours watched on leading gaming live stream platforms worldwide in 3rd quarter 2022, by platform <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/> letöltve: 2022.07.26.
- Best Game Streaming Platforms and Sites; <https://www.movavi.com/learning-portal/gaming-streaming-sites.html>, Letöltve: 2023. június 5.
- <https://www.twitch.tv/p/hu-hu/company/> Letöltve: 2023. május 31.
- <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/youtube-gaming> Letöltve: 2023. május 31.
- Jack Shaperd: 23 Essential YouTube Statistics You Need to Know in 2023, Elérhető: <https://thesocialshepherd.com/blog/youtube-statistics> Letöltve: 2023. május 31. Brittni Devlin: How Twitch and Streaming Have Changed Video Games for Good, 2021. Elérhető: <https://www.makeuseof.com/tag/twitch-streaming-change-video-games/> Letöltve 2023. május 31.
- Oren Todoros: YouTube Gamers are Taking Game Promotion to the Next Level <https://www.gamedeveloper.com/business/youtube-gamers-are-taking-game-promotion-to-the-next-level> Letöltve: 2023. május 31.
- Take-Two Interactive and creators of GTA fan mods have settled a long-standing dispute: <https://5play.ru/en/17382-take-two-interactive-and-creators-of-gta-fan-mods-have-settled-a-long-standing-dispute.html> Letöltve: 2023. június 5
- Betty Bugle: The Influence of Video Games on Pop Culture Elérhető: <https://www.geekgirlauthority.com/the-influence-of-video-games-on-pop-culture/> Letöltve: 2022.07.06.
- Ronen Ainbinder: How Epic Games Makes Money? <https://www.sportstechbiz.com/p/how-epic-games-makes-money?triedSigningIn=true> Letöltvel: 2023. június 5.
- Hodozsán Dániel: Hogyan írjuk: esport, eSport, e-sport, E-sport? Elérhető: <https://esportmilla.hu/2014/12/hogyan-irjuk-esport-esport-e-sport-e-sport/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- Chris Plante: When was Super Mario Bros. released in the US? Nobody knows! Elérhető: <https://www.theverge.com/2015/9/14/9324833/super-mario-brothers-30th-anniversary-date> Letöltve: 2022.07.07.

- Federico Winer: Esports: How The Term Was Coined And What Is The Correct Way To Write It? Elérhető: <https://www.digitalistmag.com/customer-experience/2019/03/27/esports-how-term-was-coined-what-is-correct-way-to-write-it-06197363/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- Meixner Zoltán: Az internet rövid története, Elérhető: <https://hvg.hu/tudomany/20041203interhist> Letöltve 2022.07.07
- <https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/> letöltve: 2022.07.07.
- <https://gfuel.com/> Letöltve: 2023. június 5.
- Federico Winer: Esports: How The Term Was Coined And What Is The Correct Way To Write It? Elérhető: <https://www.digitalistmag.com/customer-experience/2019/03/27/esports-how-term-was-coined-what-is-correct-way-to-write-it-06197363/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- <https://riot.eurcommunitycompetition.com/games/league-of-legends/guidelines> letöltve: 2022. június 13.
- Southern Illinois University Edwardsville: History: <https://www.siue.edu/esports/about/history.shtml> Letöltve: 2022.07.07.
- With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University's online MBA program, <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/> letöltve: 2022. június 13.
- <https://dota2.prizetrac.kr/> Letöltve: 2022.07.07.
- Settimi, C. (2019). 'Awful business' or the new gold rush? The most valuable companies in esports are surging. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2019/11/05/awful-business-or-the-new-gold-rush-the-most-valuable-companies-in-esports-are-surging/#eba503324d68> Letöltve: 2023. június 29.
- Ozanian M., Settimi, C., Perez, M.: The world's most valuable esports companies. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-xwcompanies-1/#2142edd76a6e>
- Settimi C.: „Awful business” or the new gold rush? The most valuable companies in esports are surging. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2019/11/05/awful-business-or-the-new->

[gold-rush-the-most-valuable-companies-in-esports-are-surgin/#eba503324d68](#)

Letöltve: 2023. június 29.

