

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

2024.

<b>I. BEVEZETŐ</b> .....	<b>4</b>
1. A TÉMA VÁLASZTÁSÁNAK INDOKA ÉS A DOLGOZAT CÉLJA.....	4
2. KUTATÁSI KÉRDÉSEK ÉS KUTATÁSI EREDMÉNYEK.....	9
3. KUTATÁSI MÓDSZERTAN .....	10
4. A DOLGOZAT FELÉPÍTÉSE.....	13
<b>II. AZ E-SPORT MEGJELENÉSE, SPORTTAL VALÓ ÖSSZEHASONLÍTÁSA, AZ E-SPORT FEJLŐDÉSE ÉS GAZDASÁGI HELYZETE</b> .....	<b>15</b>
1. A VIDEÓJÁTÉKOK ÉS AZ E-SPORT RÖVID TÖRTÉNETI BEMUTATÁSA .....	15
2. A SPORT ÉS AZ E-SPORT DEFINÍCIÓS ISMÉRVEI .....	20
A. Tudományos sportdefiníciók.....	21
B. Tudományos e-sport definíciók.....	24
C. A francia állam által alkotott, hivatalos jogi e-sport fogalom .....	27
D. A jelen dolgozat értelmezése szempontjából meghatározó e-sport definíció.....	28
3. A VIDEÓJÁTÉKOS ELLÁTÁSI LÁNCSBAN A KÖZVETÍTŐ SZOLGÁLTATÓK SZEREPE .....	31
4. A TWITCH ÉS A YOUTUBE GAMING .....	33
5. A LEGFONTOSABB DIGITÁLIS TERJESZTÉSI PLATFORMOK .....	34
6. A VIDEÓJÁTÉKIPARBAN ALKALMAZOTT EGYÉB KÖZVETÍTŐ MODELLEK .....	35
7. AZ E-SPORT GAZDASÁGI HÁTTERE .....	36
A. Az e-sport gazdasági háttere makro szinten .....	37
B. Business és üzleti modell (Az e-sport gazdasági háttere mezo szinten).....	43
C. Az e-sport gazdasági háttere mikro szint és a sportfogyasztás .....	48
8. AZ EGÉSZSÉGTUDOMÁNYI SZEMPONTÚ VIZSGÁLAT ÉS ANNAK RELEVÁNCIÁJA .....	53
<b>III. AZ E-SPORT ETIKAI ÉRTÉKELÉSE ÉS JOGI KERETRENDSZERE</b> .....	<b>56</b>
1. AZ E-SPORT JÁTÉKOSOKKAL SZEMBEN ALKALMAZOTT BÁNÁSMÓD ETIKAI ÉRTÉKELÉSE .....	56
2. AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOMMAL ÖSSZEFÜGGŐ SZOLGÁLTATÁSOK JOGI HÁTTERE.....	66
3. A VIDEÓJÁTÉKOK MÉDIAJOGI ELEMZÉSE .....	70
4. A VIDEÓJÁTÉK, MINT SZOFTVER ÉS ANNAK VÉDELME.....	74
5. A VIDEÓJÁTÉK ÉS KIADÓJA KÖZÖTTI JOGI KAPCSOLAT SZERZŐI JOGI MEGVILÁGÍTÁSA A MAGYAR JOG SZERINT .....	75
6. AZ E-SPORTOLÓ JOGI STÁTUSZA .....	77
7. A RIOT GAMES FELHASZNÁLÁSI SZERZŐDÉSE .....	81
8. A VIDEÓJÁTÉKIPAR ÉS AZ E-SPORT FOGYASZTÓVÉDELMI HELYZETE .....	98
A. A fogyasztóvédelmi szabályok alkalmazásának dilemmája.....	101
B. A virtuális termékek, áruk és szolgáltatások fogyasztóvédelmi szabályozása .....	104
C. A pay to play és a free to play, mint a szolgáltatás vagy áru besorolás nehezítő faktorai fogyasztóvédelmi szempontból.....	110
D. A fogyasztóvédelem és az e-sport általános kapcsolata .....	111
<b>IV. AZ E-SPORT SZERVEZETRENDSZERE ÉS SPORTTÁ VÁLÁSÁNAK LEHETŐSÉGE</b> .....	<b>114</b>
1. A SPORT ÉS AZ E-SPORT VISZONYA .....	114
2. AZ AMATŐR ÉS A HIVATÁSOS E-SPORTOLÓ .....	120
3. A GAZDASÁGI ÉRDEKEK MENTÉN VALÓ VIZSGÁLAT .....	124
4. A NEMZETKÖZI SPORTÉLETRE LEGNAGYOBB HATÁST GYAKORLÓ SZERVEZETEK .....	130
5. A NEMZETKÖZI OLIMPIAI BIZOTTSÁG ÉS A FIFA JELENTŐSÉGE ÉS DÖNTÉSHOZATALI ELJÁRÁSA AZ E-SPORT SPORTTÁ VÁLÁSÁNAK FÜGGVÉNYÉBEN .....	<b>HIBA! A KÖNYVJELZŐ NEM LÉTEZIK.</b>
6. AZ E-SPORT MAGYARORSZÁGI SZERVEZETRENDSZERE .....	134
<b>V. AZ E-SPORT SZABÁLYOZÁSÁNAK SZÜKSÉGESSÉGE ÉS FELTÉTELEI, JAVASLAT A MAGYAR SZABÁLYOZÁS FEJLESZTÉSÉRE</b> .....	<b>141</b>
1. A SZABÁLYOZÁS MELLETT SZÓLÓ SZAKÉRTŐI INTERJÚKBAN ISMERTETETT ÁLLÁSPONTOK .....	141
2. A FRANCIA E-SPORT SZABÁLYOZÁS ÉS MINTAKÉNT VALÓ ALKALMAZÁSÁNAK OKAI.....	147
A. A videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország (a rendezvények jogállása) 150	
B. A videójáték-versenyek rendezéséről szóló, 2017-872. számú rendelet (az e-sportoló jogállása) .....	153

3.	A MAGYAR SZABÁLYOZÁSI HIÁNYOSSÁGOK ÖSSZEGZÉSE ÉS SZABÁLYOZÁSI JAVASLATTÉTEL.....	157
A.	A közigazgatási érintettség .....	159
B.	Szabályozási stratégia a magyar e-sport életre vonatkozóan.....	161
C.	Az e-sportoló jogállása.....	165
D.	Az e-sportolói szerződés és az e-sportoló szabad mozgásának biztosítása .....	167
<b>VI.</b>	<b>ÖSSZEFOGLALÓ / SUMMARY.....</b>	<b>170</b>
1.	MAGYAR NYELVŰ ÖSSZEFOGLALÓ .....	170
2.	ENGLISH LANGUAGE SUMMARY.....	175
	<b>MELLÉKLETEK.....</b>	<b>180</b>
1.	SZÁMÚ MELLÉKLET.....	180
2.	SZÁMÚ MELLÉKLET.....	187
	<b>IRODALOMJEGYZÉK.....</b>	<b>242</b>

„A jövő már nem az, ami régen volt.”

Arthur C. Clarke

## I. Bevezető

### 1. A téma választásának indoka és a dolgozat célja

A technológiai fejlődés folyamatosan gyorsul. A tűz használatához a homo sapiensnek több tízezer évre volt szüksége, míg az első és a negyedik ipari forradalom (Ipar 4.0) között 250 év telt el. A technológiai fejlődés és a digitalizáció általi társadalmi, gazdasági hatások sokszor csak utólag válnak ismertté. E változások egy kevés, de fontos részének a szemtanúja voltam. A szemem előtt váltak luxuscikkből hétköznapivá, majd olvadtak egybe például a számítógépek, a számológépek, a telefonok. Mindeközben az információs társadalom és az ahhoz kapcsolódó szolgáltatások egyre jelentősebb szerepet kaptak és kapnak a hétköznapijainkban. A 21. század több, társadalmilag jelentős szegmense alakul át a modern technológia eredményeként és ezek a változások nem kerültek el a sportot sem<sup>1</sup>.

A pénzügyi, információs és robotikai rendszerek napi szintű újdonságai és átalakulása rejt magában kockázatot és ha el is fogadjuk a tételt, hogy a technológiai fejlődés lassításának eszközeként lehet a jogra tekinteni<sup>2</sup>, jogi kockázatot is rejtenek magukban. A kockázatok többek között abból adódnak, hogy társadalmi együttélésünk során eddig nem tapasztalt élethelyzetek jönnek létre, melyeknek sem etikai hátterét, sem megfelelő szabályozási módszereit nem ismerjük pontosan. Konkrét példák: az Uber sofőrök munkajogi<sup>3</sup> helyzete, az Airbnb szerződések

---

<sup>1</sup> Tóth Nikolett, „A hazai e-sport jogi szabályozása,” *HVG-ORAC* 1, (2020): 25.

<sup>2</sup> Jonathan B. Wiener, „The regulation of technology, and the technology of regulation”, *Technology in society* 26, (2004): 483.

<sup>3</sup> 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, egy platformot biztosít, 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, valamilyen munkajogi védelemben szokás részesíteni.

atipikus kötelmi viszonyaiból származó perek<sup>4</sup>, a jelen dolgozat témáját is adó e-sporttal kapcsolatos élethelyzet. A videójátékos versenyekből (e-sport) származó veszélyekkel, jogi és etikai kockázatokkal kevesen foglalkoznak, sokan játékot látnak benne és gyermeket időtöltést, holott egy milliárdok életére hatással lévő iparág egy dinamikusan fejlődő része ez a tevékenység. Jelen dolgozat célja az, hogy ezen élethelyzetből eredő veszélyeket felismerje, javaslatot adjon enyhítésükre és felhívja a figyelmet arra, hogy az e-sportolók etikai és jogi értelemben is sokszor igazságtalan helyzetben vannak.

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 több 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.

A dolgozat további relevanciáját pedig a jelenség világszintű adatai is alátámasztják: az e-sport iparága jelenleg megközelítőleg 700 millió ember életét érinti<sup>5</sup>, 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.<sup>6</sup> Globális gazdasági szerepét tekintve a videójátékipar hatása nem kiemelkedően meghatározó bolygónk gazdaságát nézve, hiszen összehasonlításképpen 2022-ben az Apple piaci értéke 2640 milliárd USA dollár<sup>7</sup> volt. Ennek ellenére nagyon sok ember érdeklődik a videójátékok iránt, akiknek az életére hatással van az iparág. 2022-ben

---

<sup>4</sup> Olivia Carville, „Airbnb Is Spending Millions of Dollars to Make Nightmares Go Away,” Letöltve: 2022.07-05. <https://www.bloomberg.com/news/features/2021-06-15/airbnb-spends-millions-making-nightmares-at-live-anywhere-rentals-go-away>

<sup>5</sup> Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year, Letöltve: 2022.06-13. <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>

<sup>6</sup> Christina Gough, „Revenue of the global eSports market 2020-2025,” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

<sup>7</sup> Andrea Murphy and Isabel Contreras, „The Global 2000 (2022),” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.forbes.com/sites/isabelcontreras/2022/05/12/inside-the-global-2000-sales-and-profits-of-the-worlds-largest-companies-recovered-as-economies-reopened/?sh=224284661141>

több mint 3 milliárd embert minősítettek a kutatások gamernek, vagyis olyan személynek, aki játszott valaha videójátékkal<sup>8</sup>.

A magyarországi adatokat vizsgálva az érintettség mértéke szintén magas: megközelítőleg 3,5 millió videójátékos (gamer) számolhatunk, ebből az e-sporttal foglalkozó, arról tudomást szerző személyek száma 640000 fő, 2021-ben az éves magyar piac 64 milliárd forint<sup>9</sup> volt és a lakosság fogyasztóinak 30%-a költött e-sporttal kapcsolatos termékre vagy szolgáltatásra<sup>10</sup>. Ezen adatok 2023-ra növekedtek, ebben az évben 810.000 magyar ember foglalkozott e-sporttal, a hazai piac bevétele pedig elérte a 70 milliárd forintot<sup>11</sup>.

Az e-sporttal kapcsolatban felmerül az ún. Collingridge dilemma, miszerint ha valamit túl korán szabályozunk, azzal megállítjuk fejlődésében, a várakozás azonban azt eredményezheti, hogy elveszítjük felette a kontrollt. Az e-sport álláspontom szerint pedig most ért el arra a szintre, hogy szabályozni szükséges, hiszen ahogy sok egyéb technológiai fejlődést mutató jelenség, ez is most fejlődött odáig, hogy az élethelyzetek valódi arcát megmutatva, felfedje a társadalomra gyakorolt hatását és megmutassa azt a szabályozási kihívást, amelyre reagálhat már a jogalkotó<sup>12</sup>. A jelenség nagysága tehát indokolná, hogy az e-sportot megfelelően szabályozzuk, de még konszenzus alapú definíciója sincs, de 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. Az e-

---

<sup>8</sup> J. Clement, „Number of video gamers worldwide 2017-2027”, Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> Flora Medve, „eSports penetration in Hungary 2021” Letöltve: 2023.01-02. <https://www.statista.com/statistics/1282144/hungary-esports-penetration/>

<sup>11</sup> 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.

<sup>12</sup> Roger Brownsword and Morag Goodwin, *Law and the Technologies of the Twenty-First Century. Texts and Materials* (Cambridge–New York: Cambridge University Press, 2012.)

sport, mint iparág kifejezés általánossá válásának egyik oka az, hogy a sporttal ellentétben történelmileg az e-sportot először lehetővé tevő jogi személyek mind gazdasági társaságok voltak, a cél pedig dedikáltan a profitszerzés volt. A magas szintű társadalmi érintettség és az egyéb szervezetek iparági hatása viszont egy olyan hatalmi status quo-t teremtettek, amelyben nem lehet egyértelműen kijelenteni, hogy a videójátékok kiadói lennének – rendelkezési joguk ellenére – az egyetlen szereplők, amelyek meghatározzák hosszútávon az iparág helyzetét és ezzel hatást gyakorolnak a résztvevőkre.

Amikor a játék szót halljuk, általában nem azonosítjuk a fogalmat a munkával. A videójátékokkal kapcsolatban a társadalom sok esetben szerintem nem az élethelyzet azon részét értékeli, amelyet szükséges volna: 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 dolgozatban interjút adó pszichológiai-esport szakértői álláspont szintén cáfolta a tételt<sup>13</sup>. 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, szükségleteit, az elfoglaltságuk valódi értékét? Egyszerűbben megfogalmazva: meg lehet ebből élni? Fel szabad áldozni a tanulmányokat, a jó jegyeket egy e-sport karrier érdekében, mint egy sportolónak? Mennyi energiát szabad erre fordítani? Miközben pedig ezek a kérdések ritkán és hiányosan vizsgáltak, 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. Álláspontom szerint az említett kérdésekkel bemutatott problémák egy része orvosolható és megoldható volna jogtudományi eszközökkel, így ezen dolgozat célja

---

<sup>13</sup> Papp Dávid pszichológus szakértői interjújának ide vonatkozó részlete: „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).”

az, hogy javaslatot tegyen egy olyan szabályozásra, amely segítheti az e-sportolók számára egy igazságosabb helyzetet teremteni, legalábbis hazánkban.

A dolgozat témája rendkívül széles spektrumon mozog. A videójáték egy olyan része a szórakoztatóiparnak, amelynek alapjait a technológiai fejlődés, az informatikai, programozási, szoftverfejlesztési megoldások, a popkultúra és a művészet teremtették meg. Egyik kardinális kérdés az e-sporttal kapcsolatban pedig az – ahogy a neve is mutatja – hogy vajon sport-e, így sporttudományi vizsgálatra is szükség volt. Ahogy szükséges volt az etikai, gazdasági elemzést végezni, valamint egészségtudományi kutatást is. Azért volt erre szükség, hogy részleteiben feltárhassam az élethelyzetet, hiszen annak megismerése szükséges a jogi javaslattételhez.

A jogi irányú elemzése a kérdésnek így több jogterületre kiterjedő munkát igényelt, a videójátékos élethelyzetek jellemzőire és a sport „átfekvő jogági jellegére tekintettel<sup>14</sup>” az érintett jogterületek között van a magánjog, azon belül a kötelmi jog, a kártérítés, de a szellemi tulajdonjog, az alkotmányjog, a médiajog és a fogyasztóvédelmi jog is vizsgálat tárgya volt.

Ennek a színes kutatási palettának köszönhető az, hogy a dolgozat interdiszciplináris jellegű. Igyekeztem a fenti kutatási területekből kizárólag azon releváns részekre kitérni, amelyet kutatási kérdésem érint és a dolgozat valóban hasznos felhasználhatóságához elengedhetetlenek.

---

<sup>14</sup> Fejes Péter, et. al., *A magyar sport jogi szabályozása* (Budapest, HVG -ORAC Lap- és Könyvkiadó Kft., 2019.)



## 2. Kutatási kérdések és kutatási eredmények

A dolgozat kutatási kérdése az, hogy az e-sport élethelyzetét szükséges-e a magyar jogrendszerben a jelenleginél részletesebben szabályozni és ha igen, szükséges-e az e-sportolók jogainak szélesebbkörű védelme.

Hazánkban a jogszabályi elemzés, a szakirodalmi elemzés, az internetes források analízise és a szakértői interjúk alapján azt állapítottam meg, hogy az e-sport szabályozása a magyar jogrendszerben hiányosságokat mutat, ennek az egyik eredménye pedig az, hogy az e-sportoló jogi értelemben hátrányos, etikailag megkérdőjelezhető helyzetben van. A dolgozat célja ennek a kutatási kérdésnek az igazolása és az, hogy e helyzet javítását célzó jogi állásfoglalást dolgozzon ki.

A szabályozási hiányosságok kiemelt veszélyeztetettjei tehát az e-sportolók eredményeim szerint, mivel kiszolgáltatott helyzetben vannak, amennyiben karriert kívánnak kezdeni az iparágban játékosként. Erre az élethelyzet részletes elemzése mutatott rá. Ahogy az élethelyzettel kapcsolatos szabályozandó területekre is, melyek az alábbiak:

- e-sport játékos jogállása;
- e-sport szervezetek jogállása;
- e-sport rendezvények szabályozása;
- a játékosok és az e-sport szervezetek közötti szerződéses kapcsolat. (Arra, hogy miért tartom szükségesnek egy ilyen szerződés feltételeinek rögzítését, a későbbiekben még kitérek).

Kutatási eredményeim szerint Magyarországon szükséges volna szabályozást alkotni az e-sport fent meghatározott területeit érintően, mivel a szabályozás jelenlegi hiánya sok esetben a játékosok jogi értelemben vett hátrányos helyzetét okozza.

### 3. Kutatási módszertan

Kutatási tevékenységem során primer és szekunder kutatási módszereket is alkalmaztam. Először a szekunder módszereket mutatom be, mivel ezek vezettek a primér módszerek alkalmazásához, tehát időrendben is először a szekunder, majd a primér kutatási módszereket alkalmaztam.

Szekunder kutatási módszerek közül elsőként, a kezdeti stádiumban, történeti leíró, rendszerező módszerrel dolgoztam, mely segítségével kísérletet tettem a videójátékipar és az e-sport történetének és fejlődésének lehetséges irányai, a sport és az e-sport viszonyának feltárására.

A hazai szabályozást kritikai-elemző módszerekkel vizsgáltam továbbá, elemezve elsősorban videójátékkiadók szerzői jogi helyzetét és az Európai Unió jogalkotási struktúráját fogyasztóvédelmi szempontból, ahogy a hazai szabályozást is részletes vizsgálatnak tettem ki.

Doktori témám több jogterületet érint (sportjog, informatikai jog, szerzői jog, polgári jog, gazdasági jog, fogyasztóvédelmi jog) és a jogszabályok különböző szintjeit (nemzetközi jogi, Európai Unió, állami szabályozási) valamint az e-sportban részt vevő piaci és egyéb szereplők szerződéses viszonyait. Így jogszabáyelemzés keretében megvizsgáltam a fenti jogterületek e-sportra vonatkozó szabályait. A hazai szabályozási hiányosságok igazolása érdekében elvégeztem az Unió és a nemzetközi szabályozások vizsgálatát. Az iparági viszonyok vizsgálata ahhoz volt szükséges, hogy igazoljam az e-sportolók hátrányos gazdasági és jog helyzetét, így a szekunder kutatás a szerződéses kapcsolatokat is vizsgálta.

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 adatainak elemzését is el kellett végezniem.

Az e-sporthoz sokszor hasonlítják a klasszikus sportokat. Emiatt össze kellett hasonlítanom az e-sportot és a sportot. E körben interdiszciplináris keretek között összetett internetes és szakirodalmi kutatást végeztem, megvizsgálva a videójátékokat és hozzájuk tartozó médiumokat, azokat elemezve, 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 ilyen honlapok és az ezen honlapokon keresztül létrehozott jogi és gazdasági kapcsolatokban valósul meg elsősorban.

Az e-sport jogi környezetének kutatása szükségessé tette 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 kellett 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, amelyben mind az e-sport, mind a sport jelenleg létezik. Az iparági érintettség és az e-sport társadalomra gyakorolt hatásának feltárása miatt gazdasági elemzést is végezni kellett.

Az e-sport jelenleg évi 1,72<sup>15</sup> milliárd dollár bevétellel rendelkezik úgy, hogy a nagyobb piac Ázsiában keresendő. Kvantitatív módszerekkel azonban ez a népszerűség nem érhető meg, nem igazolható, elengedhetetlen Boncz megfogalmazásában<sup>16</sup> 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 élethelyzetének kutatása szociokulturális vizsgálatot és társadalmi jelenségek értelmezését tette szükségessé. Például – ahogy a dolgozatban később részletesen elemzem – a kérdés, hogy vajon a videójátékok vagy a számítógépes versengés-e a népszerűbbek.

A jogi elemzést így szükséges volt kiegészíteni egyéb társadalomtudományi vizsgálatokkal. Ez alatt a filmek társadalomra gyakorolt pszichológia kutatási eredményeinek megismerése is beletartozott (hiszen a filmipar és a videójátékipar együttesen hozták létre azt a kulturális közeget, melynek kompetitív kicsúcsosodása az e-sport), de egyéb kronológiai áttekintése is a digitális világ eredményeinek, beleértve a játékkonzolok, számítógépek hardverének technikai fejlődését és a

---

<sup>15</sup> Christina Gough, „eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025,” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

<sup>16</sup> Boncz Imre, *Kutatásmódszertani alapismeretek* (Pécs: Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar, 2015) 25.

szoftverfejlesztés aktualitásait is. Az e-sport jelenleg azonban nem rendelkezik olyan szakirodalmi és kutatási háttérrel (különösen hazánkban nem), amely a dolgozatban feltett kutatási kérdésre megfelelő mélységű választ adhatott volna.

Ezért primér kutatási módszereket kellett igénybe vennem: szakértői interjúkat készítettem, de idesorolom saját szakmai tevékenységem körében végzett vizsgálódásaimat is. Ezek szakmai körben megszerzett információkat természetesen nem reprezentatív eredményekként kívánom felhasználni, mindazonáltal a Pécsi Egyetemi Atlétikai Club e-Sport Szakosztályának vezetőjeként közvetlen rálátásom van már hatodik éve az iparágra gyakorlati szempontból. Jelen dolgozat kutatási kérdéseinek kiinduló pontjai, az ötletek, gyakran az iparág mindennapi életében való részvételen alapultak.

Primér kutatás keretében tehát összesen nyolc darab szakértői interjút készítettem hazánk neves kutatóival és a videójátékok, valamint az e-sport ismert és köztiszteletben álló szakembereivel. Az ő egyedi, aktuális jártasságuk az iparágban segítette a kutatási kérdés és annak rész kérdéseinek megválaszolásában. 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. 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.

Módszereim közül kiemelném még továbbá a köznyilvános, közhiteles adatbázisokban (civil szervezetek névjegyzéke, e-cégjegyzék) való kutatást, mely szintén fontos következtetések levonását tette lehetővé. A [www.birosag.hu](http://www.birosag.hu) és a

[www.e-cegjegyzek.hu](http://www.e-cegjegyzek.hu) weboldalakon oly módon végeztem kutatást, hogy minden egyes civil szervezetre és gazdasági társaságra rákerestem, amely tartalmazott a nevében e-sportra utaló kifejezést, illetve minden olyan civil szervezetet is igyekeztem megkeresni, amely a céljaként e-sporttal kapcsolatos tevékenységet jelölt meg. Ezzel a módszerrel tudtam meg, hogy nagy számú, alapvetően sporttal foglalkozó civil szervezet vette be működési körébe az e-sportot és az is itt derült ki, hogy több e-sport szervezet működik civil szervezetként, mint gazdasági társaságként.

#### **4. A dolgozat felépítése**

A dolgozat első fejezete a bevezetés.

A második fejezet a videójátékokat mutatja be, azok megjelenését a társadalomban és azt a folyamatot, ahogy létre jött ezekből az e-sport. Ezt követően – a fogalom megismerése érdekében – megvizsgáltam az e-sport definícióját, illetve elemeztem azt sporttudományi és e-sport szakirodalmi szempontból. Az e-sport társadalomra gyakorolt hatását is elemeztem ebben a fejezetben, többek között úgy, hogy megvizsgáltam részletesen a gazdasági hatásait.

A harmadik fejezet az e-sport etikai minősítésével kezdődik. Azért tartottam fontosnak e nem jogi tárgyú elemző munkát elvégezni, mert az e-sport körül nem találhatóak jogellenes élethelyzetek, de olyanok igen, amelyek bár jogszerűek, álláspotom szerint morálisan megkérdőjelezhetőek. A jog és az erkölcs kapcsolatának elemzésén keresztül szerettem volna többek között igazolni, hogy az e-sportot részletesebben szükséges szabályozni. Az etikai kitekintést követően tértem át a jelenlegi szabályozás aktuális vizsgálatára annak érdekében, hogy igazoljam a hatályos jogszabályok fényében az e-sport hazai szabályozásának hiányosságait. A jogi szabályozást megvizsgáltam médiajogi, fogyasztóvédelmi (magánjogi) jellemzőit tekintve egyaránt, valamint elvégeztem a fogyasztó (mely fogyasztó sok esetben, ahogy ezt később igyekszem igazolni, azonos az e-sportolóval) és a videójátékkidók kapcsolatának elemzését. Mind a médiajogi, mind az e-sport jogi, mint a fogyasztóvédelmi elemzés azt a célt szolgálta, hogy felderítsem a jogszabályi környezetet, amelyben az e-sportoló részt vesz.

A negyedik fejezetben az e-sport és a klasszikus sportok piaci helyzetét vizsgáltam és a lehetőségét annak, hogy az e-sport sporttá válik-e a jövőben, illetve-e a jelenlegi

jogszabályok értelmében Magyarországon és külföldön annak minősül-e. A fejezetben végeztem el a legnagyobb e-sport szervezetek számba vételét nemzetközi és hazai szinten. E fejezetben vizsgáltam ezen sportszervezetek hatását az e-sport életére, elemeztem a játékosok, a kiadók és az e-sportszervezetek kapcsolatát. E fejezet segítségével igyekeztem átláthatóvá tenni az e-sport jelenlegi helyzetét, számba venni az élethelyzet szereplőit és azok jogi kapcsolatait. Itt került bemutatásra az is, hogy míg a sport rendelkezik egy stabilitást eredményező, régmúlta visszatekintő szervezetrendszerrel, addig az e-sport nem. E fejezetben mutattam be ennek a hatását is és azt, hogy ez a szervezeti felépítés miért eredményezheti az e-sportolók hátrányos, igazságtalan helyzetét.

Az ötödik fejezet a dolgozat konklúziója. Részletesen bemutattam a francia e-sport szabályozást, annak álláspontom szerinti előnyeit és indokoltam azt, hogy miért lehet megfelelő példa a hazai szabályozás számára. A dolgozatban végig elemeztem a magyar szabályozás hiányának következményeit, ezeket összegeztem és javaslatot tettem az e-sport hazai szabályozására, egyben meghatároztam azon területeket, ahol e szabályozásra szükség lehet. Javaslatot tettem az e-sportoló jogállásának meghatározására, az sportszervezetek jogállásának meghatározására, az e-sport versenyek szervezésnek jogi feltételeire, valamint kidolgoztam egy e-sport szervezet és e-sportoló közötti szerződésmintát, mely megfelelően védheti az e-sportolók érdekeit. Ezzel az utolsó fejezettel kívántam megfelelő keretet biztosítani a dolgozatnak, megválaszolni a kutatási kérdésemet és biztosítani a dolgozat felhasználhatóságát.

Az hatodik és egyben utolsó fejezet a dolgozat összegzése.

## II. Az e-sport megjelenése, sporttal való összehasonlítása, az e-sport fejlődése és gazdasági helyzete

### 1. A videójátékok és az e-sport rövid történeti bemutatása

Az első videójáték szabadalmi bejegyzését 1947-ben kérelmezték<sup>17</sup> és a mai napig vita folyik arról, hogy a kereskedelmi forgalomba soha nem került Katódsugárcsöves szórakoztató eszköz videójáték volt-e vagy sem, mivel működése mechanikus volt, informatikai számítást nem igényelt a vele való játék<sup>18</sup>. A szakirodalom egy részének álláspontja szerint az első videójáték valójában az 1958-as, William Higinbotham fizikus által feltalált Tennis for Two volt<sup>19</sup>. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy ez az elsőnek titulált videójáték már kompetitív volt (ahogy a katódsugárcsöves szórakoztató eszköz is). A videójátékok kereskedelmi felhasználása az 1970-es években indult<sup>20</sup> és a videójátékok ebben az időben kezdtek el kapcsolódni a popkultúrához, és e popkulturális hatás segítette azt a folyamatot, melynek eredményeként olyan népszerűek lett, hogy többmilliárd ember érdeklődik irántuk<sup>21</sup>. A videójátékok a filmek, a sorozatok, a képregények és művészet terén kezdett el komoly figyelmet kapni a társadalom szemében, 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 példákából 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

---

<sup>17</sup> 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.

<sup>18</sup> D.S. Cohen, „Cathode-Ray Tube Amusement Device: The First Electronic Game”, Letöltve: 2022.07-06. <https://www.lifewire.com/cathode-ray-tube-amusement-device-729579>

<sup>19</sup> „This Month in Physics History” *APS News* 17, no.9 (2008) Letöltve: 2022.07-06. <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>

<sup>20</sup> Micheal J. P. Wolf, *Before the Big Crash, Early Videogame History* (Detroit: Wayne State University Press, 2012), 3. Letöltve: 2022.07-06. [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](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)

<sup>21</sup> J. Clement, „Number of video gamers worldwide 2017-2027”, Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

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 termelő videójátékadaptációként ismerhetjük.<sup>22</sup>

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.<sup>23</sup>

Még egy (pop)kulturális egymásra hatás 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 nagy népszerűségüket. Ez a népszerűség árnyalni kezdte a videójátékos szubkulturát, terjeszteni és fejleszteni, így juthattunk el oda, ahova az ember által teremtett tevékenységi formák nagy többsége: versengeni kezdtek a segítségével. Magam is osztom Tassi nézetét, miszerint a részvétel, a szponzoráció és a nézőszám is végtelenül meghatározott a videójátékos háttér által.<sup>24</sup> Tehát a videójátékos szubkulturális háttér közvetlenül hat az e-sportra, annak bevételeire, nézőire.

A videójátékok így megteremtették az e-sport lehetőségét, mivel az e-sportot videójátékokkal játszik. A legnépszerűbb e-sport videójátékok nézőszámuk alapján az alapján az alábbi, következő oldalon található táblázatban olvashatóak<sup>25</sup>. A magas nézőszám eredménye az, hogy a játék több profitot termel a videójáték- és az e-sport

---

<sup>22</sup> [https://www.boxofficemojo.com/genre/sg316600577/?ref=bo\\_gs\\_table\\_177](https://www.boxofficemojo.com/genre/sg316600577/?ref=bo_gs_table_177) Letöltve: 2022.07-06.

<sup>23</sup> Betty Bugle, „The Influence of Video Games on Pop Culture”. Letöltve: 2022.07-06. <https://www.geekgirlauthority.com/the-influence-of-video-games-on-pop-culture/>

<sup>24</sup> Andrew C. Billings and Jue Hou, „The Origins of Esport: A Half Century History on an „Overnight” Success,” In *Understanding Esports*, ed. Ryan Rogers (New York, Lexington Books, 2019) 31-45. Letöltve: 2022.07-06. [https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=k\\_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=history+of+esport&ots=ZyWbujgD2&sig=bxG374SnwsDtv24exxwQCq54Lxc&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=true](https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=k_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=history+of+esport&ots=ZyWbujgD2&sig=bxG374SnwsDtv24exxwQCq54Lxc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true)

<sup>25</sup> „E-sport charts: Popular esports games in 2023 by viewership.” Letöltve: 2023.12-09. <https://escharts.com/top-games?order=peak>.



iparágának szereplői számára. Az iparágra gyakorolt kimagasló hatása miatt a dolgozatban hosszas elemzésnek tettem ki a League of Legends (a továbbiakban, mint „LoL”) nevű játékot, mely a legnépszerűbb e-sport játék nézőit tekintve.

League of legends	Mobile legends: Bang Bang	Counter strike	Valorant
6.402.460	4.270.270	1.528.724	1.444.670

Az e-sport és videójátékok együtt fejlődtek. A dolgozatom kutatási kérdése az, hogy az e-sportot szükséges-e szabályozni és ha igen, az e-sportolók jogai megfelelően védettek-e. Először az e-sport dolgozatban alkalmazott és Magyarországon elfogadott helyes írásmódját mutatom be, mivel erre kialakult általános gyakorlat világszinten nincs, ahogy Magyarországon is máshogy és máshogy írják az iparág szereplői. Erre több tanulmány is rámutat<sup>26</sup>, ahogy arra is, hogy ez nehézséget okoz a tudományos vizsgálódás során.

Az e-sport írásmódja eltér országoként, sőt Magyarországon belül is sok helyen következetlenül írják le az e-sport szót, hol a külföldön helyes gyakorlatot, hol a magyart veszik alapul. Az e-sportban található „e” betű az elektronikus szó rövidítése. 1999-ben került először e módon publikálásra<sup>27</sup> az eSport kifejezés, így vált a kompetitív videójátékok tevékenységének állandó jelzőjévé. Az elektronikus kifejezés széles körben való elterjedése 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. Szerintem 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 iparágaknak, ha nem így nevezik el, hanem például e-competition-nek. (Ahogy a dolgozatban később ismertetett egyéb

<sup>26</sup> Pedraza-Ramirez, Ismael, et al., „Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review.” *International Review of Sport and Exercise Psychology* 13, no.1 (2020): 319-352.

