

Pécsi Tudományegyetem Állam- és Jogtudományi Kar Doktori Iskolája

Az e-sport jogi helyzete és szabályozási kihívásai

Ph.D. értekezés tézisei

Készítette:

Dr. Novák Pál

Pécs

2023.

Témavezetők:

Dr. Szőke Gergely László

Dr. habil. Ágoston István

Tartalom

1. A kitűzött kutatási feladat rövid összefoglalása.....	3
2. Az elvégzett vizsgálatok, elemzések rövid leírása, a feldolgozás módszerei	7
3. A tudományos eredmények rövid összefoglalása, azok hasznosítása, illetve a hasznosítás lehetőségei,	11
4. Összefoglaló / Summary	11
a) Magyar nyelvű összefoglaló	11
b) English language summary	15
5. Témában készült publikációk jegyzéke	18

1. A kitűzött kutatási feladat rövid összefoglalása

A dolgozat célja az volt, hogy egy problémát felismerjen, annak létezését bizonyítsa és lehetséges jogi megoldási javaslatot kidolgozására tegyen kísérletet. A téma a videójátékokkal való kompetitív verseny volt, vagyis az e-sport.

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 tárcsázós telefonokat használtunk és papírcetlikre írtunk, míg ma olyan eszközök 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 nappaliba, 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, rejtenek 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 munkajogi¹ helyzete, 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. A 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 ekkor láttam meg azokat a problémákat, melyek feltárására és megoldására tesz kísérletet a dolgozat.

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.

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 termékekre vagy szolgáltatásra⁸. Ezen adatok 2023-ra növekedtek, immáron 810.000 magyar ember foglalkozik e-sporttal, a hazai piac bevétele pedig eléri a 70 milliárd forintot⁹.

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.

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

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 érdekfeszítő 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 dolgozatban is citált tanulmányok bizonyították ennek ellenkezőjét, ahogy ezzel egyetemben a dolgozat készítése során interjúvolt pszichológiai-esport szakértői 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 fiatakorú játékosok szülei a videójátékos szubkultúra ismerete

65 év közötti magyar lakosságot, valamint egy e-sport-kutatás a 16 éves vagy annál idősebb gamerek bevonásával.

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 iparágat 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 a 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. A dolgozat a fenti színes kutatási területből kizárólag azon releváns részekre tér ki ennek megfelelően, melyek az alábbi tézisek bizonyításához és a dolgozat valóban hasznos felhasználhatóságához elengedhetetlenek. Így a téma-gazdagság valójában szükséges kitekintés, a megfelelő logikai bizonyítás felépítéséhez elengedhetetlen eszköz.

2. Az elvégzett vizsgálatok, elemzések rövid leírása, a feldolgozás módszerei

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

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 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.

A kutatási tevékenység az irodalomjegyzékben is megismert szakirodalmi elemzésből, internetes kutatásból, jogszabáylelemzésből, jogesetek megismeréséből, külföldi és hazai joggyakorlatok elemzéséből, gazdasági helyzetelemzésből áll első sorban. Mint a modern élethelyzetekben ez előfordul, nem volt kielégítő mennyiségű információ ahhoz, hogy megfelelően feltárható legyen, ezért a társadalomtudományok modern kutatási eszközét is igénybe kellett vennie a dolgozatnak: szakértői interjúk készítését. A szakértők kiválasztása során olyan kutatókat és az iparágban jártas személyeket

keresett a szerző, akiknek egyedi látásmódjuk és széleskörű tapasztalatuk hozzá tudott segíteni olyan újító gondolatokhoz, melyekkel jobban megismerhetővé vált a jelenség. Ezt a 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 dolgozat 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...

A dolgozat kutatási módszerei közül fontos még a köznyilvános, közhiteles adatbázisokban (civil szervezetek névjegyzéke, e-cégjegyzék) való kutatás, mely sarkalatos következtetések levonását tette lehetővé.