- Birkás Péter: Idén is állami támogatással rendezünk e-sport bajnokságot <https://24.hu/tech/2019/08/14/v4-future-sport-festival-e-sport-bajnoksag-magyarorszag-budapest-2019/> letöltve: 2022.07.18.
- J. Clement: Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022, <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> Letöltve: 2022.07.18.
- https://myaccount.ecosim.hu/competitions/nibs_international_business_simulation_competition_2021 Letöltve: 2023. június 7.
- <https://miverseny.mit.bme.hu/kiiras/> Letöltve: 2023. június 8.
- <https://devpost.com/hackathons> Letöltve: 2023. június 8.
- <https://www.adobeawards.com/> Letöltve: 2023. június 8.
- https://lolesports.com/schedule?leagues=lec,emea_masters Letöltve 2023. június 12.
- <https://iesf.org/> Letöltve 2023. június 12.
- <https://www.olympic.org/sports> Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- <https://gaisf.sport/members-approve-dissolution-of-gaisf-at-extraordinary-general-assembly/> Letöltve: 2023. május 31.
- <https://gaisf.sport/members/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- <https://v4futuresports.eu/>; Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- <https://www.tippmixpro.hu/sportfogadas?q=esport> letöltve 2022.07.05.
- <https://honved.hu/esport/> Letöltés dátuma: 2020.11.05.
- <https://birosag.hu/civil-szervezetek-nevjegyzeke> Letöltve: 2020.11.05.
- <https://www.e-cegjegyzek.hu/?cegkereses> Letöltve: 2020.11.05.
- 5 esports tournaments with highest expected prize pools in 2023, <https://escharts.com/news/5-esports-tournaments-highest-expected-prize-pools-2023> 2023. május 31.
- <https://fortune.com/2017/11/21/tencent-market-capitalization-500-billion-facebook/> Letöltve: 2023. május 31.
- Andy Robinson: Tencent is reportedly refocusing on ‘aggressively seeking’ full games company acquisitions, <https://www.videogameschronicle.com/news/tencent-is->

[reportedly-refocusing-on-aggressively-seeking-full-games-company-acquisitions/](#)

Letöltve: 2023. május 31.

- Gaming Law 2022: Masayuki Fukuda: Trends and Developments, <https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2022/japan/trends-and-developments> letöltve: 2023. május 31.
- Weilun Soon: A researcher's avatar was sexually assaulted on a metaverse platform owned by Meta, making her the latest victim of sexual abuse on Meta's platforms, watchdog says, Insider, 2022. <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5> Letöltve: 2023. május 31.
- Anthony Clement: CS:GO Weekly Drop System Explained, The Global Gaming, 2022., Elérhető: <https://theglobalgaming.com/csgo/weekly-drop-system> Letöltve: 2023. május 31.
- Calum Patterson: 11 most expensive CSGO skins in 2023: Knives, AK-47, AWP & more, Dexerto, 2023., Elérhető: <https://www.dexerto.com/csgo/most-expensive-csgo-skins-1340162/> Letöltve: 2023. május 31.
- Joshua Brustein and Eben Novy-Williams: Virtual Weapons Are Turning Teen Gamers Into Serious Gamblers; <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/> Letöltve: 2023. május 31.
- Tyler Wilde: Valve has beaten the last of a series of 2016 lawsuits over CS:GO weapon cases and skin gambling; <https://www.pcgamer.com/final-claim-in-csgo-skin-gambling-lawsuit-dismissed-because-plaintiffs-never-actually-used-steam/> Letöltve: 2023. május 31.
- Steam előfizetői szerződés: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/ Letöltve: 2023. május 31.
- Riot Games általános szerződési feltételek: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service> letöltve: 2022. június 13.
- League of Legends Accounts: https://eloboost24.eu/marketplace?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA_UXnACwMBLBB3IL0tJ3O-1SqclK_O_DO8dxkxdDS3TwfjVphjXT6GEBnuhoCpygQAvD_BwE Letöltve: 2023. június 6.
- Wiki Esports Guides: How Much Time I've Spent on League of Legends <https://www.esports.net/wiki/guides/how-much-time-i-spent-on-league-of-legends/>