<sup>27</sup> Federico Winer, „Esports: How The Term Was Coined And What Is The Correct Way To Write It?” Letöltve: 2020.11-05. <https://www.digitalistmag.com/customer-experience/2019/03/27/esports-how-term-was-coined-what-is-correct-way-to-write-it-06197363/>

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](http://esportmilla.hu) vonatkozó bejegyzése<sup>28</sup> 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 rá<sup>29</sup>, ahogy azt az Angliai Esport Szövetség hivatalos honlapján is olvasható.

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 már megjegyzem, hogy az e-sport egyszerű elhatárolása egyéb játékos tevékenységektől is nehézkes, ahogy ezt is több tanulmány vizsgálta. Ahogy a későbbiekben látni fogjuk, sokan az internetes, online aspektust tartják az e-sport egyik elengedhetetlen fogalmi elemének. Erre van ellenérv és példa, mely érzékelteti a kérdés komplikáltságát: a Mario Bros, amely játék az Amerikai Egyesült Államokban 1985. szeptember 13. napján került kereskedelmi forgalomba<sup>30</sup>, de már játszottak vele versenyeket, holott az első kereskedelmi forgalomba kerülő, ún. „betárcsázós”, vagyis dial-up internetszolgáltatást 1990-ben jelentették be.<sup>31</sup>

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

---

<sup>28</sup> Hodozsán Dániel, „Hogyan írjuk: esport, eSport, e-sport, E-sport?” <https://esportmilla.hu/2014/12/hogyan-irjuk-esport-esport-e-sport-e-sport/> Letöltve: 2020.11-05.

<sup>29</sup> <https://britishesports.org/> Letöltve: 2020.11-05.

<sup>30</sup> Chris Plante, „When was Super Mario Bros. released in the US? Nobody knows!” Letöltve: 2022.07-07. <https://www.theverge.com/2015/9/14/9324833/super-mario-brothers-30th-anniversary-date>

<sup>31</sup> Meixner Zoltán, „Az internet rövid története,” Letöltve 2022.07-07. <https://hvg.hu/tudomany/20041203interhist>

amely miatt a videójátékverseny-kultúra kifejezés is értelmet nyert<sup>32</sup>, ez pedig az ún. „arcade”, vagyis játéktéri gépek voltak. Az Asteroids 1979-es megjelenését követte a Pac Man 1980-ban, melyek hazánkban is népszerű játékok voltak<sup>33</sup>. 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 konzoljával<sup>34</sup>. Ezt követően az 1990-es években a játékiadók internet alapú játékszoftvereket kezdtek piacra dobni, melyek már kifejezetten a versengés célját szolgálták, tehát e-sport játékok voltak dedikáltak<sup>35</sup>. A 2000-es években a globális piac is kinyílt az e-sport számára és megszervezésre került sok neves versennyel egyetemben a mai napig az egyik legprominensebb e-sport verseny a Major League of Gaming (MLG)<sup>36</sup>. 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-t<sup>37</sup>, a Dota 2 világbajnokságon kiosztott összes nyeremény összege 34 millió dollár volt<sup>38</sup>, a Fortnite nevű videójáték egyik játékmódja pedig már olimpiai játék<sup>39</sup>.

A következő alfejezetben meghatározom azt a definíciót, melyet az e-sport alatt a dolgozat szempontjából értek, ez egyben egy kísérlet is a részemről a helyes definíció megalkotására. Mivel az e-sport sporttal való érintettsége tudományos szempontból is megköveteli a folyamatos összehasonlítást, ezért a klasszikus sportok és sporttörvény definícióin keresztül építem fel érvelésem a dolgozatban alkalmazott (saját) e-sport definícióm helyességének igazolása érdekében.

---

<sup>32</sup> Andrew C. Billings and Jue Hou, „The Origins of Esport”: 28.

<sup>33</sup> Tyler Louis Snavely, „History and Analysis of eSport Systems”, Austin: The University of Texas, 2014), Letöltve: 2022.07-07. <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<sup>34</sup> <https://americansports.net/blog/the-history-of-esports/> Letöltve: 2022.07-07.

<sup>35</sup> Tyler Louis Snavely, im.

<sup>36</sup> Southern Illinois University Edwardsville: History, Letöltve: 2022.07-07. <https://www.siu.edu/esports/about/history.shtml>

<sup>37</sup> With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University's online MBA program. Letöltve: 2022.06-13. <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/>

<sup>38</sup> <https://dota2.prizetrac.kr/> Letöltve: 2022.07-07.

<sup>39</sup> Sport shooting competition created in Fortnite added to Olympic Esports Series 2023. Letöltve: 2023.05-31. <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023>

## 2. A sport és az e-sport definíciós ismérvei

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).

A sporttörvény hatálya nem terjed ki az e-sportra, ezt az állítást nemsokára igazolom. 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 meghatározásához a jogszabály értelmező rendelkezései között.

Léteznek számítógépes, elektronikai eszközökkel folyó versengési tevékenységek, melyeket el kell határolni az e-sporttól. Azért kell elhatárolni, mert látszólag összefüggő tevékenységekről van szó, de ez a dolgozat a videójátékos versengéssel foglalkozik, illetve ki kell venni ezeket a tevékenységi formákat – ha még nagyban is hasonlítanak az e-sportra – a fogalmi meghatározás során figyelembe vettek közül.

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, taktikai-stratégiai 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-sportnak<sup>40</sup>.
- b) Mesterséges Intelligencia (AI) versenyek: A BME által is hirdetett<sup>41</sup> Mesterséges Intelligencia hallgatói verseny, amelyben a hallgatók AI-hoz írt programkódokkal vetélkednek egymással. Ez is egy elektronikus versengési típus és ez is szimulált

---

<sup>40</sup> [https://myaccount.ecosim.hu/competitions/nibs\\_international\\_business\\_simulation\\_competition\\_2021](https://myaccount.ecosim.hu/competitions/nibs_international_business_simulation_competition_2021)

Letöltve: 2023.06-07.

<sup>41</sup> <https://miverseny.mit.bme.hu/kiiras/> Letöltve: 2023.06-08.

környezetben zajlik, csak nem egy videójáték irányítása, hanem programozás zajlik. Nagyon hasonlóak ehhez a Hackatons versenyek<sup>42</sup>, melyeket szintén nem sorolunk az e-sport kategóriájába.

- c) Digitális Művészeti Versenyek is elektronikus úton kifejtett tevékenység keretében való vetélkedést jelentenek és ahogy jeleztem korábban, miszerint a művészeti elemek a videójátékok szerves részei, ezek a művészi versengések távol esnek az e-sportba való kategorizálástól, mégis karakterében igen hasonlóak 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 Awards<sup>43</sup>, amely kreatív design elemek művészeti versenyét jelenti.

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 el kell az elektronikus versengésnek ezen formáit határolni a videójátékoktól.

A fenti elektronikus versengési formák meghatározásait nem, de a klasszikus sportok meghatározásait figyelembe vettem saját definíciós kísérletem megalkotása során. Most a klasszikus sport definíciókat fogom megvizsgálni az e-sport vonatkozásában.

## **A. Tudományos sportdefiníciók**

Nádori László híres sportfogalma: „Meghatározott szabályok szerint, időtöltésként vagy versenyszerűen folytatott testedzés.”<sup>44</sup> E fogalm meghatározás tehát megpróbálja a sport, mint tevékenység végzésének oka alapján meghatározni azt, így adva jelentőséget az egyéni motiváltságnak és a kompetens törekvéseknek. Frenkl Róbert<sup>45</sup> 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

---

<sup>42</sup> <https://devpost.com/hackathons> Letöltve: 2023.06-08.

<sup>43</sup> <https://www.adobeawards.com/> Letöltve: 2023.06-08.

<sup>44</sup> Nádori László, *Edzés, versenyzés címszavakban*, (Budapest-Pécs: Dialóg Campus Kiadó, 2005), 112.

<sup>45</sup> Dr. Frenkl Róbert, *Sportegészségtan*, (Budapest: Testnevelési Főiskola Továbbképző Intézet, 1978), 222.

tárgyáa, 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 fogalom meghatározás, ami egyértelműen jelzi az e-sport szükségletkielégítő hatását: hiszen a játék esszenciális alapja az életnek, ahogy maga a szükségletkielégítés is. J. Huizinga 1949-es tanulmányában<sup>46</sup> 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.

Bíroné sportmeghatározása 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.”<sup>47</sup>

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 nomenklatura mögött rejlő fogalmi változások okozta értelmezésbeli

---

<sup>46</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, (London: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1949). 1. [http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949\\_.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf)

<sup>47</sup> Bíroné Nagy Edit, *Sportpedagógia - Kézikönyv a testnevelés és a sport pedagógiai kérdéseinek tanulmányozásához*. (Budapest: Ludovika Egyetemi Kiadó Nonprofit Kft., 2004), 40.

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 tudományágat, 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 korábban egyik legmeghatározóbb szervezete (a GAISF kimondta immáron saját megszüntetését), mely nemzetközi szervezetnek olyan kérdések elbírálása tartozott többek között a hatáskörébe, mint például az, hogy mit tekintünk sportnak és mit nem<sup>48</sup>, 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 kritériumot. 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,

---

<sup>48</sup> A GAISF definíciója rendelkezik a kutatás szempontjából akkor is relevanciával, ha szervezet, ahogy később a dolgozat is hivatkozik rá, már kimondta saját feloszlását.

élőlények életterét szűkítve, megszüntetve, vagy épp élőlényeket felhasználva készülnek a sportszerek is. A téma szempontjából azonban lényeges az 5. pont, hiszen a videójátékkiadók 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 videójáték egy sportág, hanem az ember-számítógép kapcsolatból eredő, videójátékos versengő tevékenységet tekintjük annak, akkor felmerül a kérdés, hogy a (egykori) GAISF szerint valaha sport lehet-e az e-sport. Szerintem és a szakértői interjúalanyok szerint is, többek között pl. Zódi Zsolt, Bíró Balázs, Mezei Péter, vagy Sebestyén András szerint a legvalószínűbb az, hogy speciálisan, a klasszikus sportoktól eltérő módon, a sportszervezetek és a kiadók megállapodásainak csiszolásával kerül jobban a klasszikus sportéletbe integrálásra az e-sport. Ennek elsődleges oka a szerzői jog és az ipari-gazdasági viszonyok már létező struktúrája, a most kialakult status quo, érvelnek a szakértők.

## **B. Tudományos e-sport definíciók**

A sporttudományi megközelítés feltárta a szabályozandó tevékenység természetét egy analógián keresztül. Azonban érdemes megfigyelni azt, hogy a piac, a versenyszféra és az e-sport körüli „szakmai” álláspontok milyen definíciós kísérletek tettek.

Több olyan forrást<sup>49</sup> 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 játszáik. Ez több

---

<sup>49</sup> Juho Hamari and Max Sjöblom, *What is eSports and why do people watch it?* (Tampere: Tamperei Műszaki Egyetem, 2017), 211–232.



kérdést is felvet, az első az, hogy akkor minek minősül a Stanford Egyetemen megrendezett 1972-es Space Invaders verseny. 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 az 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 videójáték a megjelenésekor).

Ezzel a gondolat kísérlettel csak szerettem volna érzékeltetni a definíciós nehézséget.

A Cambridge Egyetem internetes szótárának definíciója: „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.”

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 Wagner<sup>50</sup> a sport és az e-sport viszonyát teljesen természetesen úgy kezeli, mintha valóban egyetlen entitásról, valóban egyetlen kérdéskörrel volna szó.

---

<sup>50</sup> Veli-Matti Karhulahti, *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership Physical Culture and Sport, Studies and Research* (Turku: Turku Egyetem, 2017) 43-53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>

Egyszerűbb definíciók is napvilágot láttak, mert míg Janina Maric szervezettel és verenyszerű videójátékot lát a definícióban, addig Ilya Ryzhov „kompetitív online játékot”<sup>51</sup>.

Fontos megemlíteni, hogy a külföldi szakirodalom az e-sport jogi definícióját szintén egyszerűen és tágan állapítja meg, erre jó példa Comerford meghatározása: professzionális videójátékozás, de Burke definíciója is találoan 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.”<sup>52</sup>

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 véleményét, miszerint nem a jogtudományok feladata azt eldönteni, hogy mi minősül sportnak<sup>53</sup> (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 nélkül<sup>54</sup>. Természetesen ez nem csak az én álláspontom, 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 szkillere fókuszál, hanem a kizárólagos tulajdon körül forog, mely a játékkidők szellemi tulajdonát jelenti és amely egy kétségkívül jogszakmai kérdés.

---

<sup>51</sup> Veli-Matti Karhulahti, im., uo.

<sup>52</sup> Veli-Matti Karhulahti, im., uo.

<sup>53</sup> Fejes Péter, et. al., im., uo.

Illetve, ahogy fent is látható volt, nem csak a sportként kezelés a kérdés, hanem a videójátékozástól való elválasztás. Ez pedig nem csak itt, a definíciók elemzésénél lehet kulcsfontosságú megállapítás, de akkor is, amikor el kívánjuk választani egymástól a professzionális és az amatőr e-sportolót.

A tanulmány<sup>55</sup> szerint az e-sport definíciója:

*„Egy formája a versengő videójáték-játéknak az, amikor játékosok személyesen vagy online játszanak egymás ellen. A játékosok tróféákért vagy pontokért versenyeznek, és van egy sebességi elem is, azaz azért játszanak, hogy a lehető leghamarabb befejezzék a játékot.”*

Egy korábban már citált tanulmányban azt a célt tűzték ki a kutatók, hogy egy hosszú és rendkívül speciális definícióval az e-sportot differenciálják a videójátékozástól kiemelten:

*„Az esport a konkrét videójátékoknak a játékosnak szakmai és/vagy személyes fejlődést nyújtó alkalmi vagy szervezett versengő tevékenysége. Ezt az elektronikus rendszerek segítik elő, akár számítógépek, konzolok, táblagépek vagy mobiltelefonok is lehetnek, amelyeken csapatok és egyéni játékosok online és/vagy helyi hálózati versenyeken gyakorolnak és versenyeznek szakmai vagy amatőr szinten. A játékokat rangsorolási rendszerek és versenyek alapján alakítják ki, és hivatalos ligák szabályozzák. Ez a struktúra közösségi érzést nyújt a játékosoknak, és segíti a finommotoros koordináció és a személyes-kognitív készségek kiválóságának elsajátítását, különösen, de nem kizárólagosan, magasabb teljesítményszinteken.”*

### **C. A francia állam által alkotott, hivatalos jogi e-sport fogalom**

Az e-sportról, ahogy arra már korábban is kitértem rá és később is megjegyzem, nincs még 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,

---

<sup>55</sup> Ruvalcaba O, et al. „Women’s Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play.” *Journal of Sport and Social Issues*, 42, no 4 (2018): 295-311.  
<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>

melyek jogszabályaik területi hatálya alatt érvényesek. Jelen dolgozat részletesen elemezni fogja a francia e-sport szabályozást, sőt példaként veszi majd alapul, azonban már most szükséges, hogy bemutatásra kerüljön a francia jog e-sportoló definíciója<sup>56</sup>, mivel az igen nagy hatással volt a következő alfejezetben 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.

#### **D. A jelen dolgozat értelmezése szempontjából meghatározó e-sport definíció**

A sporttudományi megközelítés során, azért a szakirodalom ezen cikkeit vettem figyelembe, mert ezek a leggyakrabban idézett források. Az e-sport definiálásánál a szakirodalom közel sem ilyen homogén. 2020-ban egy nagy lélegzetvételű ausztrál kutatás<sup>57</sup> megvizsgálta a definíciókat az alábbi eredménnyel.

Összesen 461 olyan tudományos publikációt találtak, amely foglalkozott az e-sport definíciójával. A definíciós kísérletek jellemzően 2017 után születtek. A publikációk 74%-a azt a hipotézist támogatta, hogy az e-sport sport, 1%-a vitatta csak ezt a publikációknak, a maradék 25% pedig eredmény nélkül vitatta a kérdést. A tanulmányt használtam fel ahhoz, hogy a legfontosabb definíciós kísérletek

---

<sup>56</sup> Margaux Mermin, „The pioneering French regulation on esports.” Letöltve: 2022.08-31. <https://www.sv.law/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>

<sup>57</sup> Jessica Formosa, et al., „Definitions of Esports: A Systematic Review and Thematic Analysis,” *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.* 6, CHI PLAY, Article 227 (2022): 1-45.

megvizsgáljam és a tanulmány következtetéseiben szereplő fogalmakat használtam fel az alábbiakban.

A sporttudományi és e-sporttudományi definíciós kísérletek összegző táblázata:

<i>Sportfogalmak szakirodalomban megjelenő közös elemei</i>	<i>E-sportfogalmak szakirodalomban megjelenő közös elemei</i>
testedzés	a sport egy formája
motiváltság	motiváltság
biológiai mozgásigény	nézők
társadalmi jelenség	a játék kiterjesztése
testi egészség	szerencsejáték
versenyelem	versenyelem

Tehát a közös elemek a motiváltság és a versenyelem. Létezik olyan hazai tanulmány<sup>58</sup> is, amely azt állítja, hogy az e-sport tökéletesen megfelel a sporttörvényben alkalmazott sport definíciónak, azonban a fenti széleskörű e-sport szakirodalmi elemzés e-sport definíciói nagyobb eltérést mutatnak a sporttudományi definícióhoz képest.

Szerintem az egyszerűsége törekvő definíciók lehetnek helyesek, így a dolgozat is igyekszik a definíció megalkotásakor fókuszba állítani a tömör fogalommeghatározásra való igényt. A fentiekre tekintettel az alábbi definíciós kísérletet teszem:

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

---

<sup>58</sup> Ocskó Eszter és Szekeres Diána, *Az e-sporttal kapcsolatos magyar sportjogi szabályozás kihívásainak bemutatása = Introduction to the Challenges of the Hungarian E-Sports Law Regulations*. Budapest: HVG-ORAC Könyvkiadó Kft., 2021. 25-35.

E definíció tartalmi elemeiben magába foglalja azt a bizonytalanságot, mely az e-sportot övezi és mellette megfelelően tükrözi a jogi fogalom alá absztrahálendő élethelyzetet, melyet a felek szabadon töltenek meg tartalommal, továbbá utal a szellemi tulajdonosok kontroll jogosultságaira.

A fentiekben tett definíciós kísérlet természetesen tágan 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 valósul meg a gyakorlatban a tevékenység, vajon ad lehetőséget egy érvényes, mégis szűk<sup>59</sup> 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, melyeket az esporttal kapcsolatos szakirodalom is megjelenített, ahogy a piaci szereplők és az önkéntes fogalommeghatározók definícióiból sem hiányoztak.

A disszertáció értelmezése során a jelen fejezetben tárgyalt definíciót fogom alkalmazni, amikor az e-sport kifejezést használom.

A definíció megalkotási kísérletét követően most az e-sport környezetét mutatom be, mely környezet megismerése a gazdasági elemzés alapjául szolgál és azért követlenül

---

<sup>59</sup> Tóth J. Zoltán, *A Magyar Bírói Érvelés Jellege: Jogértelmezés és Jogi Érvelés a Magyar Felsőbíróságok Gyakorlatában Értelmezésről*. Budapest: Iustum Aequum Salutare, 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.

a definíciók után kap helyet, mert a fogalom ismertetését követően lehet logikailag megkezdni annak környezete vizsgálatát.

### **3. A videójátékos ellátási láncban a közvetítő szolgáltatók szerepe**

A (korábban már ismertetett) 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 közvetítésére pedig több közvetítő is vállalkozott, melyek hatása igen nagy és szerepük később az e-sport tekintetében szintén kiemelkedő lesz<sup>60</sup>. 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 pusztán megfigyelésre épül, de éppen ez a streaming tevékenység teszi vonzóvá pl. a fogadást is, azonosan a klasszikus sportokhoz, melyek ugrásszerű népszerűsége és hatalmas pénzügyi 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

---

<sup>60</sup> Dr. Mihály Ficsor, *Copyright Status of Video Games* (Budapest: Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala, 2021.) 13-16. <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf>,

soha nem tudott számokban versenyre kelni a két óriási platformmal, melyek közül egyébként messze a Twitch a legeredményesebb, ahogy a Statista<sup>61</sup> 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 gaming<sup>62</sup> is, melynek piacvezető szolgáltatója sokáig Google volt, a Google Stadiával<sup>63</sup>, de a szolgáltatás megszűnt. Ahogy látható, a videójátékipar már eleve komplexitással rendelkezik, amikor pusztán az alapvető ismérveit kívánjuk számba venni. A szabályozási kérdések éppen ezért válnak bonyolulttá, amikor az e-sportot vizsgáljuk.

---

<sup>61</sup> J. Clement, „Number of hours watched on leading gaming live stream platforms Q3 2022,“ Letöltve: 2022.07-26. <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>

<sup>62</sup> 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.

<sup>63</sup> Dr. Mihály Ficsor, im., uo.



## 4. 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 játékaikat. 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 videójátékparban<sup>64</sup>. Speciális a helyzete abból a szempontból, hogy a közvetítésen túl, elsőként alkotott meg közösségszintű kapcsolatot a nézők és a játékosok között<sup>65</sup>. 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 videójátékparára specializált változata<sup>66</sup> mely a Twitch mellett a videójátékpar másik erős közvetítő szereplője. A YouTube-nak megközelítőleg 2.1 milliárd felhasználója van<sup>67</sup>, így a Gaming alcímre hallgató verziója értelemszerűen e nagy közönség által elérhető, így a tartalomgyártók ezt kihasználva gyorsan érhetnek el nagyobb népszerűséget.

A videójátékparra (és különösen az e-sport iparágára) a Twitch és a YouTube Gaming erősen hatott, mivel a videójátékosok akár e-sportolás nélkül is karrierlehetőséget kaphatnak a platformokon<sup>68</sup>, 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 épülnek<sup>69</sup>.

---

<sup>64</sup> Best Game Streaming Platforms and Sites; Letöltve: 2023.06-05. <https://www.movavi.com/learning-portal/gaming-streaming-sites.html>

<sup>65</sup> <https://www.twitch.tv/p/hu-hu/company/> Letöltve: 2023.05-31.

<sup>66</sup> <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/youtube-gaming> Letöltve: 2023.05-31.

<sup>67</sup> Jack Shaperd, „23 Essential YouTube Statistics You Need to Know in 2023”, Letöltve: 2023.05-31. <https://thesocialshepherd.com/blog/youtube-statistics>

<sup>68</sup> Brittini Devlin, „How Twitch and Streaming Have Changed Video Games for Good, 2021”, Letöltve: 2023.05.31. <https://www.makeuseof.com/tag/twitch-streaming-change-video-games/>

<sup>69</sup> Oren Todoros, „YouTube Gamers are Taking Game Promotion to the Next Level”, Letöltve: 2023.05-31. <https://www.gamedeveloper.com/business/youtube-gamers-are-taking-game-promotion-to-the-next-level>

## 5. A legfontosabb digitális terjesztési platformok

A jelen fejezetben olvasható digitális terjesztési platformokkal kapcsolatban előre bocsájtom, hogy azért jelzem 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 kívánom 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 lehet megjegyezni, hogy a játékszoftverek programkódjának módosítását a kiadók azon szellemi tulajdoni jogviszonyra alapozzák<sup>70</sup>, 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:

---

<sup>70</sup> Take-Two Interactive and creators of GTA fan mods have settled a long-standing dispute. Letöltve: 2023.06-05. <https://5play.ru/en/17382-take-two-interactive-and-creators-of-gta-fan-mods-have-settled-a-long-standing-dispute.html>

egyrészt a 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.<sup>71</sup> 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.

## **6. A videójátékiparban alkalmazott egyéb közvetítő modellek**

A videójátékiparban a tartalomgyártói és a játékosok, illetve ezen játékosok nézői között szolgáltatói modellek többfélék lehetnek. Most a teljesség igénye nélkül bemutatom 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.

Adatforgalomra épülő modellek<sup>72</sup>: A finansziális bevételek termelési alapja az adatforgalom, vagyis a közvetítők haszonra tesznek szert a közvetítés alatti marketing tevékenységből (pl. a reklámokból), amelyeket a közvetítésük közben jelenítenek meg. A magas 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.

Előfizetés alapú modellek: Ez az üzleti modell előfizetésre épít, vagyis a felhasználók előfizetési díjért cserébe tekinthetik meg az általuk kívánt tartalmakat, ami a videójátékiparban a streameket jelenti, amelyek gyakran e-sport közvetítések

---

<sup>71</sup> Ronen Ainbinder, „How Epic Games Makes Money?” Letöltve: 2023.06-05. <https://www.sportstechbiz.com/p/how-epic-games-makes-money?triedSigningIn=true>

<sup>72</sup> Juho Hamari and Max Sjöblom, im., uo.

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.

Adomány nyújtó modellek<sup>73</sup>: Megint kiváló példa a Twitch, ahol adományokat adhatnak a közvetítők a tartalomszolgáltatók részére és így akár kapcsolatba is léphetnek velük.

Szponzorációs alapú modellek<sup>74</sup>: 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 részén. Erre is kiváló példa a Twitch, de kapcsolt szolgáltatásként szintén jó példa lehet még a G FUEL is, egy energia ital márka, amely többek között a Twitch streamereivel kötött megállapodás alapján reklámozza és értékesíti termékeit<sup>75</sup>.

Ahogy ez fent is olvasható, a 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 vesz igénybe. Az ilyen típusú üzleti modellek gyors, dinamikus változása jelenti az egyik olyan jogi nehézséget, amely az e-sportolók védelme esetén jelentkezik.

## **7. Az e-sport gazdasági háttere<sup>76</sup>**

A történeti rész bemutatásának célja az volt, hogy ismertessem az e-sport mibenlétét és társadalomban betöltött helyét, nagyságát. A gazdasági elemzésnek azonos a célja, ezért is kapott logikailag itt helyet a bemutatása. Az e-sport iparági jellemzőit

---

<sup>73</sup> Zorah Hilvert-Bruce, et al., „Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch,” *Computers in Human Behavior*, 84, (2018): 58-67.

<sup>74</sup> Zorah Hilvert-Bruce, et al., im., uo.

<sup>75</sup> <https://gfuel.com/> Letöltve: 2023.06-05.

<sup>76</sup> Jelen gazdasági elemzés a szerzőtársaimmal publikált „Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése” című publikációra épül: Szentei András, Novák Pál, Paár Dávid, „Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése”, *Marketing Menedzsment*, 56, no.1 (2022): 5–16.

szeretném az alfejezetben ismertetni. Első sorban iparágként tekinthetünk az e-sportra, az e-sportot profitra törekvő gazdasági társaságok teszik lehetővé jelenleg. Természetesen ez változhat, ahogy a disszertáció is foglalkozik ezzel a kérdéssel a későbbiekben, de jelen pillanatban az e-sportot gazdasági törekvések irányítják, a szakirodalomban elterjedt az e-sport „iparág” (industry) kifejezés is erre utal. Az e-sport iparági jellege is sugallja azt, hogy védelemre van szüksége a fiatalok, természetes személyeknek az ipari szereplőkkel szemben.

Az alábbiakban kapott helyet logikailag a gazdasági elemzés, amely a fent említett iparági keretek között vizsgálja az e-sportot. A gazdasági területet meghatározó tényező szintje szerint osztottam fel: makro, mezo és mikro szinten vizsgálva az e-sport iparágat befolyásoló cikkeket Sterbenz és munkatársai kutatásai alapján<sup>77</sup>, 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 mely szereplők profitálnak legnagyobb részben az iparágból és milyen fogyasztói rétegek vannak.

### **A. 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 szervezetségének gazdasági eredményességre gyakorolt hatásaival<sup>78,79</sup>. 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

---

<sup>77</sup> Sterbenz Tamás, Gulyás Erika and Kassay Lili, „Incentive System in Hungarian High Performance Sport”, *Physical Culture and Sport. Studies and Research* 64, no1 (2014): 53-63.

<sup>78</sup> Copadineanu Dragos, „E-sports Cluj: How to improve the activities of an e-sports organization.” Laurea Egyetem, Espoo (2014).

<sup>79</sup> Newman Joshua I, et al. „Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy.” *Communication & Sport* 10, no.2 (2022): 241-270.

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 az e-sport egyik jelentős tényezője, amelynek a népszerűsége többek között köszönhető, a popkultúra. Ez a szegmens párhuzamosan fejlődött a hozzá társuló, fogyasztói igényeket folyamatosan figyelembe vevő, marketing eseménnyé alakított egyes versenyekkel. Carrillo álláspontja szerint<sup>80</sup>, 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 jószolt jelentős jövőbeni növekedés, ami a nagy befektetőcsoportokat korai részesedés megszerzésére motiválja. Az e-sport iparága befektetései mértékét 2014 óta vizsgálják kvantitatív módon<sup>81</sup>. 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 mutat<sup>82</sup>.

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 mutatja, mivel az ország nagy piacot képvisel. Az olaszországi e-sport élet gazdasági minőségének ismerete segít abban, hogy a

---

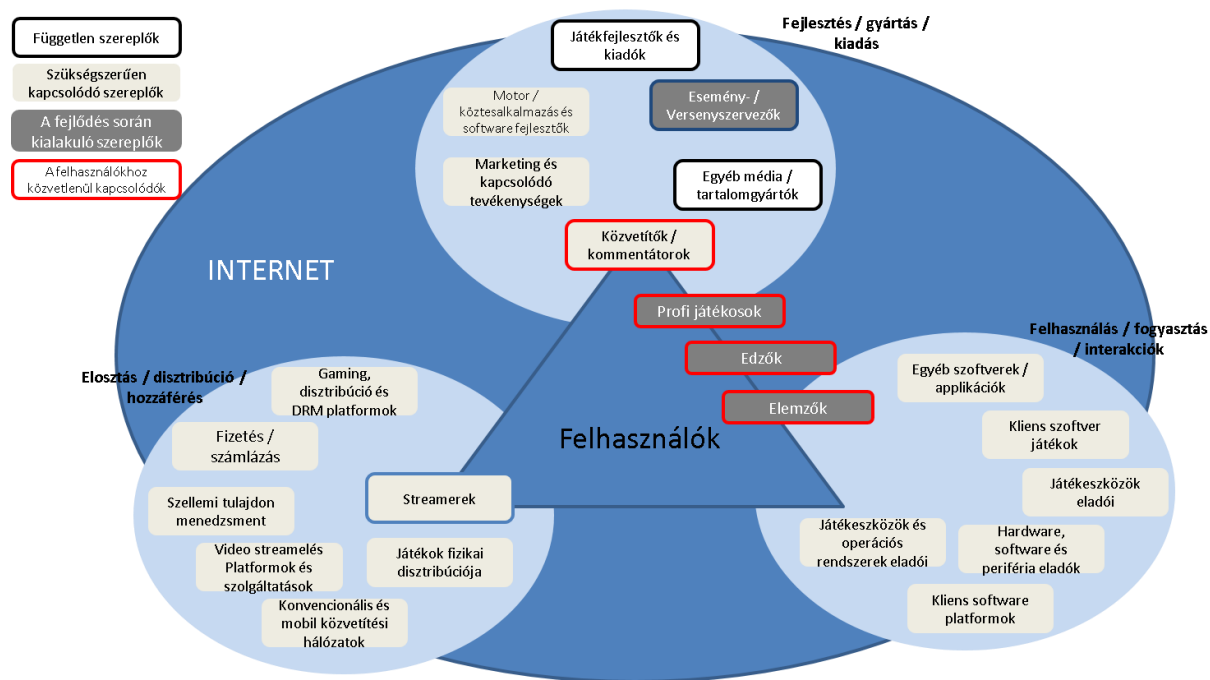
<sup>80</sup> Carrillo Vera, José Agustín, and Juan Miguel Aguado Terrón, „The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business.” *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 11, no.1 (2019): 3-22.

<sup>81</sup> Deloitte: The rise of esports investments: A deep dive with Deloitte Corporate Finance LLC and The Esports Observer, Deloitte Development LLC. 2019.

<sup>82</sup> • 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/>

globális szinten is megismerhessük az iparág jellemzőit. Az ottani bevételi adatok és résztvevők a piaci tendenciákra és lehetőségekre is utalhatnak. Carrillo és munkatársai 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 fentieket:



### 1. ábra<sup>83</sup>

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,

<sup>83</sup> Szei András, Novák Pál, Paár Dávid, im., uo.

önkéntesek bevonása, szolgáltatások eladása, valamint online közvetítési lehetőségek.<sup>84</sup> A teljes bevétel mértékének növekedési becsléséből<sup>85</sup>, 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 értekezem: a definíció hiánya megnehezíti az elemzést, legyen az bármilyen tudományágból következő). A bevételi források egy másik elemét vizsgálva megállapítható<sup>86</sup>, 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 bevételének 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

---

<sup>84</sup> Seo, Yuri, „Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy.” *Journal of marketing management* 29, no.13-14 (2013): 1542-1560.

<sup>85</sup> Newman Joshua I, et al. im., uo.

<sup>86</sup> Zhou, Jilei, et al., „The magic of danmaku: A social interaction perspective of gift sending on live streaming platforms.” *Electronic Commerce Research and Applications* 34, (2019): 100815.



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, e-sport központok. Erre kiváló példa a Debreceni Egyetem e-sport beruházása, ahol az egyetem mellett, a Debrecen Önkormányzata is részt vett a támogatásban)<sup>87</sup>.

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 segített a tehetségek felkutatásában és gondozásukban is<sup>88</sup>.

e) formalizált stratégia (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-sport<sup>89</sup>).

Az ilyen típusú partnerségek jövőbeli mérhetőségi lehetőségei az alábbiak:

---

<sup>87</sup> <https://esport1.hu/news/2022/11/20/gaming-ott-voltunk-a-deac-uj-e-sport-kozpontjanak-megnyitojan-sziky>  
Letöltve: 2024.01-05.

<sup>88</sup>

[https://egyetemisport.pte.hu/hir/magyarorszag\\_elso\\_e\\_sportostondija\\_amerikai\\_mintara\\_segiti\\_pte\\_e\\_sport\\_oloit](https://egyetemisport.pte.hu/hir/magyarorszag_elso_e_sportostondija_amerikai_mintara_segiti_pte_e_sport_oloit) Letöltve: 2024.01-05.

<sup>89</sup> <https://v4futuresports.eu> Letöltve: 2024.01-05.

- 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 feltárása<sup>90</sup>. Álláspontom szerint, nem csak pozitív externáliák csatlakoznak hozzá, melyeket mérni kell, hanem negatívak is, bár erre nem volt a citált tanulmányban utalása.

