

Pécsi Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar,

Doktori Iskola

Dr. Novák Pál

Az e-sport jogi helyzete és szabályozási szükségletei

Doktori (PhD) értekezés téziszfüzete

(kutatási kérdések és kutatási eredmények)



Témavezetők:

Dr. Szőke Gergely László

egyetemi adjunktus

Dr. habil. Ágoston István

egyetemi docens

Pécs

2024.

1. A kitűzött kutatási feladat rövid összefoglalása .....	3
2. Az elvégzett vizsgálatok, elemzések rövid leírása, a feldolgozás .....	14
módszerei .....	14
3. A tudományos eredmények rövid összefoglalása, azok hasznosítása, .....	25
illetve a hasznosítás lehetőségei .....	25
4. English language summary .....	33
5. Témában készült publikációk jegyzéke.....	44

## **1. A kitűzött kutatási feladat rövid összefoglalása**

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>.

---

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

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 atipikus kötelmi viszonyaiból származó

---

<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.

perék<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 gyermekleg 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

---

<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>

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 a jelenség világszintű adatai adják: 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

---

<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/>

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 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

---

<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>

<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.

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

---

<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.



jogalkotó<sup>12</sup>. A jelenség nagysága tehát indokolná, hogy az e-sportot megfelelően szabályozzuk, de még konszenzus alapú definíciója sincs, 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-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 egy olyan hatalmi status quo-t teremtettek,

---

<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.)

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 részt vevőkre.

Amikor a játék szót halljuk, általában nem azonosítjuk a fogalmat a munkával. A videójátékokkal kapcsolatban a társadalom sok esetben 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-e-sport szakértői álláspont szintén cáfolta a tételt<sup>13</sup>. Miközben pedig a társadalmi diskurzus a tudományos szinten cáfolt

---

<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).”

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 élethelyzet, ismeretlen hatású struktúrájába. Álláspontom szerint az említett kérdésekkel bemutatott problémák egy része orvosolható és megoldható volna jogtudományi eszközökkel, így ezen dolgozat célja 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. Részleteiben kellett feltárnom az élethelyzetet, hiszen annak megismerése szükséges a jogi javaslatlattervezéshez.

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

---

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

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 fókuszálni, amelyet kutatási kérdésem érint és a dolgozat valóban hasznos felhasználhatóságához elengedhetetlenek.

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

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, vizsgálva a nemzetközi, 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 jogszabályelemzés keretében megvizsgáltam a fenti jogterületek e-sportra vonatkozó szabályait és a jogi kapcsolatokat. 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 végeznem.

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 videójátékok 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. Kvantitatív módszerekkel azonban ez a népszerűség nem érthető 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

---

<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.

értelmezését tette szükségessé. Például – ahogy a dolgozatban később részletesen elemzem – a kérdés, hogy vajon a videójátékékok vagy a számítógépes versengés-e a népszerűbbek.

Tehát a jogi elemzést szükséges volt kiegészíteni egyéb társadalomtudományi vizsgálatokkal. Ez alatt a filmek társadalomra gyakorolt pszichológia kutatási eredményeinek megismerése is beletartozott (hiszen a filmipar és a videójátékkipar együttesen hozták létre azt a kulturális közeget, melynek kompetitív kicsúcsosodása az e-sport<sup>17</sup>), de egyéb kronológiai áttekintése is a digitális világ eredményeinek, beleértve a játékkonzolok, számítógépek hardverének technikai fejlődését és a 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 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 segített 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

téma. 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.

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 videójátékkiadók 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 miatt 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 van. 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.



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

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 karriercél, 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 videójátékiadó (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 véget 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 kerit.

A dolgozatban tehát az a kutatási kérdés szerepelt, hogy szükséges-e az e-sportot részletesebben szabályozni a mostaninál. A kutatási kérdésre a válasz: igen, szükséges részletesebb szabályozást alkotni és az e-sportolók jogainak szélesebbkörű védelme indokolt. 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 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 fiatalkorúakat érintő hátrányos helyzetet elemzett és arra keresett egy lehetséges megoldást, hogyan volna ez a hátrányos helyzet orvosolható.



## **4. 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.

## 5. Témában készült publikációk jegyzéke

1. Novák Pál, „Az e-sport szabályozási szükségletei: A francia példa elemzésén keresztül”

*JURA* (2023)

2. Novák Pál, „The Impact of Videogame Publishers on E-Athlete’s Rights and Obligation” *Közigazgatási és Infokommunikációs Jogi Phd Tanulmányok* (2023)

3. Novák Pál, Szentei András: „Miért sport az e-sport és miért nem az?” *Sport- és Egészségtudományi Füzetek* (2021): 48-56.

4. Novák Pál: „Az e-sport fogalmának meghatározása” *JURA* (2020): 43-59. (2020)

5. Novák Pál, Barcsi Tamás: „Morális dilemmák és szabályozási nehézségek a digitális kapitalizmusban” *Jogelméleti Szemle*, (2022):46-54.

6. Novák Pál, Szentei András, Ágoston István: „Sport lesz-e az e-sport az iparági érdekek fényében?”, *Sportjog* (2022): 33-40.

7. Novák Pál, „Az etika digitális lemeszárlása. Avagy az erkölcs és a profit kellemetlen

hálótársak, valahogy soha nem elég nekik egy takaró  
Ember a lét dzsungelében – Félelmek, alkalmazkodás,  
fogyasztás. Vitairatok a VII. Fogyasztás  
Interdiszciplináris Szimpóziumon elhangzott  
előadásokról” *Pécsi Tudományegyetem  
Közgazdaságtudományi Kar* (2022): 58-62.

8. Szentei András, Novák Pál, Paár Dávid: „Az e-sport  
iparág makro, mezo, mikro gazdasági szinten való  
elemzése Marketing és Menedzsment” (2022): 5-16.

9. Novák Pál, „Az e-sport (és az információs társadalom)  
jelenségéhez kapcsolódó  
jogtudat” *10th Jubilee Interdisciplinary Doctoral  
Conference : Book of Abstracts = 10. Jubileumi  
Interdiszciplináris Doktorandusz Konferencia :  
Absztraktkötet*

10. Novák Pál, „Az információs társadalom jelenségeihez  
- különösen az e-sporthoz -  
kapcsolódó elégtelen szabályozás etikai és gazdasági  
következményei VI. Fogyasztás Interdiszciplináris  
Szimpózium. Sport és játék – Fogyasztás a virtuális  
térben” *Pécsi Tudományegyetem Közgazdaságtudományi  
Kar* (PTE KTK) (2021): 15.