- Steam előfizetői szerződés: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/
Letöltve: 2023. május 31.
- The global video games market size is projected to grow from \$199.74 billion in 2022 to \$307.19 billion by 2029, at a CAGR of 6.3% during the forecast period. Elérhető: <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548> Letöltve: 2023. június 13.
- <https://www.fortnite.com/> Letöltve: 2023. május 23.
- Nakul Ahuja: ypherPK reveals the amount of money he has spent on Fortnite skins and other in-game items: <https://www.sportskeeda.com/fortnite/sypherpk-reveals-amount-money-spent-fortnite-skins-in-game-items> Letöltve: 2023. május 31.
- Mansoor Iqbal: Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023) <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/> Letöltve: 2023. május 31.
- <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023> Letöltve: 2023. május 31.
- Sport shooting competition created in Fortnite added to Olympic Esports Series 2023, <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023> Letöltve: 2023. május 31.
- Fontos módosításokat állapított meg a kezezés meghatározásában és a videobíró-technológia használatában az IFAB, a labdarúgás szabályalkotó testülete, amely a 2020/21-es szezonról vezet be áprilisban hozott rendelkezéseit, <https://m4sport.hu/kulfoldi-foci/cikk/2020/04/10/a-labdarugas-uj-szabalyai-a-kezezes-es-a-var-hasznalatat-is-tisztaba-tettek/> Letöltve: 2023. június 12.
- Besoccer: FIFA asked to review controversial handball rule, UEFA confirm, <https://www.besoccer.com/new/fifa-asked-to-review-controversial-handball-rule-uefa-confirm-911260> Letöltve: 2023. június 12.
- Kurt Helin: Should the NBA ban zone defenses? No., Elérhető: <https://nba.nbcsports.com/2011/10/28/should-the-nba-ban-zone-defenses-no/> 2023. június 12.
- <https://thefootballlovers.com/football-questions/is-defensive-3-seconds-a-foul>
Letöltve: 2023. május 31.

- Focco: Tájékoztató a virtuális játékok adókötelezettségéről, <https://esport1.hu/news/2018/02/25/focco-esport-nav-szabalyozas-ado-kotelezettseg>
Letöltve: 2023. június 12.
- Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year, Elérhető: <https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year> letöltve: 2022. június 13.
- <https://www.ea.com/> letöltve: 2022. június 13.
- <https://www.ubisoft.com/en-gb/> letöltve: 2022. június 13.
- <https://www.riotgames.com/en> letöltve: 2022. június 13.
- Christina Gough: eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025., Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> letöltve: 2022. június 13.
- The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming> letöltve: 2022. június 13.
- Games market revenue worldwide in 2022, by device, Elérhető: <https://www.statista.com/statistics/278181/global-gaming-market-revenue-device/> letöltve: 2022. június 13.
- Sergio Velasquez: What Are Live Service Games and How Do They Work? <https://www.makeuseof.com/live-service-games-what-how-work/> letöltve: 2022. június 13.
- Community Tournament Licensing, Elérhető: <https://riot.eurcommunitycompetition.com/> letöltve: 2022. június 13.
- James Batchelor: Team spaces in Call of Duty esports league reportedly cost \$25m each, Elérhető: <https://www.gamesindustry.biz/team-spaces-in-call-of-duty-esports-league-reportedly-cost-usd25m-each> Letöltve: 2023. június 12.
- IOC Members Election Commission, Mission, Elérhető: <https://olympics.com/ioc/ioc-members-election-commission> letöltve: 2022. június 13.
- Roles and responsibilities of the IOC, Elérhető: <https://olympics.com/ioc/faq/roles-and-responsibilities-of-the-ioc> Letöltve: 2022.07.18.
- <https://gaisf.sport/members/> Letöltve: 2022.07.18.

- The International Olympic Committee: Members, Elérhető: <https://www.ipacs.sport/ioc-members-list>, Letöltve: 2022.07.18.
- <https://www.ipacs.sport/ioc-members-list> Letöltve: 2022.07.18.
- Sharon Pruitt-Young: Here's How The Olympics Decide What Sports To Include — and Which To Leave Out, Elérhető: <https://www.npr.org/sections/tokyo-olympics-live-updates/2021/07/28/1021713829/how-the-olympics-decide-what-sports-to-include>, letöltve: 2022. június 13.
- With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University's online MBA program, Elérhető: <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/> letöltve: 2022. június 13.
- Margaux Mermin: The pioneering French regulation on esports, Elérhető: <https://www.sv.law/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports> Letöltve: 2022.08.17.
- Az e-sport kontextusa Franciaországban, Elérhető: <https://www.reclx-avocats.com/fr/fiches-pratiques/cat-4-ntic/5-bientot-un-cadre-juridique-pour-l-esport-en-france-entre-clarification-et-mefiances.html> Letöltve: 2022.12.12.