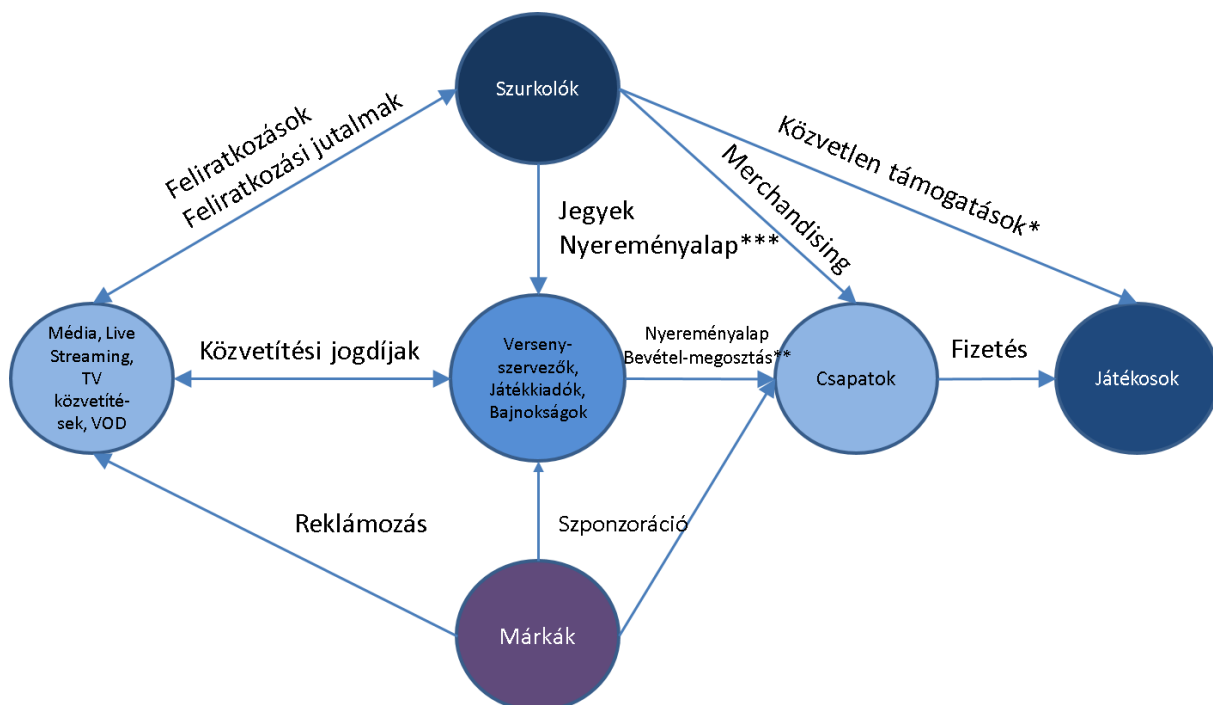
Meghatározták a pénz körforgását<sup>91</sup> is az e-sport iparban. A követők/nézők kiadásai az alábbiak lehetnek: versenyek megtekintésének költségei – amelyek a versenyek „prize pool”-ját, azaz elvihető össznyereményét növelik, a merchandising-bevételek – az adott csapatok relikviáinak és termékeinek megvásárlása –, a direkt támogatások – „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.

---

<sup>90</sup> 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>

<sup>91</sup>Carrillo. J. A. V., Aguado Terrón J. M.: IM., UO.

A fentieket összefoglaló ábra az alábbi:



2. ábra<sup>92</sup>

## B. 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 Karhulahti<sup>93</sup>, melyben az egyes 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

<sup>92</sup> Szentei András, Novák Pál, Paár Dávid, im., uo.

<sup>93</sup> Karhulahti Veli-Matti, im., uo.

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 szervezetnél<sup>94</sup> <sup>95</sup>. Xing<sup>96</sup>, Szabados és munkatársai<sup>97</sup> is megállapítják, hogy az e-sport szervezetek többször összefonódnak hagyományos sport szervezetekkel és intézményekkel<sup>98</sup>. 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., 2018<sup>99</sup>). Valamint multiplikatív hatását is jegyzik a bevételeknek, mint potenciális licenz jogok, eszközök és személyzet szükségessége, amely a gazdasági jelentőségét tovább hangsúlyozza (Jenny et al., 2018<sup>100</sup>).

Szabados és munkatársai<sup>101</sup> 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

---

<sup>94</sup> Ozanian Mike, Christina Settimi, and Matt Perez, „The world’s most valuable esports companies.” *Forbes* (2018). <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-xwcompanies-1/#2142edd76a6e>

<sup>95</sup> Settimi Christina, „Awful business? or the new gold rush? The most valuable companies in esports are surging.” *Forbes* (2019). <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>

<sup>96</sup> Boyuan Xing, Sponsorship in Esports, welcome to the brave new world, Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects [https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls\\_mastersprojects/70](https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/70)

<sup>97</sup> Szabados György Norbert, et al., Esport Itthon: Szervezetek és fejlesztési lehetőségek. *Economica* 12, no.1-2 (2021). <https://doi.org/10.47282/economica/2021/12/1-2/9283>

<sup>98</sup> Cunningham George B, et al., „eSport: Construct specifications and implications for sport management.” *Sport management review* 21, no.1 (2018): 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>.

<sup>99</sup> Jenny Seth E, et al., „eSports venues: A new sport business opportunity.” *Journal of Applied Sport Management* 10, no.1 (2018): 8. <https://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469>

<sup>100</sup> Jenny Seth E, et al., im., uo.

<sup>101</sup> Szabados György Norbert, et al., im., uo.

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 Parshakov<sup>102</sup> 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. 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 meg<sup>103</sup>. 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 őket<sup>104</sup>. A legtöbb e-sport esemény nem függ fizikai helyszín használatától, teljes lebonyolításuk megoldható online felületeken keresztül<sup>105</sup>.

---

<sup>102</sup> Parshakov Petr, and Marina Zavertiaeva, „Determinants of performance in eSports: A country-level analysis.” *International Journal of Sport Finance* 3, no.1 (2018): 34-51. [https://www.researchgate.net/publication/324152297\\_Determinants\\_of\\_performance\\_in\\_eSports\\_A\\_country-level\\_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download](https://www.researchgate.net/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download)

<sup>103</sup> 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.

<sup>104</sup> Michael Borowy, „Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy,” Simon Fraser Egyetem, Burnaby 2008., <https://summit.sfu.ca/item/12463>

<sup>105</sup> Oliver Näsström and Sebastian Arvéus, „Managing Performance in Virtual Teams: A Multiple Case Study of Esport Organizations”, Jönköping Egyetem, Jönköping 2019. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-44297>

A Riot Games, a LoL videójáték kiadója<sup>106</sup>,<sup>107</sup>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 is<sup>108</sup>. Egy olyan üzleti modelltől 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. 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 játékformáló 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 modell<sup>109</sup>, amelyet a Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) videójáték kiadója, a Valve Corporation alkalmaz. Ebben kiadják a hármas 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

---

<sup>106</sup> Szabella Olivér, „Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása”, *Információs Társadalom*, 18, no.1 (2018): 66-92. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.5> .

<sup>107</sup> Carrillo Vera, José Agustín, and Juan Miguel Aguado Terrón, im., uo.

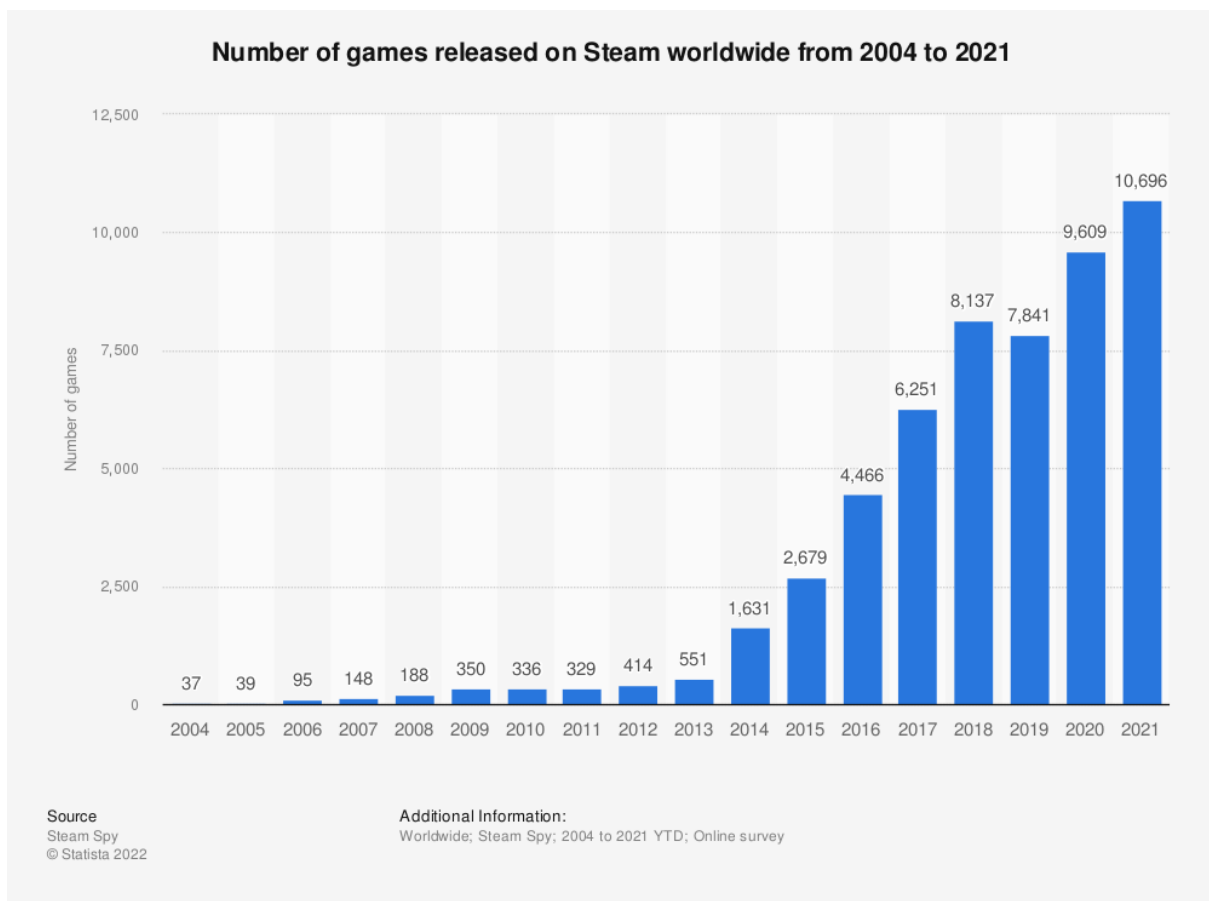
<sup>108</sup> Szabella Olivér, im., uo.

<sup>109</sup> Carrillo Vera, José Agustín, and Juan Miguel Aguado Terrón, im., uo.

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 gyengeségével. 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 10,696<sup>110</sup> 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. Természetesen ennek a kimutatásához hatalmas minta alapján lehetne egy célzott kutatással támaszkodni.

---

<sup>110</sup> <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> Letöltve: 2022.07-18.



### 3. ábra<sup>111</sup>

#### C. 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 csúcsidőszakban 1,3 millió nézőt ért el online<sup>112, 113</sup>. Az össznézőszámokban növekedés 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 eseményeket<sup>114</sup>. Az egy időben a legtöbb nézőt vonzó e-sport esemény a 2018-as League of Legends

<sup>111</sup> <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> Letöltve: 2023.06.07.

<sup>112</sup> Oliver Näsström and Sebastian Arvéus, *im., uo.*

<sup>113</sup> Mathias Lenholdt, *et al., im., uo.*

<sup>114</sup> Parshakov Petr, and Marina Zavertiaeva, *im.uo.*



világbajnokság döntője volt, melyet 14 streaming platformon lehetett elérni és csúcsidőben 205 milliós nézőszámot produkált<sup>115</sup>. 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 Baumann<sup>116</sup> 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 jellemezhetőek<sup>117</sup>, azaz piaci alapon működő, hatalom és vagyonszerzés által motivált szolgáltatók termékeinek tekinti őket több kutató. 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. összehasonlító<sup>118</sup> vizsgálatot végeztek online és offline videójátékosok 2550 fős mintáján, mely során szignifikáns különbségeket találtak. A főleg online játékokkal játszóknak több problémás játékbeli magatartásról

---

<sup>115</sup> Boyuan Xing, im., uo.

<sup>116</sup> Baumann Florian, et al., „Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform.” *Procedia Computer Science* 126 (2018): 1289-1297. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050918313565>

<sup>117</sup> King Daniel L., et al., „Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective.” *Computers in Human Behavior* 101 (2019): 131-143. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302602> .

<sup>118</sup> Kowert Rachel, Ruth Festl, and Thorsten Quandt, „Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the stereotype of online gamers.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17.3 (2014): 141-146. <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2013.0118>

számoltak be ( $p < 0,001$ ) és fokozottabb szociális motivációval rendelkeznek a játékra vonatkozóan ( $p < 0,001$ ), mint az offline játékokat preferáló csoport tagjai. King<sup>119</sup> 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 motivációról 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, amely így függőséghez vezethet<sup>120</sup>. Prugsamatz és munkatársai megállapították<sup>121</sup>, 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 kiegyenlítetté tenni a mérkőzéseket, azaz a

---

<sup>119</sup> King Daniel L., et al., im., uo.

<sup>120</sup> King Daniel L., et al., im., uo.

<sup>121</sup> Prugsamatz Sunita, Ben Lowe, and Frank Alpert, „Modelling consumer entertainment software choice: An exploratory examination of key attributes, and differences by gamer segment.” *Journal of Consumer Behaviour* 9, no.5 (2010): 381-392. <https://www.semanticscholar.org/paper/Modelling-consumer-entertainment-software-choice%3A-Prugsamatz-Lowe/dc53952c4b643d3ed822af3d4c0a39ebfaa40270>

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 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 közvetítőknél 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 „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 beszámolók 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.

Az e-sport tehát 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 tapasztalhattunk<sup>122</sup>. Az átfogó képhez érdemes pontosan meghatározni (ahogy erre korábban is utaltam), hogy mit értünk az e-sport iparághoz köthető bevételnek, de erre még nem került sor. Az e-sport passzív fogyasztóinak száma jelentős növekedést mutatott az elmúlt években a tanulmányok

---

<sup>122</sup> Carrillo Vera, José Agustín, and Juan Miguel Aguado Terrón, im., uo.

alapján. A szakirodalom áttekintése után meghatároztam az e-sport gazdaság felosztását makro, mezo, mikro szinten. Továbbá Carillo<sup>123</sup> 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.

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

## **8. Az egészségtudományi szempontú vizsgálat és annak relevanciája**

Jelen fejezetben került ismertetésre a sport és az e-sport történeti összehasonlítása, definíciójuknak meghatározása és a gazdasági elemzés is. Az első vizsgálatok az e-sport meghatározását, méreteit és társadalomban betöltött szerepét kívánták ismertetni. Mielőtt a következő fejezetben rátérek az e-sport etikai minősítésére, szeretnék még kitérni az egészségtudományi területen folytatott kutatási eredmények bemutatására azonos céllal, mint az előzőek voltak. Az egészségtudományi kutatáson

---

<sup>123</sup> Carrillo Vera, José Agustín, and Juan Miguel Aguado Terrón, im., uo.

keresztül további megállapítások vonhatóak le az e-sport iparágáról, az e-atléták fizikai megterheléséről. Itt kaphat helyet a sporttal való kapcsolat tudományos alapokon nyugvó konklúziója is, hiszen az egészségtudományi szempontú vizsgálat kiemelt jelentőséggel bír az e-sport sporttá válása kérdésében, mivel a gazdasági, sporttudományi és jogi elemzésen felül az életre gyakorolt hatása is sok vita tárgya az e-sport életében. 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.

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 által<sup>124</sup>. A fizikai aktivitást is részletesen meghatározta az American Heart Asszociation, 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 esett<sup>125</sup>, ahol az egyhelyben ülés 1 MET, azaz metabolikus egységnek felel meg, a könnyű séta 3-6

---

<sup>124</sup> Taylor Peter, and Chris Gratton, *The economics of sport and recreation: an economic analysis*. Routledge, 2002.

<sup>125</sup> Hallmann Kirstin, and Thomas Giel, „eSports–Competitive sports or recreational activity?” *Sport management review* 21, no.1 (2018): 14-20. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>

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 szerint<sup>126</sup>, 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 megterhelést is jelenthet, akárcsak a tradicionális sportolóknál, eszerint megegyező szinten van az e-sport egyes sportokkal a leírt jellemzők tekintetében<sup>127</sup>. 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 szakkikkek számbavételét is.

Lee és Shoenstedt azt mutatták ki kutatásukban<sup>128</sup>, 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” címen<sup>129</sup>. 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.

---

<sup>126</sup> Rudolf Kevin, et al., „Stress im esport–ein einblick in training und wettkampf.” 2016. <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/stress-im-esport-ein-einblick-in-training-und-wettkampf>

<sup>127</sup> Rudolf Kevin, et al., im., uo.

<sup>128</sup> Lee Donghun, and Linda J. Schoenstedt, „Comparison of eSports and traditional sports consumption motives.” *ICHPER-SD Journal Of Research* 6, no.2 (2011): 39-44. <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495>

<sup>129</sup> Collins Ty J. "Psychological skills training manual for eSports athletes." *Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects*. 49. (2017). [https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls\\_mastersprojects/49](https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/49)

### **III. Az e-sport etikai értékelése és jogi keretrendszere**

A következő fejezet első részében a jog és erkölcs vizsgálatára tértem ki, azért, mert álláspontom szerint etikai szempontból igazolható az, hogy szükség van magasabb szintű jogi szabályozásra az e-sport területén. Először most bemutatom, hogy milyen jogszerű, mégis erkölcsileg kifogásolható helyzetben vannak az e-sportolók, ezt követően pedig bemutatom több, a jog és erkölcs kérdésének elemzése során megkerülhetetlen hatású jogtudós és jogfilozófus művein keresztül álláspontomat, miszerint az e-sport szabályozásának szükségessége erkölcsi felhíváson túl, jogi értelemben is igazolható. Az alapja ezen erkölcsi szükségletnek az, hogy az élethelyzetekben a gyengébb felet nagyobb védelem illeti meg (ahogy az előző fejezetben az e-sport ipusztriális jellegét igazoló gazdasági elemzésnél is kitértem rá), ahogy jogrendszerünkben is sok példa van erre, pl. a fogyasztóvédelem esetében.

#### **1. Az e-sport játékosokkal szemben alkalmazott bánásmód etikai értékelése**

A jelen fejezetben nemsokára citált jogeset, amelyben a Hearthstone játékot tiltottak el a versenyzéstől egy politikai véleménynyilvánítása miatt, kiváló példa az e-sportolókkal szemben alkalmazott bánásmód etika megkérdőjelezhetőségére, de hozzá kell tenni: e játékosoknak nincs más választása, mint az, hogy kiszolgáltatják magukat az e-sport gazdasági szereplőinek, ha versenyezni kívánnak. 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 irreális elvárás akkor is, ha a klasszikus sportok esetében felmerült e-sporthoz hasonló élethelyzeteket életszerűtlének volnának. A következőkben így a jogi és erkölcsi háttérrel kívánom megvizsgálni az e-sport esetleges szabályozási igényeinek fényében.

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 lehetősége<sup>130</sup>. 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, bár ahogy a későbbiekben is látszani fog, csak egyetlen, pragmatikai aspektusát mutatják a jelenségnek, mégis meghatározóak. 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.

Az ember 21. századi környezete gyorsabban változik, mint ahhoz alkalmazkodni tudna, így nem csoda, hogy az ember által alkotott fiktív, egyébként nem létező szabályrendszer<sup>131</sup> is hátrányt szenved életstílusunk elképesztően gyors változása miatt. A társadalmi szinten sokszor gyermekjátéknak, vagy felesleges időpazarlásnak titulált tevékenység olyan hatásúvá fokozódott, hogy gyermekeinket nem a puszta játék vélt vagy valós káros hatásaitól, hanem akár a munkaerőpiactól, vagy sokkal inkább a munkaerőpiacon kell megvédeni, akkor, amikor e-sportolói életpályába kezdenek a szülői házban fenntartott szobájukból<sup>132</sup>. Etikai vizsgálata pedig ennek a kérdéskörnek a mai napig elhanyagolt, mert az e-sporttal kapcsolatos etikai kutatások

---

<sup>130</sup> Feri Sándor, *A jog és erkölcs egyes kérdései*. (Budapest: Közgazdasági és Jogi Kiadó, 1962). 3.

<sup>131</sup> Yuval Noah Harari, *Sapiens. Rövid történet az emberiségről*. Magyar kiadás, (Budapest: HVG Könyvek, 2015) 79.

<sup>132</sup> 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 olvashatóságot és a kohéziót.

nagyrésze<sup>133</sup> a „szándékos veszítés” vagy „csalás a nyeresért” 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 erkölcsi helyzete. De ahogy a korábbi elemzése a játékosok és kiadók kapcsolatának is rámutat, maga a jogi helyzet sem tisztázott olyan mélységben, mint ahogy azt megkövetelné 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 ahhoz hasonló élethelyzetet teremt, mintha egy világklasszis tehetség focista vagy egy futó egyetlen esélye az volna arra, hogy sportoljon a sportágában, ha azzal az egyetlen sportszervezettel 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 következő alfejezetben tárgyalt EULA, példa rá a dolgozatban a Riot ÁSZF és szándékosan ezen etikai értékelést követően kerül elemzésre), 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 egyéniek. 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 kilencel játszásk 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 szándék nélkül is kezel a játékos, ha érinti a keze a labdát bármilyen okból.<sup>134</sup> A szabályváltozás sok vitát váltott ki a

---

<sup>133</sup> Atish Ghoshal, „Ethics in esports.” *Gaming Law Review* 23, no.5 (2019): 338-343. Letöltve: 2022.06-04. <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/plr2.2019.2357>

<sup>134</sup> Fontos módosításokat állapított meg a kezezés meghatározásában és a videóbíró-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-hasznalat-is-tisztaba-tettek/> Letöltve: 2023.06-12.

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.<sup>135</sup> Egy másik példa a kosárlabda világából: 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 is<sup>136</sup>, mivel a játékosoknak alkalmazkodniuk kellett hozzá, ahogy a bírónak is, a szabály maga 1990-ben<sup>137</sup> 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 biztosítani 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?

A kiadók és az e-sportszervezetek egyoldalú működési struktúrája tettenérhető a dolgozat eddigi elemzései alapján az alábbi területek:

- a) A játékosok akkor kezdenek 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

---

<sup>135</sup> <https://www.besoccer.com/new/fifa-asked-to-review-controversial-handball-rule-uefa-confirm-911260>  
Letöltve: 2023. június 12.

<sup>136</sup> <https://www.besoccer.com/new/fifa-asked-to-review-controversial-handball-rule-uefa-confirm-911260>  
Letöltve: 2023.06-12.

<sup>137</sup> <https://thefootballlovers.com/football-questions/is-defensive-3-seconds-a-foul> Letöltve: 2023.05-31.

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 lesz, amikor a későbbiekben elemzem ezt a szerződéses viszonyt;

- 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;
- 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 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 úszó már teljesen kiszolgáltatta magát előre egy ilyen döntésnek amelyet az uszoda önkényesen meghozhat);
- 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;<sup>138</sup>
- g) Tisztázatlan, hogy a polgári törvénykönyv szerint korlátozottan cselekvőképes, vagy cselekvőképtelen személyek milyen szerződéses és/vagy munkaviszonyban játszhatnak e-sport szervezetnél;

---

<sup>138</sup> Focco, „Tájékoztató a virtuális játékok adókötelezettségéről.” Letöltve: 2023.06.12.  
<https://esport1.hu/news/2018/02/25/focco-esport-nav-szabalyozas-ado-kotelezettseg>

- h) Sebestyén Andrással<sup>139</sup> és Mezei Péterrel<sup>140</sup> 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 akár a megélhetés reményében. Erről pedig igen kevesen vannak informálva.

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 az idézett szakértői interjúk alapján nem megfelelően megfizetett 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. Az alábbiakban az etika és jog kapcsolatának elemzésén keresztül teszek kísérletet arra, hogy igazoljam a részletesebb jogszabályalkotás szükségességét.

Feri Sándor véleménye szerint<sup>141</sup> 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-foka<sup>142</sup>, hiszen nem csak rendkívül nehéz megkerülni, de veszélyes is.

---

<sup>139</sup> A Sebestyén Andrással készült szakértői interjú állításra vonatkozó részlete: „A játékkidák 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 legkevesebbé profitábilis karrier út a játékosé a hazánkban.”

<sup>140</sup> A Mezei Péterrel készült szakértői interjú állításra vonatkozó részlete: A játékosoknak jó dolog egy szervezethez tartozni, ha pl. a Honvéddhoz 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.

<sup>141</sup> Feri Sándor, im. 1-5.

<sup>142</sup> Feri Sándor, im. 1.

Locke általános filozófiai nézetei szerint a tulajdonjog rendelkezik kiemelt jelentőséggel és az emberi jogok. Egyik legfontosabb munkája<sup>143</sup>, a *Two Treatises of Government* (Két traktátus a kormányzásról) a természetjogot elemzi a társadalmi szerződés elmélet fényében. Álláspontja szerint az etika és a jog azonos eredővel rendelkeznek, amely maga a természetjog. Természetjogi felfogása szerint az embernek adottak meghatározott jogai, amelyeket megismerhet, de meg nem változtathat és ezen jogokat az egyéneknek és éppígy az államnak is tiszteletben kell tartania. Ezek a jogok a teljesség igénye nélkül magukban foglalják az élethez, a szabadsághoz és a tulajdonhoz való jogot is. Locke az etikát egy bizonyos szempontból az emberi magatartás szabályaiként határozta meg amely nézetei szerint a jogi szabályozás alapja kell, hogy legyen. Az erkölcs az alap, melyre építkezve meghatározhatóak az egyes személyek jogai és kötelezettségei és ezzel függ össze magának az államnak a létezése is, hiszen annak feladata az, hogy e jogok és kötelezettségek létezését, védelmét biztosítsa polgárai számára. Összességében Locke az etikai normákat és a jogot szorosan összekapcsolta a természetjoggal, és azt vallotta, hogy az államnak az emberi jogok védelmezésére kell irányulnia, tehát az állam az emberek alapvető jogainak biztosítása és az alapvető erkölcsi értékek védelme érdekében kell működni. Álláspontom szerint ez most, az e-sport esetében is egy aktuális megállapítás, a dolgozatban is arra teszek javaslatot, hogy állami keretek között védjük az e-sportolók jogait, hiába nem jogellenes a jelenlegi helyzet.

Dworkin azt állította, hogy végső soron nincs különbség a jog és az erkölcs között, nem jogpozitívista szempontból közelítette meg a kérdést, ellenezte Hart nézeteit. A jog birodalma című művében<sup>144</sup> (és más munkáiban is) hangsúlyozta a jog és az erkölcs egy rendszeren belüli egységes létezését. Dworkin a jogot nem csupán egy egyszerű szabálygyűjteményként látta, inkább mint egy összetett interpretációs folyamatként kezelte azt. A jogi normákat nem csak a törvények és jogszabályok szövege határozza meg, hanem azok értelmezése és alkalmazása is nézetei szerint. Dworkin úgy vélte, hogy a jogászoknak, amikor egy jogi esetet értelmeznek, figyelembe kell venniük az alapvető erkölcsi értékeket és azokat az elveket, amelyek a jogrendszer egészét vezérlik. Ha ezeket az értékeket vesszük figyelembe, akkor az e-sportolók jogi igényei, a specializált szabályozás létrehozásának szükségessége

---

<sup>143</sup> John Locke, *Two Treatises of Government*, (Dublin, 1823)

<https://www.yorku.ca/comminel/courses/3025pdf/Locke.pdf>

<sup>144</sup> Ronald M. Dworkin, *Law's Empire*, (Cambridge, Mass.: Belknap Press, 1986. ISBN: 0674518357)

feltételezhető. A jog és etika kapcsolatát Dworkin morális integritás fogalmával írta le. Szerinte a jogrendszer belső morális elvekhez és értékekhez kötődik, és a jogászoknak ezen értékek mentén kell értelmezniük és alkalmazniuk a jogot, tehát nem pusztán a jog alkotása, de annak alkalmazása során is morálisan kell eljárni, így lesz a rendszer egy teljes egész. Az erkölcsi értékek szerinte részei tehát a jogrendszernek, és a jogot nem lehet pusztán szabályok gyűjteményeként értelmezni, hanem annak értelmezése során figyelembe kell venni az erkölcsi dimenziót is.

Dworkin tehát egyfajta etikai dimenziót integrált a jogi filozófiájába, és azt hangoztatta, hogy a jog és az erkölcs szorosan összekapcsolódik a jogrendszer értelmezése és alkalmazása esetén, ahogy erre álláspontom szerint most is szükség volna, hiszen ismételve saját gondolatom: jelenleg az e-sport világa nem jogellenesen működik, de erkölcsileg megkérdőjelezhető – kiemelten a játékosok – helyzete.

A „The Concept of Law” című művében Hart<sup>145</sup> részletesen elemzi ezt a jog és erkölcs kapcsolatát és nézeteit jogpozitivisták szempontból ismerteti, mely a jogfilozófiai egyik kiemelt irányzata. Hart az etika és jog kapcsolatát illetően részletesen vizsgálta a jog természetét és az erkölcs szerepét a jogrendszerben, kettejük kapcsolatát. Az egyik alapvető koncepciója a jogi normák és az erkölcs különválasztása volt, amit a „jog és erkölcs szétválasztása” (separation of law and morals) elnevezéssel ismerünk. Hart szerint a jogi normák és az erkölcsi normák két elkülönülő rendszer részei, így éppen az ellenkezőjét vallja, mint az előző bekezdésben ismertetett Dworkin. A jogrendszert a jogi szabályok és az intézmények alkotják, és ezeket a társadalom elfogadja és betartja egy adott szokásjog vagy írott jogszabályi rendszer létezése miatt, azért, hogy a társadalom megfelelően működjön, az erkölcs azonban ehhez képest egy másik szabályrendszer. Az erkölcsi normák egyéni vagy csoportos értékek, etikai normák, amelyek nem feltétlenül követik a jogi rendszert. Hart nem állítja, hogy nincsenek olyan szabályok, amelyek reflektálnak az erkölcsi tételekre, vagy amelyek egyenesen azokból következnek, hiszen vannak ilyenek: ezeket ún. elsődleges szabályok néven említi, és ezek azok a szabályok, amelyek meghatározzák a jogokat, kötelezettségeket, tilalmakat stb. Álláspontom szerint éppen ezen erkölcsi szabályok azok, amelyeket érint az e-sport élethelyzete: a fiatalok érdekei, munkaerőpiacon betöltött szerepük és egyéb, hasonló érdekeik

---

<sup>145</sup> Herbert Lionel Adolphus Hart, *The concept of law* (Oxford: Clarendon Press, 1963) 340.11(02) 340.111(02)

mind-mind kötelezően figyelembe veendőknél volnának a jogalkotás során, hiszen a társadalom fiataljainak gazdasági helyzete, életpályájuk alakulása alapvető erkölcsi kérdés és emiatt elsődleges szabályozási kérdés (kellen, hogy legyen) is egyben.

Érdekes lehet még megvizsgálni John Stuart Mill az etika és jog kapcsolatát illetően tett megállapításait, hiszen ezek is az e-sport jogi szabályozásának etikai alátámasztottságát erősítik. Mill fontos műve az *Utilitarizmus*<sup>146</sup> című alkotása, amelyben részletesen kifejti utilitarista nézeteit és azt, hogy a lehető legjobb elérésére kell törekedniük nem csak az erkölcsi gondolkodóknak, de a törvényhozóknak is. Álláspontom szerint az e-sportolók jogi védelmét a Mill féle utilitarizmus is alátámasztja. Mill hangsúlyozta, hogy a jogot és az erkölcsöt nem szabad elválasztani egymástól. Mill az állam beavatkozásával kapcsolatban kifejtette, hogy az csak akkor lehet igazolt, ha az a társadalomban elérhető legnagyobb, legtöbb ember számára elérhető jót okozza. Az etikai értékek és jogi normák közötti kapcsolatban Mill az emberi szabadság kiemelkedő jelentőségét hangsúlyozta. Azt vallotta, hogy az egyénnek a lehető legnagyobb mértékű szabadságot kell élveznie, amíg ez nem sérti mások szabadságát vagy károsítja mások érdekeit. A jogokat és törvényeket ennek a szabadságvédelmi elvnek kell kiszolgáltatnia. Mill értelmezte az erkölcsi kötelezéseket úgy, hogy azoknak az embereknek az érdekeit kell szolgálniuk, akiket a cselekvés érint. Ebben az értelemben az erkölcs és jog összekapcsolódik, mivel mindkettő a társadalom boldogságának előmozdítását célozza meg. Összességében Mill az etika és jog kapcsolatában az egyéni szabadság és a boldogság elvére helyezte a hangsúlyt, és ezen keresztül érvelt az erkölcs és jog összefonódása mellett. Tehát Mill álláspontját alapul véve az e-sportolók védelme indokolt lehet.

Utilitarista szempontból érvel Jeremy Bentham is, hasonló elképzeléseket megfogalmazva egyik főművében, az *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*<sup>147</sup> címet viselő könyvében. Az ő fogalmazásában az erkölcs és jog kapcsolatában a jogi normáknak szintén utilitarista színezetet kell kapniuk, a legnagyobb elérhető jóra törekedve. A jogot úgy kell kialakítani, hogy az előmozdítsa a lehető legnagyobb jót. Bentham érvelése szerint a jogrendszereknek

---

<sup>146</sup> John Stuart Mill, *Utilitarianism* (Mineola, N.Y.: Dover Publications, 2017) ISBN: 0-486-45422-3 978-0-486-45422-1

<sup>147</sup> Jeremy Bentham, *An introduction to the principles of morals and legislation* / Jeremy Bentham ; ... ed. by J. H. Burns, H. L. A. Hart ; new introd. by F. Rosen ; ... essay by H. L. A. Hart, ISBN:0 19 820516 3., (Oxford: Clarendon Pr., 1996)



az emberek boldogságának maximalizálására kell törekedniük. Bentham az érzőképesseggel rendelkező állatokra, emberen kívüli élőlények esetében is felvetette a lehető legnagyobb jó elérésének kötelezettségét. Összességében Bentham hozzáállása is erősítheti a jogszabályi kiegészítés szükségességét az e-sportolók esetében.