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

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 módszertan főként a következő elemekből állt:

- a) A munka a kezdeti stádiumban történeti leíró, rendszerező módszerrel folyt, melyben feltárássra került a videójátékipar és az e-sport története és fejlődésének lehetséges irányai, a sport és az e-sport viszonya.
- b) A hazai szabályozást kritikai-elemző módszerekkel vizsgálta a dolgozat, sokkal inkább fókuszpontba hozva a nemzetközi, elsősorban videójátékkiadók szerzői jogi helyzetét és az Európai Unió jogalkotási struktúrákat, ahogy a hazai szabályozást is részletes vizsgálat alá került.
- c) A téma több 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 vizsgálni, ezért komplex, átfogó ismeretanyag gyűjtésre és szemléletmód kialakításra törekszik a dolgozat.
- 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 érinti a dolgozat, valamint a jelenség gazdasági szempontú vizsgálata is megtörtént.
- 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. Ezek az interjúk adtak lehetőséget arra, hogy az e-sport

iparágában jelen lévő, de szakirodalommal alá nem támasztott élethelyzetekre bizonyítékot kapjunk.

- 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.

3. A tudományos eredmények rövid összefoglalása, azok hasznosítása, illetve a hasznosítás lehetőségei,

4. Összefoglaló / Summary

a) 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 elérik 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 videójátékiadó (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 és éppen ezzel a felhasználással kezdődik az élethelyzet) 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 hasonlóan 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 license 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 karrierként 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 az 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 aláírnak 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 mozgásteret 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) az élethelyzetet uralják, 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 (természetes a szükséges magyar sajátosságokkal ötvözve), életszerűbbé és igazságosabbá teheti az e-sportolók számára, legalábbis a dolgozat arra tett kísérletet, hogy ezt igazolja.

b) 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 (in respect of the Hungarian specialties), according to the thesis's standpoint.

5. Témában készült publikációk jegyzéke

1. Novák, Pál Az e-sport szabályozási szükségletei: A francia példa elemzésén keresztül JURA 2023 (2023)
2. Novák Pál: The Impact of Videogame Publishers on E-Athlete's Rights and Obligation; Közigazgatási és Infokommunikációs Jogi Phd Tanulmányok 2023. I. szám
3. Novák Pál; Szentei András: Miért sport az e-sport és miért nem az? Sport- és Egészségtudományi Füzetek 5 : 2 pp. 48-56. , 9 p. (2021)

4. Novák, Pál Az e-sport fogalmának meghatározása JURA 26 : 4 pp. 43-59. , 17 p. (2020)
5. Novák Pál; Barcsi Tamás: Morális dilemmák és szabályozási nehézségek a digitális kapitalizmusban Jogelméleti Szemle 23 : 2 pp. 46-54. , 9 p. (2022)
6. Novák Pál ; Szentei András, Ágoston István: Sport lesz-e az e-sport az iparági érdekek fényében?; Sportjog 3 : 2-3 pp. 33-40. , 8 p. (2022)
7. Novák Pál: Az etika digitális lemeszárlása. Avagy az erkölcs és a profit kellemetlen hálótársak, valahogy soha nem elég nekik egy takaró In: Jakopánecz, Eszter; Töröcsik, Mária (szerk.) Ember a lét dzsungelében – Félelmek, alkalmazkodás, fogyasztás. Vitairatok a VII. Fogyasztás Interdiszciplináris Szimpóziumon elhangzott előadásokról Pécs, Magyarország : Pécsi Tudományegyetem Közgazdaságtudományi Kar (2022) 71 p. pp. 58-62. , 5 p.
8. Szentei András; Novák Pál; Paár Dávid: Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése Marketing és Menedzsment 56 : 1 pp. 5-16. , 12 p. (2022)
9. Novák Pál: Az e-sport (és az információs társadalom) jelenségéhez kapcsolódó jogtudat In: Kajos, Luca Fanni; Bali, Cintia; Preisz, Zsolt; Polgár, Petra; Glázer-Kniesz, Adrienn; Tislér, Ádám; Szabó, Rebeka (szerk.) 10th Jubilee Interdisciplinary Doctoral Conference : Book of Abstracts = 10. Jubileumi Interdiszciplináris Doktorandusz Konferencia : Absztraktkötet
10. Novák Pál: Az információs társadalom jelenségeihez - különösen az e-sporthoz - kapcsolódó elégtelen szabályozás etikai és gazdasági következményei In: Poór, Bence; Jakopánecz, Eszter; Hajós, Franciska (szerk.) VI. Fogyasztás Interdiszciplináris Szimpózium. Sport és játék – Fogyasztás a virtuális térben : Absztraktkötet Pécs, Magyarország : Pécsi Tudományegyetem Közgazdaságtudományi Kar (PTE KTK) (2021) 15 p. p. 8 , 1 p.