Ha Hans Kelsen álláspontját vizsgáljuk meg a *Tiszta jogtan*<sup>148</sup> c. műve alapján, akkor nehezebb levonni az erkölcsi sürgetés lehetőségét a jelenlegi, e-sport körüli helyzetből. Kelsen a jogot egy hierarchikus, normatív rendszerként értelmezte, amelyet a törvények és jogszabályok tesznek ki, ettől eltért álláspontja szerint az erkölcs. Az ő nézete szerint a jogot tisztán formális elemek, mint például a jogszabályok egymásra épülő hierarchiájának rendszere alkotja, és ezek a normák nem tartalmaznak értékeléseket vagy erkölcsi elemeket, morális értékelés nélküli társadalomirányítási eszközök csupán. Kelsen a „tiszta jogtan” elvét alkalmazta a jogra, és a jogi normákat tisztán formális struktúraként értelmezte. Az erkölcsöt vagy az értékeket a jogrendszeren kívül helyezte el, és úgy vélte, hogy a jogot az objektív normatív rendszer alapján kell értelmezni, függetlenül az erkölcsi világtól, vagy a moráltól. Tehát Kelsen elutasította azokat a nézeteket, amelyek az erkölcsöt vagy az etikát közvetlenül bevonják a jogi értelmezésbe vagy a jogi normák értelmezésébe. Az ő nézőpontja szerint a jogi normákat önmagukban, a jogrendszert alkotó normatív struktúrák szemszögéből kell értelmezni. Kelsen etikai és jogi megállapításai alapján nem igazolható, hogy az etika alapot teremthet egy jogszabály megalkotására. Ugyanakkor fontosnak tartom kiemelni, hogy a Kelsen által tett megállapítások során az erkölcsi színezet nélkül is hiányosságokat mutat a jogrendszerünk, amely morális értékelés nélkül, objektívan is arra enged következtetni, hogy javítani szükséges a szabályozást, illetve kiegészíteni. Hiszen erkölcsi értékek figyelembevétele híján is ismerni volna szükséges az e-sportoló jogállását, az e-sportszervezetek jogállását, az e-sport tevékenység jogi kereteit, illetve a gyengébb pozícióban lévő védelme pragmatikai szempontból is igazolható.

Összességében tehát kijelenthető, hogy az e-sportolók védelme erkölcsi és jogpragmatikai oldalról is igazolható, akár amiatt, hogy fiatalok vannak

---

<sup>148</sup> Hans Kelsen, *Tiszta jogtan*, (Budapest: Rejtjel, 2001) ISBN:m963 9149 41 1

társadalmilag kiszolgáltatott helyzetben, akár amiatt, hogy a gyengébbik fél védelme általános joggyakorlat.

Az etikai értékelést követően elvégzem a jogi értékelést. Logikailag az etikai értékelés követően kerül sor a jogi értékelésre, a dolgozat következő részében tehát szeretném bemutatni a jogi szabályozás jelenlegi helyzetét, kezdve az információs társadalommal összefüggő szolgáltatásokkal, mivel a videójátékok is azok.

## **2. Az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások jogi háttere**

Az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások közé a jelen pontban igazoltak alapján sorolhatóak a videójátékok ezért áttekintésük indokolt az e-sport szempontjából is.

Az információs társadalom körébe tartozó szolgáltatás szabályozása is az elektronikus kereskedelemről szóló irányelv hatálya alá tartozik ahogy fent is olvasható, azonban ennek stratégiai előkészítő dokumentuma a „Europe – An information society for all” melyet az Európai Bizottság terjesztett elő 1999-ben<sup>149</sup>. 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 alábbiakban ismertetem az információs társadalommal összefüggő szolgáltatást és első körben vizsgálom magát az információs társadalmat, mint fogalmat, de az értekezés koncentráltága érdekében csak rendkívül röviden térek ki 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.

---

<sup>149</sup> 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. <http://aei.pitt.edu/3532/1/3532.pdf>

Az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások döntő többségében elektronikusan érhetőek el az interneten, számítógépeken vagy más elektronikus eszközökön keresztül, beleértve az online eszközöket is, melyek lehetnek kommunikációs, szórakoztató vagy gazdasági jellegűek, és tartalmazhatnak például weboldalakat, 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, témánkhöz kapcsolódva az alábbi jellemzőket emelem ki az EU műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról szóló irányelvből<sup>150</sup>, 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:*

- 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, rádióon, optikai vagy egyéb elektromágneses eszköz útján történik;*

---

<sup>150</sup> 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)

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: szolgáltatás jelleg, mely térítésköteles (általában); a szolgáltatás jellemzője, hogy virtuálisan, földrajzilag nem azonos helyen lévő felek között kerül megrendelésre és teljesítésre; 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 ismertetem, 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:

Online és/vagy offline vásárlás vagy ingyenes online beszerzés<sup>151</sup> szoftver meghatározott hardveren futtatása során jellemzően a következő lépés egy magánjogi szerződés megkötése a játékszoftver forgalmazója és a játékos között [I agree, I

---

<sup>151</sup> A pay-to-play és a free-to-play kategóriák a későbbiekben kerülnek részletesen ismertetésre. Előljáróban annyit jegyzek meg, hogy e két videójátékfelhasználási modell komoly hatással lesz a későbbiekben a játékok fogyasztóvédelmi szabályainak bonyolult megítélésére.

accept opciók kiválasztásával, amellyel a játékos az általános szerződési feltételeket (EULA<sup>152</sup>) elfogadja]<sup>153</sup>

Ezt követően kerül sor a játékokban található elemek használatára, melyek közül témánk szempontjából az alábbiakat érdemes vizsgálni: a játékosok játékokban elért eredményeik alapján és pénzért is vásárolhatnak a játékmenetet befolyásoló vagy az adott karakterüket, játékterüket más kulcsínnel 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 purchase<sup>154</sup>, vagyis a játékokon 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-fejlődési fogalomelemzés 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 itt is utalt a videójátékokkal (e-sporttal) kapcsolatos szolgáltatások komplikált jellemzőire, amelyek eredménye az, hogy mind a videójátékok, mind a játékokon belüli vásárlások során eltérően kerülhet meghatározásra az, hogy a virtuális tartalmakat virtuális javakként, virtuális szolgáltatásként vagy virtuális termékként, esetleg virtuális árukként, esetleg ezek keresztmetszeteként értelmezzük. Ez pedig segít megválaszolni a dolgozat kutatási kérdését, hogy szükség van-e részletesebb, egyértelműbb szabályozásra.

---

<sup>152</sup> Fairfield Joshua, *Virtual Property*. (Boston University Law Review, Indiana Legal Studies Research Paper, Boston 2005) 1075. <https://ssrn.com/abstract=807966>

<sup>153</sup> 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.

<sup>154</sup> Margaret Rouse, In-game purchases; available at: <https://www.techopedia.com/definition/27615/in-game-purchases> Letöltve: 2023.05-31. „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.”

### 3. A videójátékok médiajogi elemzése

Az Alapvetésben is feltárt követelmény, miszerint interdiszciplináris megközelítést kíván a téma és a jogtudományokon belül is több 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 dinamikusan változó variációi is 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 tisztázáshoz és segíthet megválaszolni a dolgozat kutatási kérdését, illetve fényt deríthet arra is, hogy mely területeken lehet szükséges szabályozást bevezetni.

Volt egy korai időszak, amikor audiovizuális eszköznek minősítették a videójátékokat, de immáron 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 szerepel<sup>155</sup>) 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 döntő része, melyek hatással vannak a videó- és e-sport iparágra a szoftverek szabályozásához kapcsolódik, azzal, hogy bizonyos esetekben azon is túlnyúlik, ahogy erre később is rámutatok). Az EU sem tekinti tehát médiumnak a videójátékokat<sup>156</sup>, mivel a vonatkozó szabályozás értelmében a nézői oldalnak pusztán befogadó státuszban kéne lennie, tehát a médiumok fogyasztása egy

---

<sup>155</sup> 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.

<sup>156</sup> 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.

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, azaz 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 fiatalkorúak védelmére, a gyűlöletbeszédre a marketing tevékenységre vonatkozóan. Ficsor nézete szerint, a videójátékok a fenti kettőségeknek 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 médiumok<sup>157</sup>, hiszen egy általunk, 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 megjegyzendő, 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 az értekezés szempontjából bár kétségkívül relevanciával rendelkeznek a médiajogi szabályok, azt a joggyakorlati 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.

Az e-sport közvetítések médiajogi szabályozása és annak korlátait fogom a következőkben vizsgálni.

---

<sup>157</sup> Dunai Tamás, *A videójáték mint médium*. (Budapest: Szépirodalmi Figyelő, 2016)

A klasszikus sportközvetítéseket Magyarországon a Sporttörvény<sup>158</sup> 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 korábbiakban 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 agreement, azaz EULA határozza meg, amelyet a szoftver használó és a szoftver szerzői jogosultja köt meg.

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

---

<sup>158</sup> A sportról szóló 2004. évi I. törvény.



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 ajánlatott 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 sérülhetnek az AVMS Irányelvben foglaltak, de ahogy fent is bemutatam, a streamerek egy teljesen új értékesítési stratégiát jelentenek a videójátékiadók 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<sup>159</sup>”,*

Tehát nehéz igazolni, hogy pl. ezen EU-s irányelv maradéktalanul eredményes Twitch streamerek esetében, akik új videójátékokat streamelnek<sup>160</sup>. Ezzel csak tovább szerettem volna erősíteni a megállapítást, hogy bár a médiajogi szabályok, így kifejezetten a PEGI korhatár besorolás pl. befolyásoló tényező a videójátékiparban, ugyanakkor a teljes iparágra legnagyobb hatást mégsem ez a jogterület gyakorolja.

---

<sup>159</sup> 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.

<sup>160</sup> Johnson Mark R., and Jamie Woodcock, „The impacts of live streaming and Twitch. tv on the video game industry.” *Media, Culture & Society* 41, no.5 (2019): 670-688. <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>

#### 4. A videójáték, mint szoftver és annak védelme

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

A videójátékok szoftverek, Sorbán Kinga megfogalmazásában összetett szerzői művek, vagyis több olyan részelemből áll valamennyi, amelyek egyenként is igényt tarthatnak a szerzői jogi védelemre<sup>161</sup>. 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 a közösség relatív nagy szabadsággal rendelkezett felettük, azonban ahogy az online értékesítés elterjedt és a felhasználók beazonosíthatóak lettek, a szellemi tulajdon nyújtotta védelmet egyre jobban elkezdtek a gyártók erősíteni az EULA-kkal és egyre magasabb szintű védelmet tettek lehetővé szoftvereik felhasználását tekintve<sup>162</sup>.

Fairfield tanulmányában vizsgálja azt a kérdést<sup>163</sup>, 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 egyik oka a videójátékiadók játékosokkal (fogyasztókkal) szembeni túlsúlyos helyzetének

---

<sup>161</sup> Sorbán Kinga, „A Játék Joga, a videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban”, *In Medias Res* 10 (2021): 71-89.

<sup>162</sup> Elkin-Koren, Niva, „Governing access to users-generated-content: The changing nature of private ordering in digital networks.” *Governance, Regulation and Powers on the internet*, E. Brousseau, M. Marzouki & C. Meadel eds., Cambridge University Press (2009) <https://ssrn.com/abstract=1321164>

<sup>163</sup> Fairfield Joshua, im. uo.

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, szövegek is védelemben részesülnek<sup>164</sup>.

## **5. A videójáték és kiadója közötti jogi kapcsolat szerzői jogi megvilágítása a magyar jog szerint**

A Szerzői jogi törvény rendelkezésein keresztül kívánom bemutatni azt, hogy a fenti kiadó és videójáték fogyasztó közötti kapcsolatra mi a részletesebb szerzői jogi magyarázat. A szerzői jogosultnak az adott művön – amennyiben nem idegenítik el vagyoni jogait – gyakorlatilag a dolgokon (res) fennálló tulajdonnal azonos szintű rendelkezési joggal rendelkeznek<sup>165</sup>.

A videójátékok tehát a Szerzői jogi törvény értelmében szoftverek, így a magyar jogi szabályozás is e ként tekint rájuk, és nem, mint média alkotásokra. Az 1. § (1) bekezdésének c) pontja értelmében szerzői jogi védelemben részesül az irodalmi, tudományos és műveszti 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 dolgozat szempontjából a lényeges kérdés

---

<sup>164</sup> Sorbán Kinga, im., uo.

<sup>165</sup> Nem szeretném a tulajdonjogot összekeverni a szellemi tulajdonnal, mindössze kiemelem 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.

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 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 merchandising<sup>166</sup> 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 tekinthetőek 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 erejének<sup>167</sup>” (legalábbis jogi szempontból), mivel a szoftverekhez kapcsolódó szerzői jogokkal koránt sem ér véget a kérdés. Sőt, ahogy látni fogjuk a védjegyoltalmi

---

<sup>166</sup> A kifejezés jelentése jelen alkalmazáskor arculatátvitelt jelent.

<sup>167</sup> Greenspan David, S. Gregory Boyd, and Jas Purewal „Video games and IP: A global perspective.” *WIPO MAGAZINE* 2 (2014): 6-11. Letöltve: 2022.07-27.  
[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/02/article\\_0002.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html) .

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 védjegyoaltalomban 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 körbejárom a következő fejezetben. Azért nehéz a megkülönböztetést megtenni, mert videójátékot lehet vásárolni online és fizikai formában is, de az online vásárlásnak is 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 szoftverhez<sup>168</sup>.

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 miatt.<sup>169</sup>

## **6. Az e-sportoló jogi státusza**

A korábbi alfejezetben utaltam már Farfield munkásságára, most mielőtt tovább elemzem az e-sport körüli részletes jogi helyzetet, kitérek részletesebben (és egyben tartva a dolgozat, elméleti, logikai feszességét) röviden a virtuális valóság és a

---

<sup>168</sup> Sorbán Kinga: im., uo.

<sup>169</sup> Sorbán Kinga: im., uo.

valóság szabályozására vonatkozó joggyakorlat ismertetésére. Annak érdekében teszem ezt, hogy nagyobb értelmet nyerjen az, miért ezen szerződések a meghatározóak a videójátékok és azok felhasználói közötti kapcsolatban. A kiadók által alkalmazott EULA-k azért szabályozhatnak olyan kérdéseket is, mint a virtuális valóságban tanúsított fogyasztói magatartás vagy a virtuális javak felhasználása a való életben, mert a most bemutatott jogszabályalkotási háttér vonatkozik rájuk. A dolgozat egyik legrészletesebben vizsgált jogi kapcsolatát az e-sportoló és a videójátékkiadók között éppen e jogszabályalkotási háttér teremtette és e fejezet után ez a kapcsolat kerül részletes elemzésre.

A „való életben” a társadalmi együttélésünket meghatározó jogszabályok érvényesek a digitális térben teremtett világunkra is. Két párhuzamos, de egymásba olvadó világ szabályozásának nehézségével kell szembe néznünk: az offline és az online világgal<sup>170</sup>. Jogi értelemben nem került elhatárolásra a virtuális valóságtól a való világ. Az alábbiakban ismertetett élethelyzetek felvetik azt a lehetőséget, hogy a virtuális világban alkalmazott szabályok nem minden esetben kielégítőek.

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 lettek<sup>171</sup>. 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, ez „pusztán” egy virtuális világ, míg a platformhoz kapcsolt szerzői jogi védelem teljes mértékben él és a szerzői jogosultját védi, sőt a játékos által vásárolt szolgáltatások, melyek egyetlen megjelenési helyszíne a virtuális tér, ugyanazon szabályozók által

---

<sup>170</sup> Kárpáti József, Pázmándi Kinga, Pétervári Kinga, „Does Internet Trigger Stricter Liability? Steathy Technologies v. Steathy Regulations, Flows of Resources in the Regional Economy in the Age of Digitalisation” *Proceedings of the 7th CERS Conference, 2019.*, 542.

<sup>171</sup> 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. Letöltve: 2023. 05-31. <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5>

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 gazdasági társaság által kiadott játékkal kapcsolatos jogesetek. A játékosok a játékban kifejtett tevékenységük alapján jutalmakat kapnak. Ezek a jutalmak egy ún. „drop system” szerint kerülnek odaítélésre<sup>172</sup>. 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 el<sup>173</sup>. Ezeket a skineket pedig fogadásra is használják, Counter Strike e-sport mérközéseken<sup>174</sup>. Ezekből a fiatalok általi szerencsejátékot is érintő, de a virtuális világot és a „valóságot” jogi szinten érintő problémákból pedig több bírósági per is született<sup>175</sup>. A citált cikk szerint 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, vagyis 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).

---

<sup>172</sup> Anthony Clement, „CS:GO Weekly Drop System Explained”, *The Global Gaming*, 2022, Letöltve: 2023.05-31. <https://theglobalgaming.com/csgo/weekly-drop-system>

<sup>173</sup> Calum Patterson, „11 most expensive CSGO skins in 2023: Knives, AK-47, AWP & more, Dexerto, 2023.” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.dexerto.com/csgo/most-expensive-csgo-skins-1340162/>

<sup>174</sup> Joshua Brustein, and Eben Novy-Williams, „Virtual Weapons Are Turning Teen Gamers Into Serious Gamblers,” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>

<sup>175</sup> Tyler Wilde, „Valve has beaten the last of a series of 2016 lawsuits over CS:GO weapon cases and skin gambling,” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.pcgamer.com/final-claim-in-csgo-skin-gambling-lawsuit-dismissed-because-plaintiffs-never-actually-used-steam/>

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 eltöri azon magánjogi kapcsolatokat mellett, melyek végső soron meghatározzák a játékos és a kiadó közötti kapcsolatot. A következő fejezetben elemzem a Riot Games felhasználási szerződését és egy játékosal készült interjú alapján mutatom be, hogy ennek milyen hatása van egy e-sportolóra, ezen elemzés fényében pedig megvizsgálom a fogyasztóvédelemmel kapcsolatban fent citált irányelvek és a felhasználói szerződések jogi érvényesíthetőségének nehézségeit.

Álláspontom szerint az EULA-k megfeleltethetőek 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:

„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 (a továbbiakban: „EULA”) kifejezések általában azonosak az általános szerződési feltételek Polgári Törvénykönyvben megjelölt változatával. Valamennyi feltételrendszer egy olyan szerződést jelöl, amely meghatározza a résztvevő felek (jelen cikk esetében a kiadó/forgalmazó és játékos/fogyasztó) jogait és kötelezettségeit. Ezek a szerződések határozzák meg és szabályozzák 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. Ezen feltételeket a felek nem tárgyalják meg egyedileg, azokat egyfajta ultima ratio-ként a játékosnak felajánlják, 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. Az e-sportolói életpálya rekreációs, gyakran gyermekkori videójátékozással kezdődik és az e-sportolók versenyen kívüli játékok és gyakorlásuk során is fogyasztói minőségükben játszanak. Tehát kijelenthető, hogy az e-sportoló életpályája kezdetén és karrierje során sok esetben fogyasztónak minősül, akkor is, ha a dolgozatban általam tett fogalmi meghatározását vesszük alapul a hivatásos e-sportolónak, vagyis aki anyagi haszonszerzés céljából játszik. A következő pontban az előző elemzést logikailag folytatva, az e-sportoló életpályája során az egyik legfontosabb jogi kapcsolatot jelentő szerződést fogom elemezni.

## **7. A Riot Games felhasználási szerződése<sup>176</sup>**

Ahogy a fentiekben is olvasható a videójátékok szerzői művek, amelyekhez kapunk felhasználói engedélyt, aminek egy, a videójáték kiadói jogait gyakorlóval kötött szerződés és az ahhoz kapcsolódó általános szerződési feltételek tartalmazzák a használati korlátait. Az előző alfejezet végén indokoltam, hogy miért fontos ezt a szerződéses kapcsolatot álláspontom szerint megvizsgálni, most még egyszer röviden megismétlem: az e-sportolói életpályamodell során az e-sportoló egyik legfontosabb és legjelentősebb jogi kapcsolatát az iparággal ezen általános szerződési feltételek határozzák meg. Valamennyi meghatározó e-sport játék kiadója rendelkezik egy ehhez hasonló általános szerződési feltételrendszerrel, én azért a Riot Games-ét választottam ki elemzésre, mert ahogy ezt is korábban igazoltam forrásmegjelölés mellett, ezen kiadó gondozásában lévő játékok – különösen a LoL – rendelkezik a legtöbb nézővel, így ez az egyik legmeghatározóbb játék az iparágban. A klasszikus sportok nyelvezetére lefordítva ez azt jelenti, hogy a sportágak közül pl. az egyik legnépszerűbbet, a futballt elemezném.

A dolgozatban pedig azért itt kap helyet ez az elemzés, mert ezen szerződéses kapcsolat alapozza meg az e-sportoló fogyasztói minőségét, amelyet közvetlenül ezt követően vizsgálok.

A Riot Games nyilvánosan elérhetővé tette játéka felhasználási feltételeit<sup>177</sup> (a továbbiakban mint, Riot Games ÁSZF). A szerződési feltételekben a szabályozási kör kiterjed:

---

<sup>176</sup> <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.xmfwp2obedji> Letöltve: 2022.07-20.

<sup>177</sup> <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service> Letöltve: 2022.06-13.

- 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,
- 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 kerül az Ön tulajdonába, és nem adhatja át azt másnak. A Virtuális Tartalomnak nincs pénzübeli értéke, általában játékhöz 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.<sup>178</sup> Sőt, ezen a weboldalon azért is cserélnek gazdát accountok, hogy az egyik játékos játékban elért magas rangsorát átvehesse egy másik játékos és így eredményesebb ellen kerüljön kisorsolásra, illetve

---

<sup>178</sup> [https://eloboost24.eu/marketplace?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA\\_UXnACwMBIBB3IL0tJ3O-1SqclK\\_O\\_DO8dxkxds3TwfjVphjXT6GEBnuhoCpygQAvD\\_BwE](https://eloboost24.eu/marketplace?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA_UXnACwMBIBB3IL0tJ3O-1SqclK_O_DO8dxkxds3TwfjVphjXT6GEBnuhoCpygQAvD_BwE) Letöltve: 2023.06-06.

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 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 ÁSZF olyan, mintha a weboldalakon sokszor feltűnő FAQ (frequently asked questions, azaz gyakori kérdések) menüpont alatt segítenének a felhasználóknak eligazodni.

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 számtalan kiskorú játékos használja a szoftvert és egyben minden szolgáltatást, amely a felhasználói fiókhoz köthető.

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 azért is szükség van, mert a Riot Games ÁSZF szerint a felhasználó felelős valamennyi veszteségért,

beleértve a virtuális javak eltulajdonítását vagy bármilyen mű kisajátítását, amely azért következik be, mert tulajdonképpen mi nem teljesítettük szerződés szerűen azon kötelezettségeinket, amelyeket a felhasználói fiókokkal szemben támasztottak és amelyet elfogadtunk a LoL 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 jelenti:

*„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 fiókjukkal kapcsolatban. Sőt, ahogy a későbbi elemzésben is kitérek rá, ezen szabályok koránt sem korlátozódnak a videójátékokra, de valamennyi virtuális világban található minden jószágot szintén a szellemi tulajdonnal kapcsolatos magánjogi jogviszony véd jelenleg<sup>179</sup>. Elkin és Korean megállapítása szerint ez nyújt megfelelő védelmet a felhasználók számára, Fairfield pedig az Amerikai Egyesült Államok bírói felhasználására is szánt tanulmányában<sup>180</sup> kérdőjelezi meg azt a nemzetközi gyakorlatot, amelyben a szellemi tulajdon mindent elsőprő védelmi hálója és az ezen védelmi háló alapján kötött magánjogi szerződések jelentik a valódi

---

<sup>179</sup> Niva Elkin-Koren, im. uo.

<sup>180</sup> Fairfield Joshua, im. uo.

kötőerőt a videójátékkiadó és fogyasztó, tehát e-sportoló között. Főleg az e-sportoló kerül kérdéses jogi helyzetbe, pl. amikor egy ilyen szerződés alapján eltiltják egy játéktól, ahogy erre sok került az alábbiakban citált példában is, melyben röviden bemutatok egy jogesetet a Riot Games ÁSZF elemzése közben, egy másik videójátékos ÁSZF hatását vizsgálva és ezzel is erősítve a fejezetből levonható konklúziót. Illetve ezzel a gondolattal szeretném megmutatni azt is, hogy a videójátékos ÁSZF-ek, illetve EULA-k rendkívül hasonlítanak egymásra. A Riot ÁSZF-hez hasonló jogi ismérveket mutató Blizzard EULA-val kapcsolatos jogeset az alábbi: A Hearthstone-játékos Ng „Blitzchung” Wai Chung esete az e-sport nemzetközi politikai viszonyaiba is belátást enged<sup>181</sup>. A Hearthstone Grandmasters<sup>182</sup> versenyen a meccs utáni interjú végén Blitzchung levette hongkongi tüntető maszkját<sup>183</sup>, és azt kiabálta: „Felszabadítani Hongkongot! Korunk forradalma!” Erre válaszul az Activision Blizzard, a népszerű online pakliépítő kártyajáték fejlesztője egyéves, azonnali hatállyal beálló eltiltást adott Blitzchungnak, amivel gyakorlatilag kitiltotta 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 nagy 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 a kínai kormány közjogi szabályozókon keresztül nyomásgyakorlásának köszönhető,

---

<sup>181</sup> Marc Leroux-Parra, „The Implications of the Company Behind Riot Games”, *Harvard International Review*, Letöltve: 2022.07-12. <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/>

<sup>182</sup> <https://playhearthstone.com/en-us/esports/standings/> Letöltve: 2022.07-12.

<sup>183</sup> 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 lőszert is használtak”. Letöltve: 2022.07-13. <https://hvg.hu/cs/hongkongi%20t%C3%BCntet%C3%A9sek>

persze ez megtörtént az amerikai férfi kosárlabda liga, az NBA szervezetével is<sup>184</sup>. A jogeset ismertetésével csak azt szerettem volna bemutatni, hogy a világ egyik kiemelt játékosát nem a verseny szervezőjével való jogi kapcsolata, de a kiadóval való jogi kapcsolata (az EULA rendelkezései) alapján tiltották el az e-sporttól.

A jelen fejezet elején elemzett erkölcsi kérdések pontosan az ilyen és ehhez hasonló kérdéseket vizsgálták. 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)? 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 megőrizni egy mederben, mert egyszerűen túl széles a terület, amelyet érint a témája. Értelmeszerűen a jogi kérdésekre kíván szorítkozni, de jogi értelemben nem történik látszólag semmilyen visszasság, mégis (ismételve a morális vizsgálódással kapcsolatban már feltett kérdéseimet), etikailag, erkölcsileg, az emberi jóérzést és a humánusot vizsgálva, alapul véve jobb híján a sport egyezményes értékeit (mint pl. a fair play) számtalan visszassággal 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? Kié a felelősség? A videójátékokat ölelő sztereotípiák, miszerint agresszívvá tesznek, figyelemzavart okoznak stb. több ízben cáfolatra kerültek ebben a dolgozatban is szakértői interjú által. Sőt, a mentális egészség elérésének egyik eszköze lehet a játék<sup>185</sup>, ahogy Rachel Wagner tanulmánya is rámutat, nagy eséllyel a videójátékokkal egy, az élet természeti, társadalmi és jogi szabályainál lényegesen egyértelműbb, hamarabb áltátható és könnyebben

---

<sup>184</sup> Marc Leroux-Parra, im. uo.

<sup>185</sup> Jones Christian, et al. „Gaming well: links between videogames and flourishing mental health.” *Frontiers in psychology* 5 (2014): 260.

adaptálható szabályrendszer nyújtása miatt játszanak az emberek<sup>186</sup> és nem azért, hogy például megéljék a szabadságot. Tehát míg ezek a sztereotípiák a tudományos kutatási eredmények dacára látszólag nem dőltek meg<sup>187</sup>, addig a jelen disszertáció tárgyát képező visszásságok 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 világított rá a sajtó, hanem a politikai vonatkozás miatt nyert nagy publicitást a hír. Ezzel a gondolattal ismét szeretném erősíteni a kutatási kérdésekre kapott választ és egyben árnyalni azt, hiszen az e-sportoló a – kötelezően megkötendő, egyedileg nem megtárgyalható - szerződéses kapcsolatai miatt nem csak hátrányos helyzetben lehet, de kevés nyilvánosságot kap e hátrány a köztudatban. Ez a munka figyelemfelhívásként is kíván szolgálni a tárgykörben.

#### Riot ÁSZF 2. pont

Tovább haladva a Riot 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 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:

- 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);*

---

<sup>186</sup> Rachel Wagner, *Video Games and Religion*, Subject: Religion, Culture, Sociology of Religion (Oxford, 2015) Elérhető: 10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8

<sup>187</sup> Sarah Whitebloom, *Gaming may not be as bad as you think* (Oxford, Oxford research, 2020) <https://www.ox.ac.uk/news/arts-blog/gaming-may-not-be-bad-you-think-oxford-research>

- d) *Őn 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) *Őn jogosulatlanul használta (vagy alapos okunk van feltételezni, hogy Őn ezt tette) valaki más fizetési adatait.”*

A 2.1.2.-es pontban már egy kaucsuk klauzula<sup>188</sup> 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 (ahogy a következő alfejezetben ez ismertetésre kerül, az ide vonatkozó EU-s irányelvet implementáló magyar jogszabály ezt a rendelkezést *is po iure* tisztességtelen szerződéses feltételnek tekinti, az mégis alkalmazásra kerül). Gyakorlatilag biztosították a maguk részére, hogy bármikor, bármilyen játékost a saját értékítéletük szerint kizárhassanak abból a körből, akik a szolgáltatásaikat igénybe vehetik. A rendelkezés egy megfelelő példa arra a korábbi sejtésre, miszerint a videojátékkiadók erős jogi és gazdasági pozícióban vannak. Ahogy a korábbiakban igyekeztem rámutatni, nem kizárólag a Riot Games rendelkezik egy ennyire szigorú és ennyire részletes általános szerződési feltételcsomaggal, hiszen ez ugyanígy megfigyelhető a Valve felhasználói feltételeinek elemzésekor,<sup>189</sup> vagy a már említett Blizzard esetében. Tehát teljes mértékben a szellemi tulajdon jogosultja dönti azt el (legalábbis 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 értékelni ezt a fajta jogi pozíciót, mert abban a vitában, amely arról szól, hogy az e-sport sport lesz-e valaha, kétségkívül az ilyen erős jogi pozíció mérvadó lehet (ahogy a fenti jogesetek igazolják, hogy mérvadóak is, ahogy erre az EULA elemzés rámutat). Az e-sport a citált adatok alapján 2022-ben már 700 millió ember életét érintette. A „szabályozási vadnyugat” kifejezés legitimáltságát ebben a gondolatkörben akkor lehet még a citált forráson felül igazolni, amikor

---

<sup>188</sup> Fejes Péter, et. al., im., uo.

<sup>189</sup> [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/) Letöltve: 2023.05-31.



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, ki, milyen körülmények között veheti igénybe a szoftverjüket, illetve bármilyen egyéb szolgáltatásukat. Gyakorlatilag a játék kiadók e tekintetben teljhatalommal rendelkeznek. Ez az erős jogi pozíció szerintem hatással van az e-sport jövőjére, a játékosok és az e-sport szervezetek törekvéseit is befolyásolja.

#### 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 hozzáférését 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 el<sup>190</sup>.

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

---

<sup>190</sup> 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.

feltételek egyoldalú alkalmazása jelenti, amelyek egyrészt nem összeegyeztethetők pl. a későbbiekben vizsgált (az előző pontba is utaltam erre) EU-s fogyasztóvédelemhez kapcsolódó irányelvekkel, másrészt túlnyúlnak a Riot Games felhasználási szerződéseinek határain, amikor azok olyan kérdésekre is kiterjednek, amelyek nem feltétlenül eredeztethetők az ÁSZF alapjául szolgáló szerzői jogosultt 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, ezzel biztositva maga számára egyoldalú döntési lehetőséget. Ez pedig pl. az EU-ban általánosságban elvárt átláthatóság követelményét is sértheti adott esetben. A későbbiekben alaposan vizsgált EU fogyasztóvédelmi irányelve<sup>191</sup> (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.”*

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<sup>192</sup>, pszichológiai, mentális hatásai is lehetnek az ilyen lépéseknek egy e-sport karrier során. Kétségkívül fel sem merül az ÁSZF-ben ennek mérlegelése.

Most azt fogom röviden elemezni, hogy egy felhasználói fiók Riot ÁSZF szerinti törlésének mik a lehetséges következményei egy e-sportoló esetében.

Egy e-sportoló League of Legends játékos karrierjében egy új felhasználói fiók érintheti felkészülési lehetőségeit, komfortját, korábban megszerzett tapasztalati

---

<sup>191</sup> 1. az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/eu irányelve a fogyasztók jogairól ,(a továbbiakban: „EU fogyasztók jogairól szóló irányelv”)

<sup>192</sup> Nem utolsó sorban pszichológia tudományi szempontból is felmerül az a kérdés, miszerint a kiadók rendelkeznek az e-sport jelensége felett erős jogi hatalommal, ez pedig megnehezíti a központi szabályok meghozásának lehetőségét.

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 készségepontok: Az új fiókkal a játékosnak újra meg kell szereznie valamennyi készségepontját. Ahogy a Riot ÁSZF elemzése során is említettem, ezen készségepontok 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. Az ilyen esetekben érdemes volna jogi garanciákat építeni az ilyen és ehhez hasonló szerződésekbe, amelyek védik az e-sportolókat.

### Riot ÁSZF 3.2 pont

A Riot ÁSZF a 3.2-es pontjában szabályozza a szellemi tulajdonjogra vonatkozó szabályokat. Említésre méltó, hogy szellemi terméket a videójáték kiadókon kívül, a videójáték felhasználása során a játékosok is teremtenek, amikor pl. létrehozzák

karaktereiket. Pontosabban ezek is alkotói, kreatív folyamatok, melyek a lehető legritkábban nyernek védelmet a kiadókkal szemben a videójátékiparban.

Egy rövid gondolat erejéig érdemes itt megvizsgálni az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/ek irányelvét a számítógépi programok jogi védelméről<sup>193</sup>. 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 kihirdetésre<sup>194</sup> és amelynek 2. cikk (1) bekezdése értelmében védelemben részesülnek az *„irodalmi és művészeti művek” kifejezés 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,*

---

<sup>193</sup>Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve (2009.04-23.) a számítógépi programok jogi védelméről (kodifikált változat) (EGT-vonatkozású szöveg) Letöltve: 2023.05-31. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/ALL/?uri=CELEX:32009L0024>

<sup>194</sup>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. Letöltve: 2023.06-07. <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=97500004.tvr>

*karakterneveket, chatnaplókat, játékfelvételek és közvetítések, helyszínek, helyszínevek, történetek, párbeszédok, 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 fordulatóban 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.

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.

#### Riot ÁSZF 4.2 pont

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

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

Ahogy fent is utaltam rá, 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.

#### Riot ÁSZF 4.3 pont

A 4.3-as pontban részletezi a Riot ÁSZF, hogy a Feloldható virtuális tartalmak kinek a tulajdonát képezik. Specializáltan tér ki a Riot 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 elölthetnek 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 komolynak 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-el<sup>195</sup>. 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 ismét itt kapcsolódhat a vizsgált Riot ÁSZF rendelkezéséhez, hiszen az e-sportolói karrier megalapozásához egyszerűen sokat kell játszani, e játék közben a játékosok pedig vásárolnak.

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 feltevést, miszerint a jogi és pozíciója erős a játékkiaadóknak az e-sport iparágán belül.

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)

---

<sup>195</sup>Wiki E-sports guides: How Much Time I've Spent on League of Legends | The How-To Guide. Letöltve: 2022.07-20. <https://www.esports.net/wiki/guides/how-much-time-i-spent-on-league-of-legends/>

használni, illetve, hogyan kell és mik a feltételei a szoftverek használatához szükséges profi-nak. 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 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.

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 tulajdonjog 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 többek között, 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 videójátékok fogyasztóvédelmi beazonosíthatóságát vizsgálom meg és azt, hogy a jelenlegi fogyasztóvédelmi rendszer az Európai Unióban (és kifejezetten Magyarországon) megfelelő védelmet nyújthat-e az e-sportolók, mint fogyasztók számára, ha – mint látható – jelen fejezetben elemzett szerződés nem.

Demchenko PhD tanulmányában<sup>196</sup> is összegzi a fentiek alapján is igazolhatóakat, miszerint a videójátékiparban az alábbi juttatási formákat alkalmazza egy játékos:

---

<sup>196</sup> Olena Demchenko. „Electronic Commerce in the Gaming Industry. The Applicability of Consumer Protection Framework and Legal Challenges”, Ph.D. értekezés, Pécs, 2022.

- (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**

A dolgozatban megállapítottam, hogy az e-sportoló életpályája egy részén biztosan fogyasztó. Elemeztem az elsődleges jogi kapcsolatot a kiadó és az e-sportoló között, most pedig e jogi kapcsolat fogyasztóvédelmi elemzését végzem el. A dolgozatban azért szükséges ez az elemzés elvégzése, mert minden jogi kapcsolatot elemezni szeretnék, melyben érintett az e-sportoló. Szeretnék most röviden kitérni arra, hogy miért a fogyasztóvédelem magánjogi kérdéseivel foglalkozik az alábbiakban a dolgozat és miért nem tér ki részletesen a fogyasztóvédelem közjogi jellemzőire is. Ennek az oka az, hogy a vizsgált élethelyzet szerves részét képezi a szellemi tulajdonjog és ez magánjogi irányultságú elemzést kíván meg. A szellemi tulajdon a dolgozatomban videójátékokra vonatkozik, amelyek információs javak és amelyek emiatt nem kifejezetten versenyző jellegűek, fogyasztói szempontból, pontosabban egyéb fogyasztókat nem zár ki a felhasználásból, hiszen egy szoftvert bármennyiszer lehet értékesíteni. Tehát e tekintetben bár a videójátékok is a közjavakhoz állnak közelebb, azonban azok üzleti szempontból, többek között mivel magánvagyonból kerülnek megvásárlásra, a magánjogot érintik és a felhasználók is magányszemélyek<sup>197</sup>. Ahogy az e-sportoló is magányszemély, minden esetben.

---

<https://ajk.pte.hu/sites/ajk.pte.hu/files/file/doktori-iskola/olena-demchenko/olena-demchenko-vedes-ertekezes.pdf>

<sup>197</sup> Klein Tamás, et al., *Technológia jog – Robotjog – Cyberjog*, (Wolters Kluwer, 2018) 87.

Olena Demchenko tanulmányának rövid összefoglalása az, hogy a videójátékipar fogyasztói számára az EU fogyasztóvédelmi szabályai nem nyújtanak – nehéz alkalmazhatóságuk miatt – megfelelő védelmet. A következő fejezetben röviden még egyszer kitérek arra, hogy az e-sportolók miért videójáték felhasználók, majd a fogyasztóvédelmi hátrányt ezen réteg szempontjából fogom elemezni. Ez az alfejezet is a dolgozat kutatási kérdésére keresi a választ, nevezetesen, hogy az e-sportoló hátrányos helyzetben van-e jogi értelemben. Alapvetően elfogadom Demchenko érvelését az EU videójátékipart érintő fogyasztóvédelmi hiányosságai mellett, a kérdés, amit jelen fejezetben vizsgálok az, hogy a videójátékos felhasználóknál speciálisabb élethelyzete miatt, vajon egy e-sportoló fogyasztói minőségében megfelelő védelemben részesül-e.

Az e-sportoló jogállása vita tárgyát képezi és nem meghatározott jelenleg sem szakmai, sem tudományos szinten (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. Ahogy az előző alfejezetben kitértem a Riot ÁSZF elemzése során, az egyik legnehezebb probléma az e-sport tevékenységgel kapcsolatban az, hogy mikortól válik valaki e-sportolóvá egyszerű játékosból, hiszen a világ legelterjedtebb e-sport játékaival otthoni felhasználás során is online versenyzést tesznek lehetővé, de nincs olyan marginális vonal, amely meghatározná, hogy az egyszerű videójáték mikortól alakul ún. e-sporttá. Sőt, az e-sportolók a videójátékos versenyek alkalmával is saját fiókjukba bejelentkezve játszanak sok esetben. Azért kell ezt a kérdést megvizsgálni, mert a fogyasztóvédelmi szabályok e-sportolók esetében elméletben nem volnának vizsgálандók, 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;*

Ez az említett irányelv Magyarországon a 45/2014. (II. 26.) a fogyasztó és a vállalkozás közötti szerződések részletes szabályairól szóló Korm. rendeletbe került implementálásra jogrendszerünkben, ahol a fogyasztó kategóriájára a nevezett Korm.

rendelet a Ptk.-ra utal vissza<sup>198</sup>. A Ptk. 8:1. § 3. pontjába foglalt értelmező rendelkezései szerint a fogyasztó „*a szakmája, önálló foglalkozása vagy üzleti tevékenysége körén kívül eljáró természetes személy*”

Mint látható az irányelvet alkalmazó magyar jogszabály már szűkebben határozza meg a fogyasztót és azon személyeket tekinti annak, akik foglalkozásukon kívüli körben eljáró természetes személyek. Itt felmerül a kérdés, hogy az e-sport ebben az esetben foglalkozásnak tekinthető-e és ha igen, akkor milyen kategóriába esne-e az e-sportoló természetes személy. Az e-sport azonban – a játékosok élethelyzetét tekintve – sok 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. A későbbiekben az e-sport sporttá válása lehetőségének vizsgálata során ellenőrizni fogom annak a lehetőségét, hogy az e-sport, milyen eséllyel minősülhet a jövőben teljes értékűen sportnak, e körben pedig több publikációs kísérletet ismertetek majd a professzionális és amatőr e-sportolóról. Annyit bocsájtok most előre annak érdekében, hogy a fogyasztóvédelmi szempont vizsgálható legyen egy e-sportoló életútja során, hogy az e-sport atléta minden esetben először gamer, sőt akkor is gamer, ha otthon játszik, nem pedig egy versenyen, mégis versenykörülmények között. Ennek megfelelően az e-sportolókra vonatkozó fogyasztóvédelmi irányelvek azonosak azokkal, amelyek a gamerekre, a rekreációs játékosokra vonatkoznak.

Álláspontom szerint a professzionális e-sportoló az, aki karriercélú jövedelemszerzésre irányuló tevékenységet<sup>199</sup> folytat, míg a „gamer” szórakoztató

---

<sup>198</sup> 45/2014. (II. 26.) a fogyasztó és a vállalkozás közötti szerződések részletes szabályairól szóló Korm. rendelet 4. § 2. pont

<sup>199</sup> Előre utalva a dolgozat következő fejezetében ismertetett álláspontomra a hivatásos és az amatőr e-sportoló közötti különbségre vonatkozóan: 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.

célú kikapcsolódásért játszik. Az e-sportoló és az egyszeri videójátékos fogyasztó is a videójáték kiadó (forgalmazó) általános szerződési feltételei alapján játszik/e-sportol<sup>200</sup>, 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.

#### **A. A fogyasztóvédelmi szabályok alkalmazásának dilemmája**

Mivel a dolgozat kutatási kérdése hazánk e-sport szabályozásának hiányosságai, az EU-s fogyasztóvédelmi irányelvek vizsgálata indokolt és szükséges is. Első körben általános szempontból vizsgálom az irányelveket.

Fogyasztóvédelmi szempontból az irányelvek értelmében minimum az alábbi kérdéseket kell vizsgálni egy videójáték esetében ahhoz, hogy meghatározhassuk, hogy mely irányelvek vonatkoznak rájuk. Ezen irányelvek 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 piacra is kerülhet (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,

---

<sup>200</sup> Fairfield Joshua, im. uo.

- e) ha igen, azok tovább értékesíthetőek-e a játékon belüli javakért vagy valódi pénzért<sup>201</sup>.

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

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

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

A videójátékokhoz kapcsolódó e-sport tevékenység jogi megítélése egyrészt az előző fejezetben is részletezett magánjogi elemeket tartalmaz a videójáték szoftver felhasználója és a videójáték 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 kapna – egy közjogi hangsúlyt a kérdéskör, de a dolgot a fogyasztóvédelem magánjogi elemeivel foglalkozik, ahogy nem sokkal korábban ezt indokoltam. Itt ismét jelzem az értelmezhetőség kedvéért azt, 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. Bizonyos esetekben van példa arra, hogy egy e-sportoló szélesebb körű védelemben részesül. Igazán érdekessé – a sportjoghoz hasonlóan „átfekvő jogági területté” – az

---

<sup>201</sup> Olena Demchenko, im.

e-sport jog pedig akkor válik, amikor a fizetett játékos helyzetét vizsgáljuk, akik munka vagy megbízási jogviszonyban kerülnek a fogyasztói oldalra, ami eleve egy általánostól eltérő jogi helyzetet teremt. Jelen értekezésben korábban a médiajogi szabályozást már bemutattam, így látható milyen bonyolult az élethelyzet, hány jogterületet érint a videójátékok jelensége, most pedig rátérek azon EU-s szabályokra, melyek meghatározzák, illetve meghatároznák a játékosvédelmet a fogyasztói oldalon.

Itt fontosnak tartom megjegyezni, hogy az általános szerződési feltételek szabályozását ellátó Ptk. figyelembe veszi az ún. „fekete és szürke listát”, amikor egy-egy szerződéses feltételt ipso iure tisztességtelennek titulál, vagy pusztán az ellenkező bizonyításig tekint annak<sup>202</sup>. A Ptk. 6:104. 1. § bekezdésének a) pontja értelmében tisztességtelen az alábbi szerződéses feltétel: *„a szerződés bármely feltételének értelmezésére a vállalkozást egyoldalúan jogosítja”* A korábbi fejezetben elemzett (és szó szerint idézett) Riot ÁSZF Legal Jibber Jabber nevet viselő szerződéses feltételek közül az 1. pont szó szerint említi, hogy a Riot Games „abszolút joga” saját hatáskörben határozni arról, hogy valaki megfelelően használja-e a szolgáltatást és e jog értelmében törölheti is bárkinek a felhasználói fiókját, indoklási kötelezettség nélkül. Tehát az EU-s fogyasztóvédelmi irányelvek magyar implementálása, a Ptk. fenti rendelkezése tisztességtelen szerződési feltételként jelöli ezt meg.

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

*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”*

---

<sup>202</sup> Fazekas Judit, „A magyar fogyasztóvédelmi szabályozás fejlődése a rendszerváltástól napjainkig.” in *A fogyasztók etikai és jogi védelme*, szerk. Hamar Farkas és Hámori Antal, 28-59. Budapest: Budapesti Gazdasági Főiskola, 2015. [https://publikaciotar.uni-bge.hu/1214/1/Fazekas%20Judit\\_2015-5-3-mod-2018.pdf](https://publikaciotar.uni-bge.hu/1214/1/Fazekas%20Judit_2015-5-3-mod-2018.pdf)

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 irányelveinek elemzése során később 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 az irányelvekkel, 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 szabályozásához, nem segíti jobban sem a videójátékipar rekreációs tevékenységet, sem e-sport tevékenységet végezni kívánt fogyasztóit.

## **B. A virtuális termékek, áruk és szolgáltatások fogyasztóvédelmi szabályozása**

A megvizsgálandó EU-s irányelvek és az azokat Magyarországon implementáló jogszabályok, amelyek segítenek eligazodni, az alábbiak:

1. az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/eu irányelve a fogyasztók jogairól<sup>203</sup>
2. az Európai Parlament és a Tanács 2019/770 irányelve a digitális tartalom szolgáltatására és digitális szolgáltatások nyújtására irányuló szerződések egyes vonatkozásairól<sup>204</sup> (a továbbiakban: „EU digitális tartalomra vonatkozó irányelv”)
3. az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/771 irányelve az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól<sup>205</sup> (a továbbiakban: „EU árukra vonatkozó irányelv”).

---

<sup>203</sup> elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32011L0083>

<sup>204</sup> elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/HU/legal-content/summary/contracts-for-the-supply-of-digital-content-and-digital-services.html>

<sup>205</sup> elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=celex%3A32019L0771>



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 irányelvek tartalmaznak, a két már említett kormányrendelet mellett. Emiatt szükséges még ebben a fejezetben vizsgálnunk az e-kereskedelmi irányelvet is, de a korábban is már elemzésre került EU e-kereskedelmi irányelvet is elmezem az alábbiakban, ahogy a Ptk-t is elemezni kellett a körben, mint irányelvet implementáló jogszabályt.

Az alábbi gondolatmenet videójátékiparra tett vonatkozásai Demchenko PhD tanulmányában megfogalmazottakra<sup>206</sup> támaszkodnak részben és fogalomelemek és jogértelmezési módszer segítségével igyekszem a fogyasztóvédelmi védelem hiányából eredő jogértelmezési problémát kiterjeszteni az e-sportolókra is. Tehát a fogyasztóvédelem videójátékiparra vonatkozó szabályait vizsgálom és ezek az alább olvasható megállapítások kerültek kiterjesztésre az e-sport vonatkozásában.

A digitális tartalomra irányadó rendelkezések:

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 digitális tartalom-szolgáltatásra vonatkozó szerződéseknek ezen irányelv hatálya alá kell tartozniuk”<sup>207</sup>.*

---

<sup>206</sup> Olena Demchenko, im.

<sup>207</sup> elérhető: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32011L0083>

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 tárggyá válnak vásárláskor és alkalmazáskor a játékkomponenson belül. A Digitális Tartalom Irányelv és a Digitális Áruk Irányelv a Fogyasztói Jogok Irányelvében meghatározottakon 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:

- I. *„digitális tartalom”*: digitális formában előállított és szolgáltatott adat;
- I. *„digitális szolgáltatás”*:
  - 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 igénybevevői által feltöltött vagy létrehozott digitális adatok megosztását, illetve az azokkal való egyéb interakciót;*
- I. *„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.

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.”<sup>208</sup>”*

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 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

---

<sup>208</sup> 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>

szerződésre alkalmazható, ahol a szerződés tárgya fizikai adathordozó (pl. CD) tehát egy áru digitális elemekkel. Másrészről 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 fizetéses 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 áruként is tekinthetnénk, ahogy fent is rögzítésre került, sok esetben egy játékot két formában is kiadnak, így ugyanazon digitális elemre két irányelv 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 rendeletet (a továbbiakban, mint EU digitális szolgáltatásokról szóló rendelet)<sup>209</sup>, 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.

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 élethelyzetükből adódóan nem lesz differenciált egy egyszerű fogyasztóétól.

Demchenko arra a következtésre jut PhD tanulmányában<sup>210</sup>, hogy a fogyasztóvédelmi garanciák különböző szintjeit szükséges alkalmazni attól függően, hogy milyen fizetési típust vár el egy szolgáltatás. Például az EU digitális

---

<sup>209</sup> a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (digitális szolgáltatásokról szóló rendelet) Letöltve: 2023.06-08.

<sup>210</sup> Olena Demchenko, im.

tartalmakról szóló irányelve szerint, ha a játékos személyes adatokat használ egy alapvetően ingyenes szerződésben, 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 vizsgálható ismertetőjegyek, nem utolsósorban 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 rátával<sup>211</sup> és ennek az egész halmaznak az e-sport csak kisebb része. Részletesen a hivatásos és amatőr e-sportolóokra tett tudományos megkülönböztetésre a későbbiekben térek majd rá, a sport és az e-sport összehasonlító elemzésénél, annyit előrebojstva, hogy a kérdésben nincs szakmai konszenzus. Szakmai konszenzus híján pedig az élethelyzet már ismertetett jegyei

---

<sup>211</sup> <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548> Letöltve: 2023.06-13.

miatt lehet arra következtetni, hogy az e-sportoló karrierje során fogyasztónak minősül.

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 mutatom be, hogy a fenti definíciók közül valamennyi jellemző a videojátékokra, pontosan emiatt jogi kollúzió alakul ki, amely az egyszeri fogyasztó esetében is igen problémás, de kifejezetten az, az e-sportolók esetében.

### **C. A pay to play és a free to play, mint a szolgáltatás vagy áru besorolás nehezítő faktoraik fogyasztóvédelmi szempontból**

A videojátékok az a két fajtája, melyek elsősorban nehezítik ezeknek az irányelveknek és nemzeti szabályozóknak az alkalmazását fogyasztóvédelmi szempontból az alábbiak: az ún. free to play és az ún. pay-to-play videojátékok, illetve ezek variáció annak fényében, hogy pl. hordozható eszközökön, vagy pusztán online formához kötöten használhatóak, illetve a hozzájuk kapcsolt ingyenes vagy térítésköteles szolgáltatások fényében. A free to play videojátékok 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 szellemi tulajdonjogi 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 játéokra kiváló példa a Fortnite<sup>212</sup>, 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.

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

---

<sup>212</sup> <https://www.fortnite.com/> Letöltve: 2023.05-23.

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 megfeleltethető 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 érzékeltessem, alább idézek egy cikket, ahol egyetlen játékos megközelítőleg 150.000,- USD – 200.000,- USD dollár közötti költséget tudhat magának, csak az avatárjai kinézetét módosító ún. skin-ekre<sup>213</sup>. Az említett Fortnite nevű játéknál maradván, 2021-ben a játék bevétele összesen 5,8 milliárd USD volt<sup>214</sup>. Álláspontom 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 közé<sup>215</sup>. 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, bármelyik irányelvet vesszük figyelembe, a fogyasztó védelme nem valósul meg.

#### **D. A fogyasztóvédelem és az e-sport általános kapcsolata**

Nehéz a fentiek alapján meghatározni, hogy egészen pontosan melyik irányelv szerint kellene eljárni meghatározott videójátékok esetében. A fogyasztókat (tehát játékosokat, így pedig végső soron az e-sportolókat) éri adott esetben tisztességtelen

---

<sup>213</sup> Nakul Ahuja, „SypherPK reveals the amount of money he has spent on Fortnite skins and other in-game items”, Letöltve: 2023.05-31. <https://www.sportskeeda.com/fortnite/sypherpk-reveals-amount-money-spent-fortnite-skins-in-game-items>

<sup>214</sup> Mansoor Iqbal, „Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023)” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>

<sup>215</sup> „Sport shooting competition created in Fortnite added to Olympic Esports Series 2023”, Letöltve: 2023. 05-31. <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023>

jogi helyzet, mivel nincs meg a digitális termékek különböző fogalmainak egyértelmű megkülönböztetése, ahogy fent is utaltam 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 társadalommal összefüggő 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 videójátékra.

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 fogyasztókhoz és emiatt az e-sportolókhoz képest is. Előre bocsájtva álláspontomat, 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.

Azért tettem 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 dolgozat célja az, hogy a benne foglaltak felhasználhatóságára első sorban 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 az immáron megszűnt GAISF felvette volna 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. Ezen felül igyekeztem igazolni azt az állítást is, hogy egy e-sportoló nem egyszerű fogyasztó.

#### **IV. Az e-sport szervezetrendszere és sporttá válásának lehetősége**

Az élethelyzet ismertetését a videójáték és az e-sport fogalmával kezdtem, megvizsgáltam az e-sportolót és a rá vonatkozó szabályozási és etikai környezetet, logikailag így ezt követően helyes bemutatni (a kisebb egységtől a nagyobb felé haladva) a szervezetrendszert. Ebben a fejezetben kívánom ismertetni a sportszervezeteket és a kiadókat, tehát az e-sport iparágára legnagyobb hatást gyakorló szervezeteket és most szeretném megvizsgálni az e-sport sporttá válásnak lehetőségét. Ebben a fejezetben tisztázom továbbá az e-sport és a sport területén is megjelenő további fogalmakat, mint a hivatásos és amatőr e-sportoló. Ezen utóbbi vizsgálatra azért itt kerül sor, mert a szervezetrendszerben elhelyezkedő játékosok szempontjából itt nyer relevanciát az, hogy valaki életvitelszerűen végzi-e a tevékenységet. (A korábbi fejezetekben vizsgált pl. fogyasztóvédelmi szempontból az amatőr és hivatásos e-sportoló kategóriáknak – ahogy igyekeztem megvilágítani – nem volt jelentősége, hiszen a jogszabályok nincsenek erre tekintettel hazánkban).

##### **1. A sport és az e-sport viszonya**

A szervezeti rendszer elemzését – ahogy korábban is utaltam rá – érdemes a sport fejlődésének ismertetésével és az e-sport e fejlődéstörténettel való összehasonlításával kezdeni. Így látható lesz, hogy az e-sport és a sport között húzódó hasonlóság megjelenik-e fejlődéstörténetükben, illetve a későbbiekben 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 körül hajózási kísérletét, Columbus Kristóf világtérképeket ábrázoló útját<sup>216</sup>, a Holdraszállás politikai – hadi céljait, vagy a sportot, ugyanis ha kisebb léptékű példa is ugyan, de Magyarországon is az 1921.

---

<sup>216</sup> Yuval Noah Harari, *Sapiens. Rövid történet az emberiségről*. Magyar kiadás, (Budapest: HVG Könyvek, 2015) 139.

évi LIII. törvény szabályozta az iskolai testnevelést a sorkatonai szolgálatra való 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, hogy törvénytörő volt a rendkívül nagy teljesítmények leadásának kényszere miatt az, hogy az amatőr szintű, egyébként „polgári életet” is folytató sportolók teljesítménye végzetesen elmaradjon azókéktól, 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 kérdéssé<sup>217</sup>. Yuval Noah Harrari megállapítsa szerint az sport az egyetem béke egyik legnagyobb szimbóluma, sőt, inkább bizonyítéka, hiszen a népek közötti versengést és egyértelmű győztessé avatást teszi lehetővé vér nélkül<sup>218</sup>.

Az e-sport és a sport fejlődéstörténete talán leírható, megragadható ellentéteiken keresztül is. Tehát az e-sport szoftverek segítségével való versengés, lehetővé pedig a játékkidők tették, amelyek 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 között egy ellentét húzódik: míg a világ egyik

---

<sup>217</sup> Fejes Péter, et. al., im., uo.

<sup>218</sup> Yuval Noah Harari, *Sapiens. Rövid történet az emberiségről*. Magyar kiadás, (Budapest: HVG Könyvek, 2015)

legnépszerűbb sportjának életére komoly hatása van anyaszervezetének, a FIFA-nak (amely egy Svájcban bejegyzett sportegyesület, amelyre első sorban a svájci jogszabályok az irányadók, hiába határozza meg nemzetközi jelleggel a futball szabályait, versenyeit stb.) addig az e-sport életében a sportszervezeteknek a szerepe kisebb, és nagyban függ attól, hogy milyen megállapodásra jutnak a kiadókkal, illetve azon jogi személyekkel, akik a játékszoftverek felett gyakorolják a felhasználási jogokat. Ennek az oka a dolgozatban többször is elemzett jogi háttér, vagyis, hogy a videójátékok feletti szerzői jogosultak sok esetben meghatározhatják szellemi tulajdonuk jogi, gazdasági felhasználását. Itt szeretném megjegyezni, hogy sok esetben nem érdekük szűkíteni a sportszervezetek e-sport világában való jelenlétét, lévén a kiadók gazdasági társaságok, tehát a profitmaximalizálás egy feltételezhető, legalábbis általánosnak tekinthető piaci cél, a sportszervezetek pedig nagy tömegekhez érnek el.

Mielőtt rátérnék a profi és a hivatásos e-sportoló kategóriájának elemzésére, a fejlődéstörténeti résznél, itt vizsgálandó az is, hogy számtalan vitás kérdés akad a mai napig azzal kapcsolatban, hogy mi a sport és mi nem az. Például a pankráció nem sport, a bokszt igen, a zsonglörködés művészet és nem sport, a díjugratás sport, a galopp nem az<sup>219</sup>. A sporthorgászat sport, a vadászat viszont nem az. Ahogy Mezei Péter rámutat, a kocsmasportok etikai vizsgálat nélkül vannak elfogadva (darts, billiárd, holott ezen sportok kulturális része az alkoholfogyasztás 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<sup>220</sup>.

---

<sup>219</sup> Fejes Péter, et. al., im., uo.

<sup>220</sup> Mezei Péter interjúalany állítást igazoló idézete: „Aki nem játszik az nem fogja soha megérteni valószínűleg, hogy milyen e-sport játékkal játszanak. Tehát a szubkultúra zárt, nehezen megragadható a 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 értelmezni, hogy nem játszik valaki. 20 éve e-sportolok, de a LoL meccset nem értem teljesen, hiába csinálok.”

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. Az alábbi táblázatban ismertetem azon szakértői interjúalanyokat, akik egyetértenek abban, hogy a sport mellé volna szükséges helyezni az iparágat, hiszen sajátosságai miatt alá nem logikus 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 elöregedő nézők miatt. Tehát a szakértők többsége (bár nem mindegyik, ahogy alább látható) is megfelelőnek találja azt, hogy nem a sport alá vesszük be az e-sportot, hanem mellé, mint egy sajátos jogi és gazdasági háttérrel rendelkező tevékenységi formát, amelynek nem a szoftvereit, illetve az ahhoz kapcsolódó versenyszervezési jogait szabályozzuk, hanem a tevékenységgel érintett, védelemben részesítendő résztvevők jogait igyekeznénk védeni. Ahogy a későbbiekben ismertetett és példaként vett francia szabályozás is teszi. Itt is szeretném a dolgozat V. fejezetében képviselt álláspontot ismertetni, miszerint a francia szabályozás megfelelő lehet megvédeni az e-sportolók jogait, hiszen a szakértői interjúk is alátámasztják nem csak a szabályozási kérdésekben tett egyöntetű állásfoglalásuk keretében, de az e-sport sporttá válásának kérdései során is, hogy az e-sportolók védelme az egyik kiemelt terület, ahol szükséges szabályozást létrehozni. Ezzel a gondolattal pedig tovább szeretném erősíteni az elemzés jelen fejezetben való értékét, hiszen a szakértők is ilyen irányú nyilatkozatot tettek.

<b>Szakértői interjúalany neve</b>	<b>Az e-sport sport mellé való betagozása megfelelő stratégia volna-e az e-sport jövőjét illetően?</b>	<b>A szakértői interjúban ismertetett szakértői álláspont idézete</b>
<b>Mezei Péter</b>	<b>Igen.</b>	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

		<p>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</p>
<b>Sebestyén András</b>	<b>Igen.</b>	<p>Teljesen egyetértek, nem sport 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.</p>
<b>Szabella Olivér</b>	<b>Igen.</b>	<p>Mindenképpen mellé kerül, nem pedig alá, pont a kiadó jogi ereje miatt.</p>
<b>Bíró Balázs</b>	<b>Igen.</b>	<p>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.</p>
<b>Törőcsik Mária</b>	<b>Nem.</b>	<p>Ez arrogancia, hogy az e-sportot a sport mellé kéne betagozni. Ez egy</p>

		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?
<b>Zódi Zsolt</b>	<b>Igen.</b>	Az e-sport nem sport, ez egy rossz elnevezés, a sport mellé kéne tenni és nem alá. Érdekes 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.

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, fiataikorúak esetében is, ahogyan most már hazánkban is lehet e-sport versenyekre fogadásokat kötni<sup>221</sup>, 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 alig ismertek. A jelen alfejezet a szakértői interjúk alapján azt kívánta igazolni, hogy az e-sport inkább a sportok mellé besorolandó tevékenységi forma. Ebből lehet logikusan arra következtetni, hogy az e-sport kiadók

<sup>221</sup> <https://www.tippmixpro.hu/> Letöltve: 2022.07-07.

és a sportszervezetek egyéni megállapodásai lesznek a jövőben a meghatározóak az e-sport és a sport viszonyában. Ezt a későbbiekben fogja alátámasztani a gazdasági elemzés is.

## 2. Az amatőr és a hivatásos e-sportoló

Az előző alfejezet megállapítását szeretném tovább erősíteni azzal, hogy az amatőr és profi e-sportolói kategóriákat elemzem, mivel az e-sport szervezetrendszerének különbözőségére mutat majd rá ez is és arra, hogy nehezen összeegyeztethetők, így a sport alá betagozása kutatói szemmel, elméleti szinten szintén nehezen elképzelhető.

Ahogy láthattuk, a klasszikus sportok fejlődéstörténete során az amatőr sportok voltak a meghatározóak, majd ezt követően alakultak ki az elitsport. Az e-sport esetében egységesen nem került a két kategória meghatározásra. A két kategória meghatározását is (hogy egy visszatérő vállalat példáját használjam), a League of Legends esetében például a Riot Games dönti el, általános szerződési feltételei között, de Magyarországon pl. a Magyar E-sport Szövetség is meghatározza versenyeihez ezt a kategóriát.

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 és a jelenlegi gyakorlat alapján ez áll a legközelebb az igazsághoz, de ennél lényegesen összetettebb eredményt kaptam elemzésem végeztével.

Ha vesszük a klasszikus sportokat, a Sporttörvény<sup>222</sup> alapján Magyarországon például igen egyszerűen határolódik el egymástól a profi és az amatőr sportoló. A Sporttörvény 1. § (1) bekezdése 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 jövedelemszerzési céllal foglalkozásszerűen folytat sporttevékenységet. Minden más*

---

<sup>222</sup> a Sportról szóló 2004. évi I. törvény, 1. § (1)



*versenyző amatőr sportolónak minősül.*” Vajon ez a különbség megállapítható az e-sportolónál is hasonló egyszerűséggel? 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 szervezett versenyeken játszanak<sup>223</sup>. 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. A Riot Games gyakorlata természetesen nem jellemzi az egész iparágat, mindössze egy stúdió a sok közül, de rávilágít arra, hogy a gyakorlat mennyire szerteágazó akkor is, ha pusztán el kívánjuk dönteni, hogy egy e-sportoló amatőr vagy hivatásos játékosnak minősül-e. A kiadók jogi mozgástere jelenleg adott ahhoz, hogy akár ilyen, a játék felhasználása közben alkalmazott kifejezések használatát is tiltsák.

A későbbiekben a kiadók jogai szellemi termékeik felett még elemzésre kerül, ahogy szerepük is az iparágban.

Mindazonáltal más tudományág megállapításait is figyelembe lehet venni ahhoz, hogy meghatározzuk a hivatásos és az amatőr e-sportolót. Míg tehát a Riot Games számára ez egy általuk meghatározott kérdés és saját általános szerződési feltételeikben határozzák meg, hogy ki minősül professzionális játékosnak és ki nem, addig a viselkedéstudományi kutatások már és más meghatározást adnak. A viselkedéstudomány megállapításai azért is lehetnek fontosak a dolgozat szempontjából, mert erősítve annak interdiszciplináris jellegét, megfelelő elhatárolást adhat a jogtudomány számára.

---

<sup>223</sup> <https://riot.eurcommunitycompetition.com/games/league-of-legends/guidelines> Letöltve: 2022.06-13.

Első sorban azonban a szakértői interjúalanyok legfontosabb három definícióját ismertem, hiszen álláspontjuk erősen orientált saját különbségtelem meghatározásában is:

<b>Szakértő neve</b>	<b>Hivatásos és amatőr e-sportolói definíciója</b>
<b>Mezei Péter</b>	Az e-sportoló lehet az, aki rendszeresen versenyekre jár, a gamer meg az, aki nem méretteti meg magát állandóan, de játszik.
<b>Branyczky Zoltán</b>	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.
<b>Papp Dávid</b>	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.

Egy 2022-es tanulmány<sup>224</sup> azt vizsgálja, hogy a professzionális és amatőr e-sport csapatok mérkőzéseinek eredménye milyen eséllyel jósolható meg előzetesen, figyelembe véve a csapatok attribútumait. A citált tanulmány abból a feltevésből indul ki, hogy egy e-sportoló akkor minősül profinak, amennyiben szervezett e-sport versenyen játszik, az otthoni internetes játékot pedig amatőr környezetnek tekinti. Ez is egy kutatói álláspont, mely – ha szerintem önkényes is, és figyelmen kívül hagyja az online rendezett versenyek otthoni verzióit, amelyen a világ nemzetközi játékosai is részt vesznek adott esetben – egy tudományos szempontból meghatározott választ ad a kérdésre.

Egy további tanulmány<sup>225</sup> is meghatározza a professzionális és amatőr e-sportolókat. Ebben a kutatók *expressis verbis* meghatározták a két kategóriát, már a cikk bevezetőjében: míg amatőrnek a „legalacsonyabb szintű” versenyeken induló, monetáris motivációval nem rendelkező e-sportolókat tekintik, míg hivatásos játékosnak azokat, akik „számottevő keresettel rendelkeznek”. A tanulmány hasonló álláspontra jut, mint Lipovaya<sup>226</sup>, amikor a bevétel létének és mennyiségének valóságához igazítja a két kategóriát. A tanulmány úgy kívánja igazolni a kategória helyességét, hogy a klasszikus sportokból származó példával támasztja alá, hiszen pl. a tenisz sportág is bevételtől függően határozza meg az amatőr és profi szintet. Ez a kutatói álláspont megalapozott és sporthoz közeli, jelenleg is alkalmazott gyakorlatot vesz alapul.

Egy másik tanulmányban<sup>227</sup> a kutatók az amatőr és hivatásos e-sportolók pszichológiai adatait vizsgálták. A kutatók megközelítése a két kategóriát illetően az volt, hogy aki sok időt töltött egy adott játékkal és jól ismerte annak szabályait és ismérveit professzionálisnak tekintettek, aki kevés időt töltött egy játékkal és nem ismerte jól a szabályait, azt amatőrnek. Ez az említett tanulmány is a League of Legends játékra fókuszált.

---

<sup>224</sup> Peter Xenopoulos, William Robert Freeman, and Claudio Silva. „Analyzing the Differences between Professional and Amateur Esports through Win Probability.” In *Proceedings of the ACM Web Conference 2022* (WWW '22). (New York, NY, USA, Association for Computing Machinery, 2022), 3418–3427. <https://doi.org/10.1145/3485447.3512277>

<sup>225</sup> Wechsler Konstantin, et al. „Comparison of Multiple Object Tracking Performance Between Professional and Amateur eSport Players as Well as Traditional Sportsmen.” *IJER* 1, no.1 (2021): 1-17. <http://doi.org/10.4018/IJER.20210101.oa2>

<sup>226</sup> Lipovaya V, et al., „Coordination, communication, and competition in eSports: A comparative analysis of teams in two action games.” In *Proceedings of 16th European Conference on Computer-Supported Cooperative Work-Exploratory Papers*. European Society for Socially Embedded Technologies (EUSSET), 2018.

<sup>227</sup> Smerdov Anton, et al., „Collection and validation of psychophysiological data from professional and amateur players: A multimodal esports dataset.” *arXiv preprint arXiv:2011.00958* (2020).

Egyéb kutatói álláspontok szerint egy e-sportoló képességeinek és karrierjének sikerességre viteléhez nem tudni, hogy milyen út vezet pontosan<sup>228</sup>, de bizonyos pszichológiai hatások a szakirodalom alapján mérhetőek, mindazonáltal ez a tanulmány sem határozza meg egyértelműen a profi és amatőr kategóriákat hanem azt a választóvonalat keresi, mely elválasztja őket.

A dolgozat szempontjából több okból fontosak ezen alfejezet következtései, az egyik, hogy sok esetben csak a professzionális játékosokkal törődik a tanulmányok nagy része, azonban a dolgozat fókuszába állított élethelyzet, melyben játékosok más szervezetek megbízásából akár több ezer órát játszanak egy játékkal, az anyagi haszonszerzésre törekvésre tekintet nélkül hozhatja őket jogilag és etikailag – álláspontom szerint – kifogásolható helyzetbe (Ez a megállapítás segíti a kutatási kérdésre a válaszadást). A másik ok, hogy a szerteágazó szakértői vélemények és az eltérő szakirodalmi megállapítások azt erősítik tovább, hogy a sport alá betagozódása az e-sportnak nehezen elképzelhető, lévén nem összeegyeztethetőek a legalapvetőbb egységeik sem. A következő alfejezetben is a sport alá betagozódás várható nehézségeit igyekszem megvilágítani, de gazdasági szempontból.

### **3. A gazdasági érdekek mentén való vizsgálat**

Tudományos alapossággal eddig nem került pontosan meghatározásra az ember egyéni, csoport vagy kollektív érdekéből származó világformáló erő mértéke, de a közgazdaságtudományok a piaci szereplők érdekei alapján tesznek jóslatot a világ és társadalmunk sorsára. Álláspontom szerint bizonyítást nem igénylő, logikus és köztudomású tény az, hogy a 21. század legtöbb piaci szereplője profitra törekszik. Érdemes úgy vélem megvizsgálni az e-sport világát is ebből a szempontból, mivel segíthet az e-sport sport alá betagozásának, sporttá válásának kérdéskörében segíteni. A következőkben a gazdasági és összehasonlító szakirodalom elemzés keretében teszek kísérletet az alábbi kérdések megválaszolására:

---

<sup>228</sup> Pedraza-Ramirez, Ismael, et al., im. uo.

- a) Kik azok a gazdasági szereplők, akik erős 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 beválásszák 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. Álláspontom 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, illetve gyengülhetne ez a pozíciójuk. Hangsúlyozom, abban az esetben történhet ez, ha a klasszikus sportok köré épület szervezetrendszer keretébe helyezik az e-sportot úgy, mint egy klasszikus sportágat. Álláspontom szerint éppen ezért az e-sport nem a klasszikus sportokkal azonos jellemzőkkel kerülne sportok közé sorolásra, sokkal inkább speciális jogi megállapodások vezethetnek ehhez (ahogy a szakértői álláspontok is ezek). Azonban az e-sportoló védelme szempontjából továbbra is meghatározó a kiadókkal való kapcsolata, így az elemzés a dolgozat kutatási kérdésének tekintetében is fontos megállapításokat tartalmazhat.

A gazdasági törekvések irányát álláspontom szerint elsősorban nem az e-sport iparágában, hanem anyaiiparágának (videójátékipar) 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 lehet lényeges, (ahogy fent is céloztam rá) mert ez alapján lehet arra következtetni, hogy mi az e-sport iparágának jövője, vagyis sport lesz-e. Az e-sport művelését lehetővé tevő videójátékok mindegyike egy szoftver, ez pedig – mint ahogy a szerzői jogi elemzés ezt már ismertette – nagyon erős jogi pozícióban tartja a szerzői jogosultakat. Természetesen ez 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.”<sup>229</sup> E társadalmi felelősség kérdése egyébként pont azért merülhet fel, mert az emberek száma, akikre az e-sport iparága jelenleg a Földön hatással van, bizonyos statisztikák szerint<sup>230</sup> elérte nézőkkel együtt a 700 millió főt. 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 Arts<sup>231</sup>, a Ubisoft<sup>232</sup>, a Valve Corporation vagy a jelen értekezés fókuszában lévő Riot Games<sup>233</sup>, amely kiadja a League of Legends nevű videójátékot, mely a világ egyik legsikeresebb e-sport címe. Pontosan ez a siker az, ami miatt érdemes volt ez a kiemelkedően populáris játékot kiadó ÁSZF-je arra, hogy bemutassa az e-sportoló kiadóval való kapcsolatát. A kiadó ugyanazt a szerződést köti az e-sportolóval mint a rekreációs játékkal, ha ettől eltér, akkor is érvényben marad az EULA<sup>234</sup>. Visszautalok arra, hogy a korábbi EULA elemzésből leszűrhető következtetések miatt pl., a szerzői jogosultak pozíciójának egyfajta feladásaként lehetne arra tekinteni, 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 saját videójátékaik tekintetében. Más szervezetekkel állnak kapcsolatban és más versenyszervezési gyakorlatuk van stb. Tehát valamennyi, jelenlegi jogi és gazdasági értelemben erős szereplőnek le kellene mondania meghatározott, saját szellemi termékeik feletti jogosultságokról, amennyiben az e-sportot sporttá tennék generálisan, nem pedig játékként alakítanának ki pl. egy-egy sportágat, melyet elfogad a közösség. Álláspontom szerint a későbbiekben bemutatott sportéleti jellemzői a sport világszervezetének nem szerzői joggal érintett szoftverekre, hanem

---

<sup>229</sup> Magyarország Alaptörvénye XIII. Cikk, (1) bekezdés

<sup>230</sup> „Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year”, *Global Esports & Live Streaming Market Report*, Letöltve: 2022.06-13. <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>

<sup>231</sup> <https://www.ea.com/> letöltve: Letöltve: 2022.06-13.

<sup>232</sup> <https://www.ubisoft.com/en-gb/> Letöltve: 2022.06-13.

<sup>233</sup> <https://www.riotgames.com/en> letöltve: Letöltve: 2022.06-13.

<sup>234</sup> A "Rocket League Championship Series - 2022-23 Season Official Rules" például azt írja, hogy a bajnokság szabályai csak kiegészítik az EULA-kat, de nem helyettesítik azokat.: „5.2 Each Player must follow the Rocket League End User License Agreement (“Rocket League EULA”) These Rules add to, and do not replace, the Rocket League EULA.” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.psyonix.com/eula/>.

szabadon űzhető tevékenységekre alakult ki és átültetésük esetén éppen azon ipari érdekek sérülnének, amelyek jelenleg is fenntartják a videójátékipart, márpedig a videójátékipar és az e-sport elválasztása valószínűleg nem következik be, legalábbis erre nem utalnak a kutatási eredmények, szakértői interjúk. A következőkben a klasszikus sportélet hétköznapi működésének bemutatását teszem meg, ezzel igyekezve alátámasztani fenti állításaimat.

Mielőtt a dolgot 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 visszautalnék arra a gazdasági háttérre, mely a videójátékipart, azon belül is az e-sportot jellemzi.

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.<sup>235</sup> Ehhez képest a videójátékipar 2021-ben összesen 180.3 milliárd USA dollár bevétellel rendelkezett<sup>236</sup>. 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 iparágot, 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 játékok<sup>237</sup>. Ezen utóbbi bevételi kategória azon, napjainkban egyre népszerűbb játékszoftver készítés 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 stb<sup>238</sup>.

---

<sup>235</sup> Christina Gough, „eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025,” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

<sup>236</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming> Letöltve: 2022.06-13.

<sup>237</sup> „Games market revenue worldwide in 2022, by device,” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/278181/global-gaming-market-revenue-device/>

<sup>238</sup> Sergio Velasquez, „What Are Live Service Games and How Do They Work?” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.makeuseof.com/live-service-games-what-how-work/>

Az előző bekezdéssel szorosan összefüggenek a definiálási nehézség következményei: 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 szoftvert<sup>239</sup>) 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? Nem lehet egyszerűen beazonosítani a videójátékipar bevételei között az e-sportot.

Az e-sport versenyek rendezése során kiadásra kerülő „versenyengedélyeket” tesszük elemzés tárgyává, akkor is önkényességet fedezhetünk fel. Arra a kérdésre, hogyan szervezhetünk e-sport versenyt, a válasz, hogy a kiadó engedélyével<sup>240</sup>. A Riot Games rendszere egy ún. „Community Tournament Licensing” rendszerrel rendelkezik<sup>241</sup>. 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

---

<sup>239</sup> Ez alól kivételt jelent az offline gyakorlás, de is a felkészülés célját szolgálja az ember-ember (PvP, player vs. player) elleni küzdelemre.

<sup>240</sup> <https://riot.eurcommunitycompetition.com/> Letöltve: 2022.06-13.

<sup>241</sup> <https://riot.eurcommunitycompetition.com/> Letöltve: 2022.06-13.



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 lehet<sup>242</sup>. 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 (az ún. 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-e, 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, de ebben a kérdésben nem kívánok állást foglalni, mindössze kiemelni, hogy kiadók jogi pozíciója erős. Érdekes persze itt megemlíteni Zódi Zsolt szakértői interjút, aki kiemelte, hogy az állami döntéshozatali eljárások bárkit, bármikor érinthetnek<sup>243</sup>, 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 ad ahhoz, hogy eldönthessük, a sporttá válás vajon a kiadók érdeke is-e.

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 megszerzhető profitot. A játék kiadójának vállalati törekvései határozzák a termékeket, esetünkben a League of

---

<sup>242</sup> <https://www.gamesindustry.biz/team-spaces-in-call-of-duty-esports-league-reportedly-cost-usd25m-each>  
Letöltve: 2023. 06-12.

<sup>243</sup> Zódi Zsolt interjúalany állításra vonatkozó idézete: „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.”

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 tekint, 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). Az e-sport esetében feltehetően a gazdasági érdekek számítanak és a 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.

#### **4. A nemzetközi sportéletre legnagyobb hatást gyakorló szervezetek**

Ebben az alfejezetben ismertetem az e-sport sporttá válására befolyással rendelkező szervezeteket, továbbra is azt vizsgálva, hogy az e-sport sporttá válhat-e, most a szervezetrendszer döntéshozói eljárásának elemzésén keresztül.

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) álláspontja az, hogy az e-sportot ne integrálják a sportok közé<sup>244</sup>. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság álláspontja nem ez, hiszen a Fortnite e-sport játék egy játékmódja Olimpiai sportág, ahogy erre már utaltam. Nem az e-sport vált hivatalos, klasszikus sporttá azt olimpiai játékokon, hanem egy játékmódja egy híres e-sport játéknak. Ez nem minősül kollektív elismerésnek.

Jelenleg az e-sport játékok szabályairól való döntéseket a szoftverek tulajdonosai, legtöbbször a kiadók (pl. Riot Games) hozzák meg és igen gyorsan. Például a League of Legends-hez 2022. január 1. napja 2022. június 1. napja között összesen tizenegy

---

<sup>244</sup> Leis Oliver, 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.” *German Journal of Exercise and Sport Research* 51, no.2 (2021): 241-247. Letöltve 2022.07-21. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12662-021-00715-9>

patch<sup>245</sup> jelent meg<sup>246</sup>. 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%-ra<sup>247</sup>. 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, egyoldalúan. 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 tevékenység 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, az e-sportot vagy Ubert érintően megnyugtató szabályozókat alkothassanak<sup>248</sup>. Folytatva a gondolatmenetet, mely szervezetek vannak az e-sport sporttá válására hatással az alábbiakat bocsájtom előre: Ahhoz, hogy ezt megvizsgáljuk, első körben a Nemzetközi Olimpiai Bizottságot elemzem, amely az egyik legrégebbi és legnagyobb nemzetközi sportszervezet a világon<sup>249</sup>, majd szeretném bemutatni a Föld egyik legnépszerűbb sportján, a futballon keresztül azt, hogy pontosan hogyan zajlik egy, a nemzetközi sportéletbe gazdasági, jogi és társadalmi szinten is „becsatornázott” sportág szabályainak módosítása. A példával szeretnék rávilágítani az e-sport és a klasszikus sportok dinamikájának különbségére.

E két szervezet döntéshozatali eljárását és alapvető működését azért is érdemes továbbá megvizsgálni az e-sport iparági érdekei számbavételekor, mert megfelelően reprezentálja, hogy a nemzetközi sportszervezetek és a nemzetközi

---

<sup>245</sup> 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: 2022.06-13.

<sup>246</sup> <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/tags/patch-notes/> Letöltve: 2022.06-13.

<sup>247</sup> <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/game-updates/patch-12-1-notes/> Letöltve: 2022.06-13.

<sup>248</sup> Zódi Zsolt: im. 36.

<sup>249</sup> <https://olympics.com/ioc/ioc-members-election-commission> Letöltve: 2022.06-13.

sporttevékenységben részt vevő országok milyen működési elvek szerint irányítják a Föld sportéletét, pontosabban azt mutatja meg és azt is szeretném bemutatni 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.

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 értékeket<sup>250</sup>. Az (egykori) Nemzetközi Sportszövetségek Szövetségével egyetemben meghatározta, hogy mely tevékenységek minősülnek nemzetközi szinten hivatalos sportnak és melyek nem<sup>251</sup>.

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.<sup>252</sup> Arról a NOB Végrehajtó Bizottsága dönt, hogy mely sportág kerül felvételre az Olimpiai Játékok közé. Arról is az imént nevezett bizottság dönt, hogy milyen szabályok meghatározóak akkor, amikor egy új Olimpiai Játékot kívánnak felvenni a korábbiak közé (vagy éppen kitörölni egy sportágot, mint pl. történt ez motorcsónak sportággal, mely korábban Olimpiai Játék volt, azonban már nem az.)<sup>253</sup>

Jelenleg a döntés során öt faktort vesznek figyelembe, további 35 kritérium szerint. 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

---

<sup>250</sup><https://olympics.com/ioc/faq/roles-and-responsibilities-of-the-ioc> Letöltve: 2022.07-18.

<sup>251</sup><https://gaisf.sport/members/> Letöltve: 2022.07-18.

<sup>252</sup><https://www.ipacs.sport/ioc-members-list> Letöltve: 2022.07-18.

<sup>253</sup><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.

a közvetítés stb. A beválasztandó sportágaknak rendelkeznie kell nemzetközi sportszervezettel és a sportágnak meg kell felelnie az Olimpiai Charta és a Doppingellenes Világszervezet szabályainak<sup>254</sup>. 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 szerettem volna itt bizonyítani, az, hogy jelenleg ezt az e-sport életében rendkívül fontos döntést az Nemzetközi Olimpiai Bizottság 103 tagjának szavazata hozza meg. Amennyiben az e-sport része lenne az Olimpia Játékoknak (a Fortnite egy játékmódján túlmutatóan), 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 nem rendelkezik semmilyen valódi szabályozó erővel, hiszen jogi értelemben mindössze kérheti a kiadók engedélyét még ez a hatalmas szervezet is arra, hogy szervezzenek egy versenyt. Ezzel ellentétben, ha megvizsgáljuk a NOB vagy a későbbiekben részletezett 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 dolgozat szempontjából 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 előidézhethetné a népszerűsítését az e-sportnak és nagyobb profitot termelhetne így a kiadók számára? Ké lenne a profit ebben az esetben? Osztogna 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-

---

<sup>254</sup> <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.

sport-ot, mint az NBA-t, vagy az NHL-t<sup>255</sup>? Pontosan kinek érdeke ez a sporttá válás a pragmatikai és gazdasági kérdések fényében? Álláspontom 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?

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 tartalmazza<sup>256</sup>. 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) nem elég gyors az e-sport számára. Ismét arra a kérdésre 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 alfejezet 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.

## 5. Az e-sport magyarországi szervezetrendszer

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

---

<sup>255</sup> „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: 2022.06-13.

<sup>256</sup> IFAB: Laws of the Game 21/22 <https://downloads.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2021-22?l=en> Letöltve: 2022.06-13.

megillető, a sportág jövőjét meghatározó jogi hatalomra tehetnének szert. Legalábbis elméletben, hiszen továbbra is a szerzői jog 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 értekezés *„a külön törvény hatálya alá tartozó tevékenységet végző egyesület”* fordulatot két okból: szeretném 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.

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 tag 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.

Nem jogszerű a Sporttörvény sportegyesületekre vonatkozó rendelkezései szerint sportegyesületet létesíteni kizárólag 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 ha a sporttörvényünk meghatározása szerint sportnak is lehetne tekinteni az e-sportot, a puszta 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 benne<sup>257</sup>. 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 dolgozatba a Harvard Egyetem tanulmányából átvett „szabályozási vadnyugat” fordulat 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

---

<sup>257</sup> Magyar E-sport Szövetség, Versenyszabályzat, Letöltve: 2022.07-26. <https://hunesz.hu/documents/HUNESZ-Versenyszabalyzat-2022.docx.pdf>

„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 (átvéve Magyarország törvényszékeitől, mint cégbíróságoktól a feladatot<sup>258</sup>), hogy szakszövetségeknek 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 legitimnek<sup>259</sup>.

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 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 Szövetségnek<sup>260</sup>. Tehát itt kialakult egy éles elhatárolhatóság a klasszikus sportszövetségek és az e-sport szövetségek között, nevezetesen, hogy míg egy országos sportági szakszövetség jogi és gyakorlati értelemben az adott sportágban nemzeti szinten a legmeghatározóbb szervező erővel rendelkezik, amely jogosult és köteles a sportág nemzetközi sportszövetsége szabályainak megfelelő működés elősegítése körében valamennyi szabályt meghatározni nemzeti szinten<sup>261</sup>, kialakítja a versenyrendszert a sportágban<sup>262</sup>, meghatározza a sportág fejlesztési koncepcióját és gondoskodik annak megvalósulásáról<sup>263</sup>, meghatározza az utánpótlás fejlesztési koncepciót stb.,<sup>264</sup> míg ezzel szemben az e-sport szervezetek a játékkiaadók engedélye szerint, azok minden előírását betartva kérnek versenyszervezési engedélyt. A két szövetségi magatartásforma pedig azért áll ilyen messze egymástól

---

<sup>258</sup> az egyesülési 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.

<sup>259</sup> A legitim kifejezés alatt azt értem, 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 (volt) illetve a NOB.

<sup>260</sup> Amelyből több van.

<sup>261</sup> Sporttörvény: 22. § a) pont

<sup>262</sup> Sporttörvény: 22. § b) pont

<sup>263</sup> Sporttörvény: 22. § e) pont

<sup>264</sup> Sporttörvény: 22. § i) pont

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 munkatársai<sup>265</sup> 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 átfekvő jellege bár sok esetben bevonja a többi jogágot (pl. küzdősportok esetében az egyik játékos másik játékos által okozott sérüléseit általában nem szankcionálja a büntetőjog<sup>266</sup>), de az e-sport esetében a szerzői jogvédelemben részesült szellemi tulajdon feletti tulajdonosi rendelkezési jog szabályozása lenne a cél, amely sporttudományi és sportjogi szempontból is szerintem a sporton túlmutató kérdés, hiszen szerzői jogi és magánjogi korlátozásra volna szükség. A jelen értékezésben nem szeretnék jóslatokba bocsátkozni azt illetően, hogy érdeke vagy nem érdeke az e-sportot jelenleg lehetővé tevő játékkiadóknak az, hogy az e-sport sport legyen<sup>267</sup>, 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. Igyekszem jelen soraimmal visszautalni a gazdasági elemzésről szóló fejezetre, amelyben már utaltam a dolgozatban 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

---

<sup>265</sup> Leis Oliver, et al., im., uo.

<sup>266</sup> a Büntető Törvénykönyvről szóló 2012. évi C. törvény 15. § g) pont

<sup>267</sup> Szabella Olivér szakértői interjújának az állításra vonatkozó idézete: „A GAISF meg a IOC fogja akarni majd bevenni az e-sportot, pont azért, mert előregszenek 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.”

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 fejlesztettnek le e-sportra alkalmas szoftvereket. 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. Ez pedig szerepüket az iparágban tovább erősíti.

Egy további gondolat kísérlet 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 érdeké tevő) szerződése van (EULA)? Tehát a sportággá avatása az e-sportnak gyakorlatilag a piaci szereplők jogait csorbítaná és szüntetne meg érvényes, a nemzetközi magánjog szerint 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?

A jelen fejezetben azt szerettem volna igazolni, hogy az e-sport sporttá válása ugyan lehetséges, de nem a klasszikus sportok mintájára. Ennek okait elemezte a jelen fejezet. 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. Ennek ellenére a sport és az e-sport közeledik egymáshoz, de e közeledés módja bonyolultabb annál, mintsem, hogy egyetlen sportágként lehetne kezelni az e-sportot, vagy a sport alá betagozni.

## V. Az e-sport szabályozásának szükségessége és feltételei, javaslat a magyar szabályozás fejlesztésére

### 1. A szabályozás mellett szóló szakértői interjúkban ismertetett álláspontok

A fejezet elején szeretném összegezni a szakértői interjúkat, melyekben a szakértők véleményei alapján is igazolható a szabályozás szükségessége:

#### Szakértői interjúkból nyert kutatási eredményeket összegző táblázat

Szakértői interjúalany neve	Szükséges-e szabályozás a szakértő álláspontja szerint?	A szakértői interjúban ismertetett szakértői álláspont idézete
Sebestyén András	Igen.	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 tudni mikor lesz, vagy hogy lesz-e ebből egyáltalán valami. Lehetne, illetve tervben volt egy liga rendszer minden ágban stb., ilyen sincs, a meglévő szabályok pedig nem tartják össze az e-sport életét. Nincs meg a liga rendszer, nincs semmi szisztéma és mindent nagyon gyorsan változtatnak, de sokszor nem a játékosok véleménye miatt.

		Jó és fontos volna egy szabályozás, de jelenleg még nem áll rendelkezésre.
<b>Szabella Olivér</b>	<b>Igen.</b>	Abszolút szükség volna szabályozásra. A játékosok, a piaci szereplők és az egyéb szervezetek közötti szerződéseket meg kéne határozni részletgazdagabban, a jelenlegi, ad hoc együttműködési szerződések rendszertelenek, az iparág egészét tekintve hatástalanok. Az e-sportolók felett szabadon rendelkezhetnek, szabályok nélkül a szervezetek.
<b>Bíró Balázs</b>	<b>Igen.</b>	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. Meghatározni, hogy mik a garanciák, a nyeremények és a díjazás. A fiatal és

		<p>gyermekkorúak védelme is fontos.</p> <p>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 díjak legális kifizetésének módját is szabályozni volna szükséges.</p>
<p><b>Törőcsik Mária</b></p>	<p><b>Igen, de tágabb értelemben, maga a média részletesebb szabályozása volna szükséges.</b></p>	<p>Tágabbra kell ezt a problémát fűzni. Mert a Youtube-erek maguk ezeknek a termékeknek a kicsomagolói, ha élhetek a hasonlittal. 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</p>

		<p>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</p>
--	--	---



		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.
<b>Zódi Zsolt</b>	<b>Igen.</b>	A nagy választóvíz 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 kulcspont, 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.
<b>Branyiczky Zoltán</b>	<b>Igen.</b>	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.
<b>Papp Dávid</b>	<b>Igen.</b>	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.
<b>Mezei Péter</b>	<b>Igen, de meghatározott feltételek szerint.</b>	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

		<p>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.</p>
--	--	--

A szakértői interjúk azonos állásponton vannak a szabályozás szükségességét illetően. A szabályozást pedig minden esetben a játékosok védelme, különösen a fiatalok védelme, valamint a versenyek tisztasága érdekében tartják szükségesnek. Előre bocsájtom, hogy a szakértői interjúk azonos területeket jelöltek meg azzal, melyet a francia e-sport szabályozás követ és mely egyezik szakmai álláspontommal is.

## **2. A francia e-sport szabályozás és mintaként való alkalmazásának okai**

A dolgozat azt a kutatási kérdést tette fel, hogy az e-sportolók jogai megfelelő védelemben részesülnek-e, szükséges-e az e-sport szabályozása. A szakirodalmi elemzés, az élethelyzet ismérveinek tudományos feltárása, a szakértői interjúk mind arra engedtek következtetni, hogy nem, nem részesülnek megfelelő jogi védelemben és szükséges részletesebb szabályozást alkotni. Az etikai vizsgálat kísérletet tett arra, hogy igazolja a jogtudományi eszközök igénybevételének morális szükségességét. A külföldi szakirodalom magas számú elemzése pedig igazolni kívánta a jogtudományi eszközök alkalmazásának megfelelőségét. A kutatási kérdés megválaszolása e fejezetben történik és e kutatási kérdés megválaszolását követően – miszerint az e-sportolóknak valóban nagyobb jogi védelem kialakítása szükséges – egy olyan megoldási javaslatot ismerttet a dolgozat, amely az élethelyzetben megjelenő

legfontosabb értékeket kívánja védeni egy arra külföldi példa alapján alkalmas eszközzel.

Az e-sport szabályozási nehézségeit felismerve Franciaország részletesen, rendeleti úton szabályozta az e-sportot. A Francia Parlament négy okot jelölt meg, melyek miatt fontosnak tartotta a szabályozás bevezetését<sup>268</sup>: szükségesnek tartották a fiatal játékosok szüleit megnyugtatni a tekintetben, hogy nem szabályozatlan tevékenységből keresnek a gyermekek pénzt; szerették volna lehetővé tenni a versenyek tisztességes lebonyolítását; meg kívánták akadályozni, hogy a versenyekre történő fogadás csalásokhoz és visszaélésekhez vezessen; mindenekelőtt pedig a játékosokat kívánták védeni.

A szakértői interjúk és a dolgozat keretében végzett kutatások a francia szabályozás céljainak ismerete nélkül is azonos eredményre jutottak, vagyis a játékosok védelme, a versenyek tisztasága, fiatalkorúak szüleinek érdekképviselése azon területek, melyeket hazánkban is első sorban szükséges szabályozni és ezek azok a területek, amelyeket a jelenlegi környezetben állásponatom szerint lehetséges szabályozni. A dolgozatban korábban részletesen ismertetettek alapján tartom fontosnak, hogy leszűkítsük a szabályozási kört és ezzel az érveléssel szeretném azt is alátámasztani, hogy a sporttal való hasonlósága ellenére, hazánkban miért nem megfelelő jogtechnikai megoldás a sporttörvény rendelkezéseinek e-sportra való kiterjesztése. A részletesen elemzett különbségek a sport és az e-sport között nem teszik lehetővé a sporttörvény kiterjesztését, első sorban azért, mert az e-sport jelenleg nem sport, másod sorban a szakmai definíciók elemzése sem enged arra következtetni, hogy a sporttörvény sportdefiníciója kiterjedhetne rá. Amennyiben ezt a vitatható állítást nem is fogadjuk el érvnek, akkor sincs az e-sportnak legitim szervezetrendszere, lévén a kiadók és a sportszervezetek között nem tisztázott a kapcsolat. Ezt a kapcsolatot azonban tisztázni volna szükséges a dolgozatban sokat tárgyalt szerzői jogból eredő rendelkezési jog miatt, mely a kiadókat illeti. A klasszikus sportoknak nincsenek szellemi tulajdonosai, ellenben mindegyik videójátéknak van. Az a részletes szabályrendszer, amely a sporttörvényt jellemzi és meghatározza a sport alapegységétől (egyesület) a legmagasabb szintig terjedő szervezetrendszert, nem alkalmas – jelenlegi jogi keretek között – arra, hogy az e-sportot is szabályozza,

---

<sup>268</sup> Margaux Mermin, im., uo.

hiszen a tevékenység végzésének módján túl a szerzői jogosultak jogait is szabályozná, pl. amikor a sportszövetséget jogosítaná fel arra, hogy meghozza a szabályait egy e-sport játéknak (hiszen erre a kiadóknak van joga jelenleg és jog csorbítására nem alkalmas egy nemzeti törvény, illetve azon az áron csak, hogy kockáztatja, hogy a kiadó megszünteti, vagy egyenesen betiltja az e-sport versenyek szervezésének lehetőségét az adott országban). A francia jogszabályi környezet éppen ezért nem is említi az e-sportot és a kiadók rendelkezési jogának érintése nélkül a velük kapcsolatba lépő személyek jogait és kötelezettségeit határozza meg.

A francia törvényhozás két szempontból tartotta fontosnak regulálni az e-sportot, mindkettőt a Digitális Köztársaságról szóló 2016-1321-es törvény keretén belül szabályozták. Egyrészt rendezvényszervezési oldalról, erre szolgál a videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelkezés (a továbbiakban, mint „I. sz. e-sport rendelet”), mely 2017. május 9. napján lépett hatályba Franciaországban<sup>269</sup>. A rendelkezésben alkalmazott szófordulatot szeretném megismételni figyelemfelhívási céllal: vagyis a „videójátékos verseny” kifejezést alkalmazták, nem pedig az e-sportot. Ennek álláspontom szerint több oka is lehet, de 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 elemeztem, az e-sportnak nincs és ezt a kifejezést a törvényalkotó Franciaországban elegáns módon kezelve, egészen egyszerűen kihagyta a jogszabályból. 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 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 érdekképviselést.

---

<sup>269</sup> A videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország, 2017. május 9.

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

#### **A. A videójáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország (a rendezvények jogállása)**

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 járulhatnak 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 titulálták<sup>270</sup>. 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 szemben<sup>271</sup>.

---

<sup>270</sup> „Az e-sport kontextusa Franciaországban”, Letöltve: 2022.12-12. <https://www.reclax-avocats.com/fr/fiches-pratiques/cat-4-ntic/5-bientot-un-cadre-juridique-pour-l-esport-en-france-entre-clarification-et-mefiances.html>

<sup>271</sup> Thierry Vallat, „E-Sport Törvény a Digitális Törvényjavaslatban: Az Elektronikus Sport Jogi Kereteinek Meghatározása”, Letöltve: 2022.01-06. <https://www.village-justice.com/articles/droit-sport-dans-Projet-Loi,20900.html>

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.

Ilyen versenyek akkor rendezhetők, ha a játékosok anyagi hozzájárulása nem haladja meg a verseny megrendezésének költségeit<sup>272</sup>.

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;

---

<sup>272</sup> • a digitális köztársaságról szóló 2016-1321. számú törvény, Franciaország 2016. október 7.

- 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;
  - 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 összesített 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 hasonló, kifejezetten e-sport jogszabállyal sem rendelkezik, azért majdnem azonos 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.*<sup>273</sup> Cselekvőképtelen kiskorú esetén (azaz, ha valaki még nem töltötte be a 12. életévét<sup>274</sup>) nem adható érvényes jognyilatkozat, hiszen a törvényes képviselő járhat csak el<sup>275</sup>, a kiskorú véleménye korának és érettségének megfelelő színvonalon kezelt figyelembevétel mellett.<sup>276</sup> 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. Szerintem (és a megszólaltatott szakértők szerint) ez Magyarország esetében kiszolgáltatja az e-sport iparágát nem ismerő idősebb szülői korosztályt.

#### **B. A videojáték-versenyek rendezéséről szóló, 2017-872. számú rendelet (az 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.<sup>277</sup>

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

---

<sup>273</sup> Ptk. 2:12. § (1)

<sup>274</sup> Ptk. 2:13. §

<sup>275</sup> Ptk. 2:14. § (1)

<sup>276</sup> Ptk. 2:14 (3)

<sup>277</sup> a munka törvénykönyvéről szóló 2012. évi I. törvény 201. §

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 absztrahálandó 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 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 számlára<sup>278</sup>.

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 megvalósításának kötelezettségét azon jogi személyekre hárította, amelyeknek érdekükben áll a tevékenység folytatása. Ezt 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 interjú 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 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 elképzelés<sup>279</sup>, ahogy a Papp Dávid szakértővel készült, korábban idézett interjú is kiemeli, miszerint az agressziót

---

<sup>278</sup>Margaux Mermin, im., uo.

<sup>279</sup> Chang Justin H, and Brad J. Bushman, „Effect of exposure to gun violence in video games on children’s dangerous behavior with real guns: a randomized clinical trial.” *JAMA network open* 2, no.5 (2019): e194319-e194319. Letöltve: 2022. 10-28.

erősítő legerősebb faktor nem a videojáték, hanem a versengés ténye, de Railsback és munkatársai tanulmánya<sup>280</sup> összegezve összesen 26 tanulmányt megállapította, hogy az e-sport és a videojátékok a kognitív képességek fejlesztését segítik és hozzájárulnak a munkamemória, az intelligencia és többek között a döntéshozatal fejlesztéséhez), de olyan veszélyektől, melyek reálisak lehetnek (mint pl. a fiatalokkal 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 Sebestény 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 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 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 az értekezés alkalmazhatóságának lehetőségeire is hazánkban.

---

<sup>280</sup>Railsback D, Caporusso N, (2019). „Investigating the Human Factors in eSports Performance.” In: Ahram, T. (eds) *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. AHFE 2018. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 795. Springer, Cham. 2019. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-94619-1\\_32](https://doi.org/10.1007/978-3-319-94619-1_32)

### **3. A magyar szabályozási hiányosságok összegzése és szabályozási javaslattétel**

Külön szeretném kiemelni Törőcsik Mária szakértői interjúból ismertett álláspontját, aki szerint első körben szükséges figyelembe venni, hogy az e-sport jelentősége nem került tökéletesen megállapításra a statisztikai adatok alapján (itt Branyiczky Zoltán szakértőre érdemes visszautalni még, aki kifejezetten e statisztikai adatok jelentőségét vonja kétségbe, legalábbis álláspontja szerint a „gamer” kifejezés meghatározása is pontatlan, a kifejezést kiterjeszti nem kifejezetten ebbe a kategóriába tartozó személyekre is, ezzel is erősítve Törőcsik Mária fenti álláspontját). Tehát a statisztikai adatok a szakértői álláspontok szerint torz és sok olyan játékos marad a statisztikák elől rejtve, akik ambícióikat tekintve érintettek az iparágban, az e-sportoló kategóriába tartozhatnának, de nem jelennek meg. Ezen felül fontos kiemelni azt is a szakértői interjúból, hogy az e-sport jelensége körül felmerülő hiányosságok oka nem is egészen biztosan az e-sportban keresendő, hanem akár a médiajogban<sup>281</sup>. Itt használható fel még Zódi Zsolt 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 kialakítását megelőzően, azok száma mégis alacsony és azt a javaslatot is tette, hogy első körben kerüljön beazonosításra az lényeges problémakör. Ez a lényeges problémakör a szakértői interjúk alapján kerültek meghatározásra. E fejezetben így erre is kerül sor.

Figyelembe véve hazánk pontos helyzetét, az érintett embertömeget, a jelenség által termelt és felhasznált anyagi javakat és - Törőcsik Mária szavaival élve – megkeresve a tényleges helyét az e-sportnak (gazdaságunkban és 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, Mezei Péter, Szabella Olivér szakértők véleménye is és a dolgozatban ismertett statisztikai adatok.).

---

<sup>281</sup> 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.

A szakértői interjúk és az egyéb kutatási tevékenység alapján az alábbi jogi problémák merülnek fel a magyar e-sport életben:

1. A játékosok – így különösen a fiatalok – nem részesülnek megfelelő anyagi, jogi, erkölcsi védelemben.
2. Bár a fiatalok szülei döntenek a fiatalok személyek e-sport életben való elhelyezkedésének módjáról, mikéntjéről (hiszen ők írják alá a szerződéseket melyekkel e-sport szervezetek, vagy éppen sport egyesületek tagjaivá válnak a fiatalok, ők határozzák meg azon szerződések tartalmát, melyekkel az e-sportolók beneveznek 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 az egyik leghátrányosabb réteg az e-sport iparágának elemzése során, pont az iparágat lehetővé tevő játékosok rétege. A fiatalok törvényes képviselőinek tájékozatlansága kombinálva ezzel a faktorral valódi nehézséget jelent az iparág játékosai számára. E helyzet orvoslása jogi eszközökkel megvalósítható volna, ahogy a francia példa is mutatja.
5. 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 önkényes alapokon valósulhat meg. A

versenyek tisztasága nem biztosított, hiszen semmilyen esélyegyenlőséget megteremtő súlygyen, szabályozó nincs a képletben, mely segíthetné az arra rászorulóknak jogi védelmét.

#### **A. A közigazgatási érintettség**

A dolgozat egyik konklúziója az, hogy hatósági engedélyköteles tevékenységnek szükséges minősíteni az e-sport versenyek szervezésének jogát. Ahogy a kutatási eredmények igazolták, 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 szerveződések keretében, hanem az alábbi két e-sport csapat üzemeltetési jellemző: 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. Felmerül, mint később megoldandó kérdés, 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 törvényi úton való szabályozásra tesz javaslatot a dolgozat, ezért az e-sport törvényben kerülne meghatározásra a kijelölendő hatóság. Tekintettel hazánk speciális sportjogi helyzetére és a jelenlegi hatósági elhelyezkedésére az e-sportnak, továbbá az e-sport nagy tömegeket érintő 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. határozatot<sup>282</sup>, 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 foglalkozott az e-sportokkal.

A jelenlegi hazai helyzetből kiindulva a Szabályozott Tevékenységek Felügyeleti Hatósága (a továbbiakban, mint „SZNTH”) 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

---

<sup>282</sup> A hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat.



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 szervei funkcióját egy igazán színesnek nevezhető ügykör felett, nem utolsó sorban a társadalmi felelősségvállalás is kiemelt értékei között szerepel<sup>283</sup>.

Az SZNTH munkája során pedig szükséges volna elérni azt, hogy a szerencsejátéktól az e-sport megfelelően elkülöníthető legyen, de az e-sportra hazánkban jelenleg is működik egy fogadási rendszer, melyet már idéztem a dolgozatban, és amelyet a Szerencsejáték Zrt. üzemeltet, sportfogadás címen<sup>284</sup>. Ahogy az alábbi szakirodalmi metaelemzés is segít igazolni<sup>285</sup>, nem az e-sport játékok és a szerencsejáték megkülönböztethetősége a szakmailag releváns kérdés, pusztán az adott videójátékokban található egy funkció kérdéses, amely az ún. loot boxokat érinti. A loot boxok az idézett cikk definíciója szerint videójátékhoz kapcsolódó, szerencse alapú vásárlásokat jelentenek, azonban ezek a szerencse elemet tartalmazó költségek nem befolyásolják az e-sport versenyek eredményeit, hiszen azok pl. a dolgozatban is elemzett, ún. skin-ekre vonatkoznak. Emiatt a szerencsejátéktól való megkülönböztetés már tisztázottnak tekinthető az e-sport játékoknak a hatóság munkájának szempontjából.

## **B. 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 szabályozási kérdései komplikáltak és pont az a tény nehezíti, 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 jogának a korlátai nehezen fedhetők fel, ahogy ezt igazolja az EULA elemzés is. Egy esetleges szabályzat pont ezen rendelkezési jogot volna kénytelen szűkíteni, de szerintem nem ez a jó irány. Annak ellenére sem, hogy a Zödi

---

<sup>283</sup> <https://sztfh.hu/hatosag/bemutakozas/> Letöltve: 2023.01-05.

<sup>284</sup> <https://www.tippmixpro.hu/hu/fogadas/i/e-sport/esports/96/osszes/0/esport> Letöltve: 2024.12-25.

<sup>285</sup> Spicer Stuart Gordon, et al., „Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis.” *New Media & Society* 24, no.4 (2022): 1001-1022. <https://doi.org/10.1177/14614448211027175>

Zsolttal is készült szakértői interjú is rávilágít, az interneten megjelenő platformok szabályozása lehetséges, amennyiben olyan társadalmi érdekeket sért az adott platform, mint pl. az alkotmányos jogok stb.

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 szabályozás hiányának (véletlen) előnyeit is szükséges volna megőrizni. 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.”<sup>286</sup>

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 európai uniós jogból eredő kötelezettségeknek és a jogalkotás szakmai követelményeinek<sup>287</sup>.

---

<sup>286</sup> Borsa Dominika, „A minőségi jogalkotás problémái,” (A győri jogi kar doktori iskolájának szakmai konferenciája) 157-162.

<sup>287</sup> a jogalkotásról szóló 2010. évi CXXX. törvény 2. § (4)

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 szerintem a törvényi szintű szabályozás az, amely jelen esetben a leginkább szolgálhatja az e-sportolók érdekeit. Így azonos szintű védelemben részesülhetnének, mint a klasszikus sportolók, illetve a jogszabályi környezet megfelelő stabilitást nyújthat a jogok érvényesítése szempontjából.

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 jó kiindulópont volna a hazai szabályozáshoz is, ahogy azt igyekeztem jelen fejezetben igazolni. Első körben tehát érdemes volna meghatározni a videójátékos verseny jogi ismérveit. Így a szabályalkotás nem érintené a kiadók jogait, 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 címeket, ahogy arra korábban utalt a dolgozat, más jellegű szabályozásnál erre szükség lehetne. 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 szerveznek, teljesen szabadon versenyeket jelenleg. A francia minta átültetési lehetőséget adna arra, hogy a játékosok számára igazságosabb környezetet teremtsen a szabályozás, ami a dolgozat megállapításainak fényében fontos lehet.

A francia minta magyar viszonyoknak megfelelő adaptálása egy jó kiindulópont lehet: lehetőséget ad a szabályozásra, az alapvető szabadság megtartása mellett.

A tevékenység körüli élethelyzet jelen dolgozatban való jogpragmatikai feltárása (különösen a szakértői interjúk, a vonatkozó szakirodalom 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 fiataalkorúak és szüleik, valamint a többi játékos jogos érdekeit, melyet többször tárgyalt az értekezés. Az e-sport versenyek jogszabályi meghatározása

Az alábbi javaslatot teszem 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 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 kibocsátására jogosult szervként pedig a fentiekben már ismertettek szerint az SZNTH-t jelölném ki.

Vagyoni értékű díjazás mellett e-sport verseny szervezését abban az esetben lehetne engedélyezni az SZNTH-nak, 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 az SZNTH megítélése alapján alkalmas arra, hogy a játék tisztaságát, az esélyegyenlőség, a játékosok szellemi és pszichés állapotát megőrizze.

### **C. Az e-sportoló jogállása**

A fentieknek megfelelően szükséges meghatározni az e-sportoló jogállását is. A jogállás meghatározása csak a fizetett játékosokat érinti és azért fontos ez a meghatározás, mert ahogy például Mezei Péter is nyilatkozta a szakértői interjújában, 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, ahogy erre az interjúk alapján lehet következtetni és ahogy saját személyes, szakmai tapasztatom is ez. 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 ami fontosabb faktor, az a rendszeresség, mely a munkaviszonyt elválasztja pl. a megbízási jogviszonytól is. 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 akadály a e-sport szerződések létesítésének, a gond sokkal inkább az, hogy az e-sportolók kerülnek ingyenesen alkalmazásra a sportszervezetek által, színlelt szerződésekkel, rövid időszakokra, ingyenes keretek között (ahogy ezt pl. igazolják a szakértői interjúk). Pontosabban az adott verseny nyereségének egy részét vagy egészét tarthatják meg a játékosok. Tehát összességében a francia mintának megfelelően a igazságosabb megoldás volna, ha munkaviszony keretében alkalmazzuk az e-sportolókat kizárólag, de a jelenlegi helyzetben szükség lenne 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 az SZNTH 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.

#### **D. 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 érdekei valamennyi szakértői interjú alapján fontosnak tekintett értékek és azzal is egyetértenek a szakértők, hogy védeni szükséges azokat. Szabad mozgásuk, érdekeik szerinti átigazolásuk<sup>288</sup> fontos, kiemelt kérdés. Egy kötelezően alkalmazandó szerződésminta erre a problémára megoldást nyújthat. E hatósági mintaszerződés tehát leválasztja egy bizonyos szempontból a fogyasztóvédelmi magánjogról az élethelyzetet, ennek szükségességét pedig ahogy utaltam rá, most igyekszem igazolni. Az indokom azonos azon megállapításokkal, amit a dolgozatban bizonyítani igyekeztem: a videójátékos fogyasztók részére alapvetően nem nyújt elegendő védelmet az EU és Magyarország fogyasztóvédelmi struktúrája a széttagolt és nehezen alkalmazható szabályrendszer és a gyorsan változó technológiai háttér miatt. Ezen felül az e-sportolót a dolgozat egyik fő megállapításaként, nagyobb védelem illetné meg annál, mint amekkorával akkor rendelkezne, ha a fogyasztóvédelmi szabályok megfelelő biztonsággal volnának alkalmazhatók, hiszen az élethelyzete ezt követelné meg. Ezt igyekeztem a dolgozat harmadik fejezetében ismertetett etikai kitekintés keretében is igazolni, miszerint az e-sportoló hátrányos helyzete abból következik, hogy életcélként tekint egy tevékenységi formára, amelyben ennek ellenére nem részesül megfelelő védelemben. Ez a szerződés ezt a védelmet hivatott biztosítani, így az e-sportolónak nem kellene a nehézkesen alkalmazható szabályrendszerre támaszkodnia, érdekei védve volnának.

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

---

<sup>288</sup> 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.

rendezvényeken és gyakorláson (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 törvény tiltaná egy e-sportoló hat hónapnál hosszabb, vagy maximum két versenyre való lekötését. Ezzel védelemben részesülhetnének az e-sportolók, de szabadságuk is biztosítva maradna.
- 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 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 nyereségének valamekkora részét megtéríteni számára. A jelenlegi, hazánkban bevett gyakorlatot alapul véve abban szabadon állapodhatnának meg a felek, hogy egy e-sportoló az általa nyert összegből mekkora mértékben részesül, de a törvény értelmében minimum 60% illetné meg.
- e) A szerződésben kiemelésre kerül a kiskorúak védelmének fokozott kötelezettsége az e-sport szervezet részéről.

A dolgozatban megfogalmazott kutatási kérdés megválaszolása megtörtént a fentiekben, az e-sportoló jogainak magasabb szintű – jogszabályi alapokon nyugvó – védelme és a szabályozás indokolt. A védelem akkor valósulhat meg első sorban, ha az e-sportoló jogállását, a versenyek tisztasága érdekében azok szabályozását és az e-sport szervezetek versenyszervezési és versenyző alkalmazási feltételeit meghatározza egy jogszabály és ehhez hatósági kontrollt rendel. Így nem csorbulnak a videójátékok szerzői jogosultjainak jogai, nem terjeszkedik túl a nemzeti jogalkotási folyamat a keretein, de az élethelyzetben részt vevők jogai és



kötelezettségei megnyugtatóbban és igazságosabban kerülhetnek biztosításra. Ebben, a dolgozat összegzését megelőző fejezetben, így szerettem volna keretbe zárni és megválaszolni a kutatási kérdésemet és egy javaslatot tenni az e-sportban résztvevő személyek jogainak védelme érdekében, ezzel elősegítve értekezésem felhasználhatóságát.

## **VI. Összefoglaló / Summary**

### **1. Magyar nyelvű összefoglaló**

A dolgozat az interdiszciplinaritás elvét követi. Ennek oka, hogy a téma több tudományterületet érint, szükséges volt etikai, gazdasági elemzést is végezni, de egészségtudományi kitekintés is található benne. Az élethelyzetet részleteiben kellett feltárnom, hogy a jogtudományi vizsgálatot megkezdhessem, ehhez volt szükséges a többi tudományág megállapításainak ismerete. A jogtudományokon belül is szükséges volt több jogágot érintő kutatást végezni.

A dolgozat négy érdemi fejezetben (II., III., IV., V.) tett kísérletet arra, hogy bemutassa a versenyszerű videójátékokkal kapcsolatos élethelyzetet és megválaszolja a kutatási kérdést: szükség van-e az e-sport szabályozására hazánkban és ha igen, nagyobb jogi védelemben kell-e részesíteni a jelenleginél az e-sportolókat.

A dolgozatot az élethelyzet ismertetésével kezdtem és ezt követően tértem rá az e-sport tudományos és dolgozat szempontjából alkalmazott definíciójának ismertetésére. Az élethelyzet megismerését követően, igazolandó a jelenség társadalmilag jelentős hatását, itt került sor a részletes gazdasági elemzésre. Ezt követően vizsgáltam moráletikai szempontból a kérdést, ezzel kísérelve meg igazolni, hogy szükséges jogi védelemben részesíteni etikai szempontból az e-sportolókat. Ezt követően vizsgáltam meg azt, hogy jelenleg, a szakirodalom, a nemzeti és nemzetközi jogszabályok alapján rendelkeznek-e megfelelő jogi védelemmel az e-sportolók. Ennek keretében végeztem el a videójátékfelhasználók és e-sportolók fogyasztóvédelmi jogainak Európai Unió és nemzeti jogi elemzését.

Szükséges volt az előzőek fényében megvizsgálnom az e-sport és a klasszikus sportok piaci helyzetét és a lehetőségét annak, hogy az e-sport sporttá válik-e a jövőben, illetve-e a jelenlegi jogszabályok értelmében Magyarországon és külföldön annak minősül-e. Részletesen megvizsgáltam és elemeztem a sportszervezetek hatását az e-sport életére, elemeztem a játékosok, a kiadók és az e-sportszervezetek jogi kapcsolatait. A dolgozat végén röviden bemutattam a francia e-sport szabályozást, annak álláspontom szerinti előnyeit és indokoltam azt, hogy miért lehet megfelelő példa a hazai szabályozás számára. Javaslatot tettem az e-sportoló jogállásának meghatározására, az sportszervezetek jogállásának meghatározására, az e-sport versenyek szervezésnek jogi feltételeire, valamint kidolgoztam egy e-sport

szervezet és e-sportoló közötti szerződés mintát, mely megfelelően védheti az e-sportolók érdekeit. Ezzel az utolsó fejezettel kívántam megfelelő keretet biztosítani a dolgozatnak, megválaszolni a kutatási kérdésemet és biztosítani a dolgozat felhasználhatóságát.

Az összegzés keretében most szeretném röviden bemutatni az élethelyzetet és azon indokok teljesség igénye nélküli ismertetését, melyek arra sarkalltak, hogy kutatási témámat megválasszam. Továbbá alább kívánom a kutatási kérdéseimre, kutatási tevékenységem eredményeként kapott választ is röviden ismertetni, valamint a dolgozat felhasználhatóságát bemutatni.

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. A tevékenység nagysága és jellege olyan élethelyzeteket szült, amelyek pontos ismérvei még nem képezik széleskörű jogtudományi vizsgálat tárgyát és nem kerültek még szabályozásra, vagy amennyiben szabályozásra kerültek, úgy mind nemzeti és nemzetközi szinten nagy különbségek figyelhetők meg e szabályozásokban. 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 gazdasági kiszolgáltatottságuk mellé súlyos jogi kiszolgáltatottsága is társul. Nehéz megállapítani, hogy az e-sportolók munka- vagy megbízási- jogviszonyban vannak-e, tevékenységük akár napi 10 óra gyakorlás mellett végezhető, kötelező versenyekre járniuk és végső soron hasznot hajtanak azon szervezeteknek, amelyek a neve alatt játszanak, ahogy azon szervezetek részére

is, amelyek a versenyeket szervezik, azonban ez nem minden esetben kerül megfelelő anyagi ellentételezésre részükre.

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 igen erős jogi pozícióban vannak. 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 ez a szabadidős felhasználás az e-sportolói életpálya kezdete) az, hogy aláír egy szerződést, illetve elfogadja annak online feltételrendszerét magára nézve kötelezőnek. Ez az online feltételrendszer 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 egy világhírű focista vagy aláírna egyetlen klubbal, egyetlen szerződést, amelynek minden feltételét az adott klub határozná meg tárgyalási alap nélkül, vagy nem játszhatna többet futballt. Ezen szerződések az ún. EULA-k (end user licence agreement), melyek a játékos és az adott videójáték felhasználásának minden részletét meghatározzák. A játékosok hozzáférését, fiókját, azonnal törölhetik is egyoldalúan, ahogy erre is citál példát az értekezés és ami egy e-sportoló karrierjének végét jelentheti. Ezen EULA-k pedig nem tesznek különbséget a rekreációs játékosok és az e-sportolók között és azonos feltételek szerint használhatják e szoftvereket. Ahogy nem tesz különbséget a hivatásos e-sportoló és a játékos (gamer) között egyetlen EU-s fogyasztóvédelmi irányelv, vagy rendelet, vagy nemzeti jogszabály sem. Ahogy az kiderült az élethelyzet elemzéséből, sokan karrierként, életcélként e-sportolnak, jövedelemszerzési céllal, versenyszerűen, hosszútávon. A dolgozat megállapításai között nem csak a morális alap került igazolásra, miszerint nagyobb jogi védelem kialakítása szükséges, de arra is fény derült, hogy a jogtudományi eszközök hatásosak lehetnek az élethelyzetben felmerülő aggályok orvoslására. Erre a szakirodalmi kutatás, a szakértői interjúk, a nemzetközi, Európai Unió és nemzeti jogszabályalkotási gyakorlatok is rámutattak.

Az élethelyzet szabályozatlanságának egyik 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 egyoldalú döntési lehetőséget biztosító rendelkezéseket fogadnak el magukra nézve kötelezően és a jövőben bármikor megszüntethető ez a szerződéses viszony (mely lehetőséget ad az adott videójáték használatára), ezzel pedig karrierjük végét érhet. A versenyek szervezése során további hátrányos helyzet alakul ki az e-sportolók élethelyzetében:

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 e-sport 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 terjedhetnek 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, 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 egy hivatásos sportolót bármikor eltilthatnának a versenyzéstől indoklási kötelezettség nélkül, sőt, eltilthatná egy őt egyoldalúan alkalmazó szervezet, vagy egy verseny szervezője. E jogi valóság egyik lehetséges megoldása az értekezésben is javasolt francia szabályozási minta lehet, mely megoldást nyújthat az e-sportolók nehéz helyzetének bizonyos aspektusaira, amikor a rendezvényeket szabályozza, az e-sportoló jogállását határozza meg és jogviszonyát tisztázza, valamint hatósági

kontrollt rendel az e-sport tevékenységhez. Teszi mindezt úgy, hogy nem érinti szabályozásával a szerzői jogosultak jogait, ezzel megőrizve a nemzeti jogalkotás kereit.

A dolgozatban tehát az a kutatási kérdés szerepelt, hogy jogi értelemben hátrányos helyzetben van-e egy e-sportoló. A kutatási kérdésre a válasz: igen, jogi értelemben hátrányos helyzetben van az e-sportoló. A kutatási kérdés vizsgálata közben az alábbi megállapítások születtek:

1. Az e-sport körüli élethelyzet részletesebb szabályozása szükséges.
2. Az e-sport körüli élethelyzet szabályozásának szükségessége etikailag igazolható.
3. Az e-sportolókat nagyobb jogi védelemben kell részesíteni.

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 konklúziója, hogy az e-sportolók jogi védelme indokolt és jogszabályalkotással segíthető az élethelyzet.

A dolgozat egy valós, nagy tömegeket és sok esetben fiatalokat érintő hátrányos helyzetet elemzett és arra keresett egy lehetséges megoldást, hogyan volna ez a hátrányos helyzet orvosolható.

## 2. English language summary

The essay follows the principle of interdisciplinarity. The reason for this is that the topic involves multiple fields of knowledge, requiring ethical and economic analysis, as well as a perspective from the field of health sciences. I had to delve into the life situation in detail to initiate the legal examination, and knowledge of findings from other disciplines was necessary for this. Within the field of law, it was also necessary to conduct research involving various branches of law.

The essay attempted to present the life situation related to competitive video games in four substantive chapters (II, III, IV, V). It aimed to answer the research question: Is there a need for the regulation of esports in our country, and if so, should esports players be granted greater legal protection than they currently receive?

I began the thesis by introducing the life situation, and subsequently moved on to describing the scientific and thesis-related definition of esports. Following the understanding of the life situation and justifying the socially significant impact of the phenomenon, a detailed economic analysis was conducted. Next, I examined the question from a moral-ethical perspective, attempting to demonstrate the need to provide legal protection to esports players from an ethical standpoint. Afterward, I explored whether, according to current literature and national and international regulations, esports players are adequately protected legally. Within this framework, I conducted a legal analysis of the consumer rights of video game users and esports players in the European Union and according to national legislation.

In light of the foregoing, it was necessary for me to examine the market position of esports compared to traditional sports and assess the possibility of esports becoming a recognized sport in the future, both in Hungary and internationally according to current regulations. I thoroughly investigated and analyzed the impact of sports organizations on the world of esports, scrutinizing the legal relationships among players, publishers, and esports organizations. Towards the end of the thesis, I briefly presented the regulatory framework for esports in France, highlighted its perceived advantages, and argued why it could serve as a suitable example for domestic regulations. I proposed defining the legal status of esports players, determining the legal status of sports organizations, outlining the legal requirements for organizing esports competitions, and developed a template for a contract between an esports

organization and an esports player to adequately protect the interests of the players. With this final chapter, my intention was to provide a suitable framework for the thesis, address the research question, and ensure the practical applicability of the work.

In the following summary, I would like to briefly present the life situation and provide an overview, without claiming completeness, of the reasons that prompted me to choose my research topic. Furthermore, I aim to briefly outline the answer to my research question, as obtained through my research activities, and demonstrate the practical applicability of the thesis.

The purpose of this thesis was to identify a socially significant issue, validate its existence, and attempt to propose possible solutions. The chosen topic was the competitive use of video games. The magnitude and nature of this activity have given rise to life situations with characteristics that have not yet been widely examined in legal studies and have not been regulated, or if regulated, there are significant national and international differences in these regulations. As highlighted in various sections of the thesis: esports impact the lives of 700 million people worldwide, affecting 810 thousand individuals in Hungary alone, generating industry revenues exceeding 70 billion Hungarian Forints in the country. The industry's growth is exceptionally dynamic, with the number of individuals involved in the sector increasing year by year. In Hungary, a significant portion of sports organizations (whether civil associations or commercial companies) have an esports department or team. Additionally, a large portion of young individuals, particularly young males, show significant interest in the phenomenon, viewing it not only as a recreational activity but often as a potential career path. This career path, however, brings about not only economic vulnerability for esports players but also significant legal vulnerability. Determining whether esports players are in an employment or service relationship is challenging, considering their activities, which can involve up to 10 hours of daily practice, mandatory participation in competitions, and ultimately benefiting the organizations under whose name they play and the organizers of the competitions. However, this does not always result in adequate financial compensation for them.

Meanwhile, a legally intriguing situation arises in the relationship between esports players, organizations, and video game publishers (specifically, copyright holders):



The esports industry is made possible by the publishers and copyright holders of video games, who hold strong legal positions over their intellectual properties. Moreover, as revealed during the analysis of their general contractual terms, these copyright powers ultimately extend beyond the scope of traditional legal limits. Each esports player, as their first step (similarly to the recreational use of any video game, marking the beginning of their esports career), signs a contract or accepts the online terms and conditions, which are mandatory for them. This online terms and conditions system can be identified in Hungarian law with the known general contractual terms, and its conclusion is ultimatum-like, as a player either accepts the contractual terms or cannot play the game (cannot launch the software). Comparatively, in classic sports, it would be as if a world-renowned football player signed a single contract with a single club, with all the conditions dictated by that club without negotiation or the option to play football elsewhere. These contracts are known as End User License Agreements (EULAs), determining every detail of the player's use of the specific video game. Unilaterally, these EULAs can immediately revoke a player's access and account, as exemplified in the thesis, potentially marking the end of an esports career. EULAs do not differentiate between recreational players and esports players, allowing software use under the same conditions. Similarly, no distinction is made between professional esports players and gamers (casual players) by any EU consumer protection directive, regulation, or national legislation. As revealed in the analysis of the life situation, many engage in esports as a career, life goal, income-generating activity, competitively, and over the long term. Among the conclusions of the thesis, it is not only the moral basis that has been justified, indicating the need for greater legal protection, but also the effectiveness of legal tools in addressing concerns arising in the life situation, as highlighted by literature research, expert interviews, and international, European Union, and national legislative practices.

One of the outcomes of the lack of regulation in the life situation is that every copyright holder provides the opportunity for career goals and life paths through unilateral contracts, defining and living them. Summarizing the situation, it is difficult to perceive a fair picture in which the only option for underage individuals is to sign a contract without negotiation, accepting provisions that are unilaterally determined, entirely in favor of copyright holders and providing them with unilateral

decision-making power, mandatory for the players, and subject to termination at any time in the future (which allows the use of the specific video game). This contractual relationship can be terminated, potentially ending their careers.

During the organization of competitions, additional disadvantageous situations arise in the life situation of esports players:

The organization of competitions, with few exceptions, requires permission from the copyright holder (publisher) for every video game and esports title. These esports competitions are legally equivalent to traditional events. The rules of the competitions are also determined by the copyright holders (as they unilaterally establish the rules of video games and can modify them at any time). The regulations of the competitions (events) may extend to the rounds or determine who can participate in a competition. This introduces another potentially unfair legal situation for the player: the organizer of an event decides whether a player can participate. In the case of events, the circle of participants can often be defined, and an event organizer can allow participation only to a specific group. Therefore, even if an esports player accepts all the terms of a completely unilateral contract (EULA), this does not guarantee their entry into a competition, as an event organizer can still prevent their participation. Moreover, as analyzed in the thesis, according to the Riot Terms of Service (EULA), the profile of every esports player can be terminated unilaterally by the Riot Games company, without providing reasons or explanations.

Comparatively to sports, this is similar to prohibiting a professional athlete from participating in competitions at any time without the obligation to provide reasons. Moreover, an organization unilaterally employing them or an event organizer could also impose such a ban. One possible solution to this legal reality, as suggested in the thesis, could be the regulatory model proposed in France. This model offers a solution to certain aspects of the challenging situation faced by esports players when regulating events, defining the legal status of esports players, clarifying their legal relationships, and introducing regulatory control over esports activities. Importantly, it achieves this without infringing on the rights of copyright holders, thereby preserving the framework of national legislation.

Therefore, the research question in the thesis was whether an esports player is in a legally disadvantaged position. The answer to the research question is affirmative;

an esports player is indeed in a legally disadvantaged position. In the course of investigating the research question, the following findings emerged:

1. Regulation of the life situation surrounding esports is necessary.
2. The necessity of regulating the life situation surrounding esports is ethically justifiable.
3. Legislation can provide an appropriate solution to address problematic areas in the life situation surrounding esports.

Utilizing the French regulation as a template and supplementing it, the thesis proposed the following, taking into account expert interviews and previous research activities:

- Definition of the legal status of esports players.
- Definition of the legal status of esports organizations.
- Regulation of esports events.
- Regulatory control and oversight.
- Contractual relationships between players and esports organizations.

The conclusion of the thesis is that legal protection for esports players is justified, and legislation can aid in addressing their life situation. The thesis analyzed a real, disadvantageous situation affecting large masses, often involving minors, and sought a possible solution to remedy this disadvantageous situation.

## **Mellékletek**

### **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 térítvevényes 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 lejártá 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 megkísérlik 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.

Név:

Lakcím:

Személyi igazolvány szám:

Tanú 2.

Név:

Lakcím:

Személyi igazolvány szám:

### **1. számú melléklet:**

A kapcsolattartók által meghatározott időpontok a gyakorlásra az alábbiak:

...

A kapcsolattartók által meghatározott rendezvények, melyeken az e-sportoló részt vesz az alábbiak:

...

### **2. 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

### Szakértői interjúk

A szerteágazó szakirodalmi megállapítások, az eltérő piaci magatartás miatt primér kutatási módszerként alkalmaztam a szakértői interjúkat. Az e-sport iparágának megismerése saját tapasztalataim és szakirodalmi kutatásom alapján is akkor lehetséges, ha a benne dolgozó szakembereket, játékosokat, iparági szakértőket nyilatkoztatom. 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 gyarkorlati 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 világi jogi kihívásai és a platformok szabályozása körében szerzett egyedülálló tapasztalata rendkívül informatív volt a témámat illetően, ahogy Töröcsik Máriaé is, aki közgazdász, marketing kutató szakember és akadémikus). 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 ismertetésre kerültek, alább pedig a kivonatolt formában olvashatóak. A szakértők 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. Gyakraltilag 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 visszafelé 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 e-sport között is. Igazán találó példa erre az egészre a darts és a billiárd. (Az nem is igazi darts játékos akinek nincs egy nagy sörhasa 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 milyen e-sport játékkal játszanak. Tehát a szubkultúra zárt, nehezen megragadható a 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 értelmezni, hogy nem játszik valaki. 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 és azzal egyenértékűvé tenni, 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 bevinni 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 szeretnének, 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 hálósobájából 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 <sup>289</sup>volt, 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 bokszt, 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 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,

---

<sup>289</sup> 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.

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 elvárásokat 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 közsféra 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 válaszdod 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 kellene és állami támogatás. Az e-sport felé kéne nyitnia a marketingnek. A Hovnév 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 durranás, 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 nyereményeinket, 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 nyeremény, 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 idegigenes 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 másikkal 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 a a sport 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 mely kinyerhető volt az interjúból, hogy az e-sport iparágának gazdasági érdekei a verseny tisztaságát a korábbinál 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 világot, 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 finánciális 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.

### 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 eltünttetése 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 előregszenek 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 tömegbázis 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, Battlefieldel<sup>290</sup> kezdtem a pályafutásom. A Battlefield 1942-ben válogatott voltam, tankként<sup>291</sup> 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](http://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 igyekeztünk 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

---

<sup>290</sup> Az Electronic Arts nevű, Amerikai Egyesült Államokban bejegyzett gazdasági társaság kiadásában lévő, a videójátékiparra és az e-sportra is nagy hatást gyakorló FPS videójáték.

<sup>291</sup> 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 úrlapon 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 Konami<sup>292</sup>. 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 szempontjából érdeke lehet a játékosoknak és a csapatoknak az, hogy sport legyen az e-sport.

---

<sup>292</sup> 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 fiatalkorúak 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 szereplő, 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. Kellene hozzá a játékok hiszen azokon keresztül terjed az e-sportolói kultúra, beleágazva 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 videójátékpar 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, marketing szempontból 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 játszáknak, hanem emberek, a híres játékosok, mint pl. a Vizicsacsí, 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 fiatalkorúak védelme érdekében.

7.1. Tágabbra kell ezt a problémát fűzni. Mert a Youtube-erek maguk ezeknek a termékeknek a kicsomagolói, ha élhetek a hasonlittal. 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 életívet: 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/gyerekkel, azt nem tudjuk. Kiegészülnek 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 elegük 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 megkérdeztek, 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 KRESZ<sup>293</sup>, 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 tennénk 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

---

<sup>293</sup> a közúti közlekedés szabályairól szóló 1/1975. (II. 5.) KPM-BM együttes rendelet

bíróságáig eljut egy-két ügy, akkor ők alkotnak egy fogamat, hozzátesznek, vagy kivesszük 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, megfelelőségi szabályok szükségesek. Ebből is látszik, hogy a technológiai szférát elkezdtek körbelengeni a termékmegfelelőségi 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 gondolkozni, 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 eltölpül, 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. útviszonyok, 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. Érdemes 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 világból, 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 minta 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 engedékenységgel, 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 dolgot 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 kulcspont, 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 örökösök 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 kutatás-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. Hétköznapiabb, jobban értelmezhető módon. Blogban gondolkodtam, de utána

találtam rá a Youtube-ra. Az emberi kommunikáció és interakció oldalát szeretttük volna kidomborítani. Ma már nem meglepő a videokritika, abban az azonban időben óriási előrelépés volt. Így született az Otherworld<sup>294</sup>. 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 képzem egy klasszikus sportolót, hogy van mögötte szervezet. Aki magától sportol az csak edz, aki sportoló, a mögött meg úgy képzem, hogy van egy szervezet. Amikor beszéltem Szalai Ádámmal<sup>295</sup>, akkor megkérdeztem, hogy jön ki a hárommilliárd gamer a statisztikai adatokban<sup>296</sup>, 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

---

<sup>294</sup> „A [www.otherworld.hu](http://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.

<sup>295</sup> Az egykori Nemzeti Gameing és E-sport Szövetség volt elnöke

<sup>296</sup> <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> letöltve: 2022. június 13.

gamer és honnan e-sportoló. Tehát ha egyszer vezeted 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 Birds<sup>297</sup>-ben kilövi a malacokat. Érdeemes lenne a gamer meghatározásával kezdeni, de ehhez is 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 Sony<sup>298</sup> sokat fektet e-sportba, de a Tencent<sup>299</sup> is bevásárolta magát a Ubisoftba<sup>300</sup>. 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?

---

<sup>297</sup> Az Angry Birds a világ egyik legsikeresebb első sorban mobiltelefonokra készült videójátéka. <https://www.angrybirds.com/> Letöltve: 2022.12.01.

<sup>298</sup> 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.

<sup>299</sup> Tencent Holdings Limited: Kína egyik legnagyobb vállalata, fő profilja az online videójátékok, közösségi média és marketing. <https://www.tencent.com/> Letöltve: 2022.12.01.

<sup>300</sup> 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 szeretnék 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 Univerzumot<sup>301</sup> 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 érásban, 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

---

<sup>301</sup> <https://esportuniversum.hu/> Letöltve: 2023.01.02.

volna 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 innentől 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 megteremtenie a rajongáshoz alkalmas atmoszférát.

10. Miért nincs e-sportra igény akkor a hazánkban?

10.1. Messzebből 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 kutatási kérdése. Papp Dávid álláspontja szerint a kiadók nagy hatalommal rendelkeznek az iparágban.

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, tesztekkel 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 megfelelő (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 játékhasználati 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 játékhasználati szokás alakuljon ki, vagyis játékhasználati 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 legtöbben 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 anyaservezet, ami a szabályokat meghozná.

5.2 Segítene 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, játékhazánlati 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 töredezve 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 megfélelkezünk 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 közeget 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 ösztönöznek 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 nappól 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 videojátékozás 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 ronsolja. 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.





## Irodalomjegyzék

### 1. Szakirodalom, könyv és folyóiratcikkek:

1. Fejes Péter, et al. *A magyar sport jogi szabályozása*. Budapest, HVG -ORAC Lap- és Könyvkiadó Kft., 2019.
2. Boncz Imre. *Kutatásmódszertani alapismeretek*. Pécs: Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar, 2015.
3. Zódi Zsolt. *Platformok, robotok és a jog: Új szabályozási kihívások az információs társadalomban*. Budapest: Gondolat Kiadó, 2018. 36.
4. 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.
5. Jędrzejczak-Gas, Janina, Anetta Barska, and Marianna Siničáková. „Level of development of e-commerce in EU countries.” *Management* 23, no.1 (2019): 209-224.
6. Agne Kalinauskaite. *E-commerce and Privacy in the EU and the USA*. Ghent University, Ghent, 2012. 26.  
[https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/892/218/RUG01-001892218\\_2012\\_0001\\_AC.pdf](https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/892/218/RUG01-001892218_2012_0001_AC.pdf)
7. Juergen Noll. *The European Community's Legislation on E-Commerce*. Bécsi Tudományegyetem, Bécs 2001. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.288942>
8. 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.  
[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)
9. Lodder, Arno R. „European Union E-Commerce Directive-Article by Article Comments.” *Guide to European Union Law on E-Commerce* 4 (2017): 15-58.  
<https://ssrn.com/abstract=1009945>
10. Europe - An information society for all - Communication on a Commission initiative for the special European Council of Lisbon, Lisbon: 2000.

11. Fairfield, Joshua. *Virtual Property*. Boston University Law Review, Indiana Legal Studies Research Paper, Boston 2005. 1075. <https://ssrn.com/abstract=807966>
12. 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 azonosítóját: Thomas T. Goldsmith, Jr., 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}
13. Micheal J. P. Wolf. *Before the Big Crash, Early Videogame History* Detroit: Wayne State University Press, 2012. 3. [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](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)
14. Andrew C. Billings and Jue Hou, „The Origins of Esport: A Half Century History on an „Overnight” Success,” In *Understanding Esports*, ed. Ryan Rogers. 31-45. New York, Lexington Books, 2019. [https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=k\\_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=history+of+esport&ots=ZyWbujjgD2&sig=bxG374SnwsDtv24exxwQCq54Lxc&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=true](https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=k_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA31&dq=history+of+esport&ots=ZyWbujjgD2&sig=bxG374SnwsDtv24exxwQCq54Lxc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true)
15. Dr. Mihály Ficsor. *Copyright Status of Video Games* Budapest: Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala, 2021. 13-16. <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkv/szemle-2021-1/01-ficsormihaly.pdf>
16. Juho Hamari and Max Sjöblom. *What is eSports and why do people watch it?* Tampere: Tamperei Műszaki Egyetem, 2017. 211–232.
17. Zorah Hilvert-Bruce, et al. „Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch,” *Computers in Human Behavior*, 84, (2018): 58-67.
18. Tyler Louis Snavely. „History and Analysis of eSport Systems”, Austin: The University of Texas, 2014. <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
19. Yuval Noah Harari. *Sapiens. Rövid történet az emberiségről*. Magyar kiadás. Budapest: HVG Könyvek, 2015. 79.

20. Szentei András, Novák Pál, Paár Dávid. „Az e-sport iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való elemzése”, *Marketing Menedzsment*, 56, no.1 (2022): 5–16. doi: 10.15170/MM.2021.56.01.01.
21. Sterbenz Tamás, Gulyás Erika, Kassay Lili. „Incentive System in Hungarian High Performance Sport”, *Physical Culture and Sport. Studies and Research* 64, no1 (2014): 53-63. 10.2478/pcssr-2014-0025.
22. Copadineanu Dragos. „E-sports Cluj: How to improve the activities of an e-sports organization." Laurea Egyetem, Espoo (2014).
23. Carrillo Vera, José Agustín, and Juan Miguel Aguado Terrón. „The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business.” *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 11, no.1 (2019): 3-22. [https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3\\_1](https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1)
24. Deloitte: The rise of esports investments: A deep dive with Deloitte Corporate Finance LLC and The Esports Observer, Deloitte Development LLC. 2019.
25. IIDEA: Video games industry revenues in Italy from 2017 to 2020, 2022., <https://www.statista.com/statistics/789666/video-games-industry-revenues-by-device-in-italy/>
26. Seo, Yuri. „Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy." *Journal of marketing management* 29, no.13-14 (2013): 1542-1560. DOI:10.1080/0267257X.2013.822906
27. Joshua I. Newman, et al. „Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy." *Communication & Sport* 10, no.2 (2022): 241-270. DOI:10.1177/2167479520961036
28. Zhou, Jilei, et al. „The magic of danmaku: A social interaction perspective of gift sending on live streaming platforms.” *Electronic Commerce Research and Applications* 34, (2019): 100815. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2018.11.002>
29. Mathias Lenholdt, et al. *Public-private partnership in esport events*. Esbjerg: Business Academy, Southwest, 2020. <https://www.eaviden.dk/wp-content/uploads/2018/09/Public-Private-partnership-in-esport-events.pdf>
30. Veli-Matti Karhulahti. *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership* *Physical Culture and Sport, Studies and Research* (Turku: Turku Egyetem, 2017) 43-53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>

31. Boyuan Xing. Sponsorship in Esports, welcome to the brave new world, Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects [https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls\\_mastersprojects/70](https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/70)
32. Szabados György Norbert, et al. Esport Itthon: Szervezetek és fejlesztési lehetőségek. *Economica* 12, no.1-2 (2021). <https://doi.org/10.47282/economica/2021/12/1-2/9283>
33. Cunningham George B, et al. „eSport: Construct specifications and implications for sport management.” *Sport management review* 21, no.1 (2018): 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>.
34. Jenny Seth E, et al., „eSports venues: A new sport business opportunity.” *Journal of Applied Sport Management* 10, no.1 (2018): 8. <https://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469>
35. Parshakov Petr, and Marina Zavertiaeva. „Determinants of performance in eSports: A country-level analysis.” *International Journal of Sport Finance* 13, no.1 (2018): 34-51. [https://www.researchgate.net/publication/324152297\\_Determinants\\_of\\_performance\\_in\\_eSports\\_A\\_country-level\\_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download](https://www.researchgate.net/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download)
36. Michael Borowy. „Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy,” Simon Fraser Egyetem, Burnaby 2008., <https://summit.sfu.ca/item/12463>
37. Peter Xenopoulos, William Robert Freeman, and Claudio Silva. „Analyzing the Differences between Professional and Amateur Esports through Win Probability.” In *Proceedings of the ACM Web Conference 2022 (WWW '22)*. (New York, NY, USA, Association for Computing Machinery, 2022), 3418–3427. <https://doi.org/10.1145/3485447.3512277>
38. Wechsler Konstantin, et al. „Comparison of Multiple Object Tracking Performance Between Professional and Amateur eSport Players as Well as Traditional Sportsmen.” *IJER* 1, no.1 (2021): 1-17. <http://doi.org/10.4018/IJER.20210101.oa2>
39. Oliver Näsström and Sebastian Arvéus. „Managing Performance in Virtual Teams: A Multiple Case Study of Esport Organizations”, Jönköping Egyetem, Jönköping 2019. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-44297>
40. Szabella Olivér. „Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása”, *Információs Társadalom*, 18, no.1 (2018): 66-92. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.5> .

41. Parshakov Petr, and Marina Zavertiaeva. „Determinants of performance in eSports: A country-level analysis.” *International Journal of Sport Finance* 13, no.1 (2018): 34-51.  
[https://www.researchgate.net/publication/324152297\\_Determinants\\_of\\_performance\\_in\\_eSports\\_A\\_country-level\\_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download](https://www.researchgate.net/publication/324152297_Determinants_of_performance_in_eSports_A_country-level_Analysis/link/5ba90fcd92851ca9ed224fc1/download)
42. Baumann Florian, et al.. „Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform.” *Procedia Computer Science* 126 (2018): 1289-1297.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050918313565>
43. King Daniel L., et al. „Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective.” *Computers in Human Behavior* 101 (2019): 131-143.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302602> .
44. Kowert Rachel, Ruth Festl, and Thorsten Quandt. „Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the stereotype of online gamers.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17.3 (2014): 141-146.  
<https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2013.0118>
45. Prugsamatz Sunita, Ben Lowe, and Frank Alpert. „Modelling consumer entertainment software choice: An exploratory examination of key attributes, and differences by gamer segment.” *Journal of Consumer Behaviour* 9, no.5 (2010): 381-392.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/Modelling-consumer-entertainment-software-choice%3A-Prugsamatz-Lowe/dc53952c4b643d3ed822af3d4c0a39ebfaa40270>
46. Nádori László. *Edzés, versenyzés címszavakban*, (Budapest-Pécs: Dialóg Campus Kiadó, 2005), 112.
47. Dr. Frenkl Róbert. *Sportegészségtan*, (Budapest: Testnevelési Főiskola Továbbképző Intézet, 1978), 222.
48. . 1. oldal
49. J. Huizinga. *Homo Ludens*, (London: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1949). 1.  
[http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf)
50. Biróné Nagy Edit. *Sportpedagógia - Kézikönyv a testnevelés és a sport pedagógiai kérdéseinek tanulmányozásához*. (Budapest: Ludovika Egyetemi Kiadó Nonprofit Kft., 2004), 40.

51. Juho Hamari and Max Sjöblom. *What is eSports and why do people watch it?* (Tampere: Tamperei Műszaki Egyetem, 2017), 211–232.
52. Hallmann Kirstin, and Thomas Giel. „eSports–Competitive sports or recreational activity?" *Sport management review* 21, no.1 (2018): 14-20. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>
53. Spicer Stuart Gordon, et al. „Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis." *New Media & Society* 24, no.4 (2022): 1001-1022. <https://doi.org/10.1177/14614448211027175>
54. Taylor Peter, and Chris Gratton. *The economics of sport and recreation: an economic analysis*. Routledge, 2002. <https://doi.org/10.4324/9780203474839>
55. Rudolf Kevin, et al., „Stress im esport–ein einblick in training und wettkampf." 2016. <https://fis.dshs-koeln.de/en/publications/stress-im-esport-ein-einblick-in-training-und-wettkampf>
56. Lee Donghun, and Linda J. Schoenstedt, „Comparison of eSports and traditional sports consumption motives." *ICHPER-SD Journal Of Research* 6, no.2 (2011): 39-44. <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495>
57. Collins Ty J. "Psychological skills training manual for eSports athletes." Masters of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects. 49. (2017). [https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls\\_mastersprojects/49](https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/49)
58. Margaux Mermin. „The pioneering French regulation on esport." Letöltve: 2022.08-31. <https://www.sv.law/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>
59. Marc Leroux-Parra. „The Implications of the Company Behind Riot Games", *Harvard International Review*, Letöltve: 2022.07-12. <https://hir.harvard.edu/esports-part-4-developer-control-the-implications-of-the-company-behind-riot-games/>
60. Ocskó Eszter és Szekeres Diána, *Az e-sporttal kapcsolatos magyar sportjogi szabályozás kihívásainak bemutatása = Introduction to the Challenges of the Hungarian E-Sports Law Regulations*. Budapest: HVG-ORAC Könyvkiadó Kft., 2021. 25-35.
61. Dunai Tamás, *A videójáték mint médium*. (Budapest: Szépirodalmi Figyelő, 2016)
62. Fazekas Judit. „A magyar fogyasztóvédelmi szabályozás fejlődése a rendszerváltástól napjainkig." in *A fogyasztók etikai és jogi védelme*, szerk. Hamar Farkas és Hámori Antal, 28-59. Budapest: Budapesti Gazdasági Főiskola, 2015.

[https://publikaciotar.uni-bge.hu/1214/1/Fazekas%20Judit\\_2015-5-3-mod-2018.pdf](https://publikaciotar.uni-bge.hu/1214/1/Fazekas%20Judit_2015-5-3-mod-2018.pdf)

63. Borsa Dominika. „A minőségi jogalkotás problémái,” (A győri jogi kar doktori iskolájának szakmai konferenciája) 157-162.
64. Mark R. Johnson, Jamie Woodcock: The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. *Media, Culture & Society*, <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>, 670–688. oldal
65. 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., <https://ssrn.com/abstract=1321164>
66. David Greenspan, S. Gregory Boyd, Jas Purewal: Video Games and IP: A Global Perspective, *Wipo Magazine*, [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/02/article\\_0002.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html)
67. 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.
68. Johnson Mark R., and Jamie Woodcock, „The impacts of live streaming and Twitch. tv on the video game industry.” *Media, Culture & Society* 41, no.5 (2019): 670-688. <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>
69. Lipovaya V, et al. „Coordination, communication, and competition in eSports: A comparative analysis of teams in two action games.” In *Proceedings of 16th European Conference on Computer-Supported Cooperative Work-Exploratory Papers*. European Society for Socially Embedded Technologies (EUSSET), 2018.
70. Smerdov Anton, et al. „Collection and validation of psychophysiological data from professional and amateur players: A multimodal esports dataset.” *arXiv preprint arXiv:2011.00958* (2020). <https://arxiv.org/abs/2011.00958>
71. Pedraza-Ramirez, Ismael, et al. „Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review.” *International Review of Sport and Exercise Psychology* 13, no.1 (2020): 319-352. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1750984X.2020.1723122>
72. Klein Tamás, et al. *Technológia jog – Robotjog – Cyberjog*, (Wolters Kluwer, 2018) 87.



73. Rachel Wagner. *Video Games and Religion*, Subject: Religion, Culture, Sociology of Religion (Oxford, 2015) 10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8
74. Sarah Whitebloom. *Gaming may not be as bad as you think* (Oxford, Oxford research, 2020) <https://www.ox.ac.uk/news/arts-blog/gaming-may-not-be-bad-you-think-oxford-research>
75. Olena Demchenko. „Electronic Commerce in the Gaming Industry. The Applicability of Consumer Protection Framework and Legal Challenges”, Ph.D. értekezés, Pécs, 2022. <https://ajk.pte.hu/sites/ajk.pte.hu/files/file/doktori-iskola/olena-demchenko/olena-demchenko-vedes-ertekezes.pdf>
76. Feri Sándor, *A jog és erkölcs egyes kérdései*. (Budapest: Közgazdasági és Jogi Kiadó, 1962).
77. Atish Ghoshal. „Ethics in esports.” *Gaming Law Review* 23, no.5 (2019): 338-343. <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/glr2.2019.2357>
78. Leis Oliver, 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.” *German Journal of Exercise and Sport Research* 51, no.2 (2021): 241-247. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12662-021-00715-9>

## **2. Jogszabályok és versenyszabályzat:**

1. 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
2. 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
3. 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
4. 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

5. 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
6. Az Európai Parlament és a Tanács 2005/29/EK irányelve (2005. május 11.) a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól, valamint a 84/450/EGK tanácsi irányelv, a 97/7/EK, a 98/27/EK és a 2002/65/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvek, valamint a 2006/2004/EK európai parlamenti és tanácsi rendelet módosításáról („Irányelv a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról”)
7. 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
8. 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
9. az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/EU irányelve (2011. október 25.) a fogyasztók jogairól
10. Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve ( 2009. április 23.) a számítógépi programok jogi védelméről
11. 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
12. Magyarország Alaptörvénye
13. A fogyasztóvédelemről szóló 1997. évi CLV. törvény
14. az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény
15. az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény

16. a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény
17. a Szerzői jogról szóló 1999. LXXVI. törvény
18. a Sportról szóló 2004. évi I. törvény
19. a Munkáról szóló 2010. évi I. törvény
20. a Büntetőjogról szóló 2010. év C. törvény
21. az általános közigazgatási rendtartásról szóló 2016. évi CL. törvény
22. a jogalkotásról szóló 2010. évi CXXX. törvény
23. Szabályozott Tevékenységek Felügyeleti Hatóságáról szóló 2021. évi XXXII. törvény
24. 45/2014. (II. 26.) a fogyasztó és a vállalkozás közötti szerződések részletes szabályairól szóló Korm. rendelet
25. a hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat
26. a Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata  
<https://hunesz.hu/documents/HUNESZ-Versenyszabalyzat-2022.docx.pdf>  
Letöltve: 2022.07-26.
27. a digitális köztársaságról szóló 2016-1321. számú törvény, Franciaország 2016. október 7.
28. A videojáték-versenyek rendezéséről szóló 2017-871. számú rendelet, Franciaország, 2017. május 9.
29. A videojáték-versenyek rendezéséről szóló, 2017-872. számú rendelet, Franciaország, 2017. május 9.
30. IFAB: Laws of the Game 21/22, <https://downloads.theifab.com/downloads/laws-of-the-game-2021-22?l=en> Letöltve: 2022.06-13.

### **3. Elektronikus, internetes források:**

1. Olivia Carville. „Airbnb Is Spending Millions of Dollars to Make Nightmares Go Away,” Letöltve: 2022.07-05. <https://www.bloomberg.com/news/features/2021-06-15/airbnb-spends-millions-making-nightmares-at-live-anywhere-rentals-go-away>
2. Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year, Letöltve:

- 2022.06-13. <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>
3. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>  
letöltve: 2022.06-13.
  4. Andrea Murphy and Isabel Contreras. „The Global 2000 (2022),” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.forbes.com/sites/isabelcontreras/2022/05/12/inside-the-global-2000-sales-and-profits-of-the-worlds-largest-companies-recovered-as-economies-reopened/?sh=224284661141>
  5. J. Clement. „Number of video gamers worldwide 2017-2027”, Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
  6. Flora Medve. „eSports market revenue in Hungary 2021, by segment”, Letöltve: 2023.01-02. <https://www.statista.com/statistics/984235/hungary-esport-market-size-by-segment/>
  7. Flora Medve. „eSports penetration in Hungary 2021” Letöltve: 2023.01-02. <https://www.statista.com/statistics/1282144/hungary-esports-penetration/>
  8. Dublin European Council 13 and 14 December 1996, Presidency Conclusions, DOC/96/8, [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/DOC\\_96\\_8](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/DOC_96_8)
  9. Margaret Rouse. In-game purchases; available at, Letöltve: 2023.05-31. <https://www.techopedia.com/definition/27615/in-game-purchases>
  10. <https://hun.4meahc.com/cathode-ray-tube-amusement-device-first-electronic-game-02020> Letöltve: 2022.07-06.
  11. October 1958: Physicist Invents First Video Game, Letöltve: 2022.07-06. <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>
  12. J. Clement. „Number of video game users worldwide from 2017 to 2027, Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
  13. J. Clement. „Hours watched on leading gaming live stream platforms Q3 2022,” Letöltve: 2022.07-26. <https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>
  14. [https://www.boxofficemojo.com/genre/sg316600577/?ref\\_=bo\\_gs\\_table\\_177](https://www.boxofficemojo.com/genre/sg316600577/?ref_=bo_gs_table_177)  
Letöltve: 2022.07-06.

15. J. J. Clement. „Number of hours watched on leading gaming live stream platforms Q3 2022,” Letöltve: 2022.07-26.  
<https://www.statista.com/statistics/1030795/hours-watched-streamlabs-platform/>
16. Best Game Streaming Platforms and Sites; Letöltve: 2023.06-05.  
<https://www.movavi.com/learning-portal/gaming-streaming-sites.html>
17. <https://www.twitch.tv/p/hu-hu/company/> Letöltve: 2023.05-31.
18. <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/youtube-gaming> Letöltve: 2023.05-31.
19. Jack Shaperd. „23 Essential YouTube Statistics You Need to Know in 2023”, Letöltve: 2023.05-31. <https://thesocialshepherd.com/blog/youtube-statistics>
20. Brittni Devlin. „How Twitch and Streaming Have Changed Video Games for Good, 2021”, Letöltve: 2023.05.31. <https://www.makeuseof.com/tag/twitch-streaming-change-video-games/>
21. Oren Todoros. „YouTube Gamers are Taking Game Promotion to the Next Level”, Letöltve: 2023.05-31. <https://www.gamedeveloper.com/business/youtube-gamers-are-taking-game-promotion-to-the-next-level>
22. Take-Two Interactive and creators of GTA fan mods have settled a long-standing dispute. Letöltve: 2023.06-05. <https://5play.ru/en/17382-take-two-interactive-and-creators-of-gta-fan-mods-have-settled-a-long-standing-dispute.html>
23. Betty Bugle. „The Influence of Video Games on Pop Culture”. Letöltve: 2022.07-06. <https://www.geekgirlauthority.com/the-influence-of-video-games-on-pop-culture/>
24. Ronen Ainbinder. „How Epic Games Makes Money?” Letöltve: 2023.06-05.  
<https://www.sportstechbiz.com/p/how-epic-games-makes-money?triedSigningIn=true>
25. Hodozsán Dániel. „Hogyan írjuk: esport, eSport, e-sport, E-sport?”  
<https://esportmilla.hu/2014/12/hogyan-irjuk-esport-esport-e-sport-e-sport/>  
Letöltve: 2020-11-05.
26. Chris Plante. „When was Super Mario Bros. released in the US? Nobody knows!”  
Letöltve: 2022.07-07. <https://www.theverge.com/2015/9/14/9324833/super-mario-brothers-30th-anniversary-date>
27. Federico Winer. „Esports: How The Term Was Coined And What Is The Correct Way To Write It?” Letöltve: 2020.11-05.

- <https://www.digitalistmag.com/customer-experience/2019/03/27/esports-how-term-was-coined-what-is-correct-way-to-write-it-06197363/>
28. Meixner Zoltán. „Az internet rövid története,” Letöltve 2022.07-07.  
<https://hvg.hu/tudomany/20041203interhist>
29. <https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/> Letöltve: 2022.07-07.
30. <https://gfuel.com/> Letöltve: 2023.06-05.
31. Federico Winer, „Esports: How The Term Was Coined And What Is The Correct Way To Write It?” Letöltve: 2020.11-05.  
<https://www.digitalistmag.com/customer-experience/2019/03/27/esports-how-term-was-coined-what-is-correct-way-to-write-it-06197363/>
32. <https://riot.eurcommunitycompetition.com/games/league-of-legends/guidelines>  
Letöltve: 2022.06-13.
33. Southern Illinois University Edwardsville: History, Letöltve: 2022.07-07.  
<https://www.siu.edu/esports/about/history.shtml>
34. With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University’s online MBA program. Letöltve: 2022.06-13. <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/>
35. <https://dota2.prizetrac.kr/> Letöltve: 2022.07-07.
36. Settimi Christina. „Awful business’ or the new gold rush? The most valuable companies in esports are surging.” *Forbes* (2019).  
<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>
37. Ozanian Mike, Christina Settimi, and Matt Perez. „The world’s most valuable esports companies.” *Forbes* (2018).  
<https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-xwcompanies-1/#2142edd76a6e>
38. Settimi Christina. „Awful business’ or the new gold rush? The most valuable companies in esports are surging.” *Forbes* (2019).  
<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>

39. Birkás Péter. „Idén is állami támogatással rendezünk e-sport bajnokságot.”  
Letöltve: 2022.07-18. <https://24.hu/tech/2019/08/14/v4-future-sport-festival-e-sport-bajnoksag-magyarorszag-budapest-2019/>
40. J. Clement. „Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022”.  
Letöltve: 2022.07-18. <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>
41. [https://myaccount.ecosim.hu/competitions/nibs\\_international\\_business\\_simulation\\_competition\\_2021](https://myaccount.ecosim.hu/competitions/nibs_international_business_simulation_competition_2021) Letöltve: 2023.06-07.
42. <https://miverseny.mit.bme.hu/kiiras/> Letöltve: 2023.06-08.
43. <https://devpost.com/hackathons> Letöltve: 2023.06-08.
44. <https://www.adobeawards.com/> Letöltve: 2023.06-08.
45. [https://lolesports.com/schedule?leagues=lec,emea\\_masters](https://lolesports.com/schedule?leagues=lec,emea_masters) Letöltve 2023.06-12.
46. <https://iesf.org/> Letöltve 2023.06-12.
47. <https://www.olympic.org/sports> Letöltve: 2020.11-05.
48. <https://gaisf.sport/members-approve-dissolution-of-gaisf-at-extraordinary-general-assembly/> Letöltve: 2023.05-31.
49. <https://gaisf.sport/members/> Letöltve: 2020.11-05.
50. [https://v4futuresports.eu/;](https://v4futuresports.eu/) Letöltve: 2020.11-05.
51. <https://www.tippmixpro.hu/sportfogadas?q=esport> Letöltve 2022.07-05.
52. <https://honved.hu/esport/> Letöltve: 2020.11-05.
53. <https://birosag.hu/civil-szervezetek-nevjegyzeke> Letöltve: 2020.11-05.
54. <https://www.e-cegjegyzek.hu/?cegkereses> Letöltve: 2020.11-05.
55. 5 esports tournaments with highest expected prize pools in 2023, Letöltve: 2023.05-31. <https://escharts.com/news/5-esports-tournaments-highest-expected-prize-pools-2023>
56. <https://fortune.com/2017/11/21/tencent-market-capitalization-500-billion-facebook/> Letöltve: 2023.05-31.
57. Andy Robinson. „Tencent is reportedly refocusing on ‘aggressively seeking’ full games company acquisitions”. Letöltve: 2023.05-31. <https://www.videogameschronicle.com/news/tencent-is-reportedly-refocusing-on-aggressively-seeking-full-games-company-acquisitions/>
58. Gaming Law 2022, Masayuki Fukuda: Trends and Developments, Letöltve: 2023.05-31. <https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2022/japan/trends-and-developments>

59. 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. Letöltve: 2023.05-31. <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5>
60. Anthony Clement, „CS:GO Weekly Drop System Explained”, *The Global Gaming*, 2022, Letöltve: 2023.05-31. <https://theglobalgaming.com/csgo/weekly-drop-system>
61. Calum Patterson. „11 most expensive CSGO skins in 2023: Knives, AK-47, AWP & more, Dexerto, 2023.” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.dexerto.com/csgo/most-expensive-csgo-skins-1340162/>
62. Joshua Brustein, and Eben Novy-Williams. „Virtual Weapons Are Turning Teen Gamers Into Serious Gamblers.” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>
63. Tyler Wilde. „Valve has beaten the last of a series of 2016 lawsuits over CS:GO weapon cases and skin gambling.” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.pcgamer.com/final-claim-in-csgo-skin-gambling-lawsuit-dismissed-because-plaintiffs-never-actually-used-steam/>
64. Steam előfizetői szerződés: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/) Letöltve: 2023.05-31.
65. Riot Games általános szerződési feltételek: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service> Letöltve: 2022.06-13.
66. League of Legends Accounts: [https://eloboost24.eu/marketplace?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA\\_UXnACwMB1BB3IL0tJ3O-1Sqclk\\_O\\_DO8dxkxdDS3TwfjVphjXT6GEBnuhOCpygQAvD\\_BwE](https://eloboost24.eu/marketplace?gclid=CjwKCAjwsvujBhAXEiwA_UXnACwMB1BB3IL0tJ3O-1Sqclk_O_DO8dxkxdDS3TwfjVphjXT6GEBnuhOCpygQAvD_BwE) Letöltve: 2023.06-06.
67. Wiki E-sports guides: How Much Time I've Spent on League of Legends | The How-To Guide. Letöltve: 2022.07-20. <https://www.esports.net/wiki/guides/how-much-time-i-spent-on-league-of-legends/>
68. Steam előfizetői szerződés: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/) Letöltve: 2023.05-31.
69. 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.



- <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548> Letöltve: 2023.06-13.
70. <https://www.fortnite.com/> Letöltve: 2023.05-23.
71. Nakul Ahuja. „SypherPK reveals the amount of money he has spent on Fortnite skins and other in-game items”, Letöltve: 2023.05-31. <https://www.sportskeeda.com/fortnite/sypherpk-reveals-amount-money-spent-fortnite-skins-in-game-items>
72. Mansoor Iqbal. „Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023)” Letöltve: 2023.05-31. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>
73. <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023> Letöltve: 2023.05-31.
74. Sport shooting competition created in Fortnite added to Olympic Esports Series 2023. Letöltve: 2023.05-31. <https://olympics.com/en/news/sport-shooting-competition-fortnite-olympic-esports-series-2023>
75. 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-hasznalat-is-tisztaba-tettek/> Letöltve: 2023.06-12.
76. Besoccer. „FIFA asked to review controversial handball rule, UEFA confirm”, Letöltve: 2023.06.12. <https://www.besoccer.com/new/fifa-asked-to-review-controversial-handball-rule-uefa-confirm-911260>
77. Kurt Helin. „Should the NBA ban zone defenses?” Letöltve: 2023.06-12. <https://nba.nbcsports.com/2011/10/28/should-the-nba-ban-zone-defenses-no/>
78. <https://thefootballlovers.com/football-questions/is-defensive-3-seconds-a-foul> Letöltve: 2023.05-31.
79. Focco. „Tájékoztató a virtuális játékok adókötelezettségéről.” Letöltve: 2023.06-12. <https://esport1.hu/news/2018/02/25/focco-esport-nav-szabalyozas-ado-kotelezettseg>
80. „Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year”, *Global Esports & Live Streaming Market Report*, Letöltve: 2022.06-13. <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](#)

81. <https://www.ea.com/> Letöltve: 2022.06-13.
82. <https://www.ubisoft.com/en-gb/> Letöltve: 2022.06-13.
83. <https://www.riotgames.com/en> Letöltve: 2022. június 13.
84. Christina Gough, „eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025,” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
85. „The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers,” Letöltve: 2022.06-13. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>
86. „Games market revenue worldwide in 2022, by device,” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.statista.com/statistics/278181/global-gaming-market-revenue-device/>
87. Sergio Velasquez. „What Are Live Service Games and How Do They Work?” Letöltve: 2022.06-13. <https://www.makeuseof.com/live-service-games-what-how-work/>
88. „Community Tournament Licensing” <https://riot.eurcommunitycompetition.com/> Letöltve: 2022.06-13.
89. James Batchelor. „Team spaces in Call of Duty esports league reportedly cost \$25m each”, Letöltve: 2023.06-12. <https://www.gamesindustry.biz/team-spaces-in-call-of-duty-esports-league-reportedly-cost-usd25m-each>
90. „IOC Members Election Commission, Mission”, Letöltve: 2022.06-13. <https://olympics.com/ioc/ioc-members-election-commission>
91. „Roles and responsibilities of the IOC”, Letöltve: 2022.07-18. <https://olympics.com/ioc/faq/roles-and-responsibilities-of-the-ioc>
92. <https://gaisf.sport/members/> Letöltve: 2022.07-18.
93. „The International Olympic Committee: Members”, Letöltve: 2022.07-18. <https://www.ipacs.sport/ioc-members-list>
94. <https://www.ipacs.sport/ioc-members-list> Letöltve: 2022.07-18.
95. Sharon Pruitt-Young. „Here's How The Olympics Decide What Sports To Include — and Which To Leave Out”, Letöltve: 2022. 06-13. <https://www.npr.org/sections/tokyo-olympics-live->

[updates/2021/07/28/1021713829/how-the-olympics-decide-what-sports-to-include.](https://www.olympics.com/en/news/updates/2021/07/28/1021713829/how-the-olympics-decide-what-sports-to-include)

96. With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports, MBA@Syracuse, Syracuse University's online MBA program. Letöltve: 2022.06-13. <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/>
97. Margaux Mermin. „The pioneering French regulation on esport.” Letöltve: 2022.08-31. <https://www.sv.law/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>
98. „Az e-sport kontextusa Franciaországban”, Letöltve: 2022.12.-12. <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>