

AZ E-SPORT JOGI SZABÁLYOZÁSA

Legislation in the area of Esports

Rechtsetzung des eSports

Az e-sportnak nemcsak jövője, hanem jelene, sőt múltja is van. Az e-sport jelenlegi jogi szabályozása elsősorban újdonság jellegéből következően részben hiányos, részben kezdetleges, miközben a Nemzetközi E-sport Szövetség arról tárgyal, hogy sportáguk bemutató jelleggel a 2024-es párizsi olimpián már részt vehessen.

Az e-sportnak azonban vannak fizikai és mentális veszélyei is. Az e-sportoló szellemi frissessége és koncentrálóképeségének a fejlesztése nem nélkülözheti a hagyományos testedzést és mentális felkészülést sem, ezért a videójátékokban az eredményesség alapja lehet a hagyományos (akár szabadidős) sporttevékenység folytatása is.

Esports not only has a future but it has a present, and even a past as well. Esports's current legislation is incomplete stemming partly from its novelty, and partly from its rudiments, while the International Esports Federation is in negotiations over their introductory participation in the Paris Olympics in 2024.

However, Esports has its dangers, both physically and mentally. The enhancement of the Esportsman's mental freshness and capacity to concentrate shall not be devoid of the traditional physical training and mental preparation, thus the basis of the success in video games can be the traditional (or even hobby) training in the area of sports.

Der eSport hat nicht nur eine Zukunft, aber auch eine Gegenwart und eine Vergangenheit. Die derzeitige Rechtsetzung des eSports ist wegen seinem Novum ist teils mangelnd, teils rudimentär, während der Internationale eSport Bund verhandelt darüber, dass ihre Sportart als eine Demonstration an der Olympiade 2024 in Paris teilnehmen könnte.

Der eSport hat aber auch physische und psychische Gefahren. Die Entwicklung der mentalen Frische und Konzentrationsfähigkeit des eSportlers soll nicht frei von der traditionellen körperlichen Betätigung und der psychischen Vorbereitung sein, so kann der Grund des Erfolges in Videospiele die traditionelle Sportbetätigung (auch Freizeitsport) sein.

Életünk egy általunk irányított online térben zajlik. Az innováció az élet valamennyi területén jelen van már, elengedhetetlen innovatív eszközök, megoldások alkalmazása nélkül a fejlődés.

Az utóbbi években különösen sok tudományos szenzáció látott napvilágot: az egyik sportszereket gyártó cég például önbefűző cipőt fejlesztett, amely automatikusan a láb formájához illeszkedik és okostelefonnal lehet irányítani a cipőfűző feszességét. A gyártónak ez a legújabb futurisztikus cipője. A cég szerint különösen a kosárlabdázók teljesítményén javít majd sokat ez az innovatív megoldás, mert a lábfej vérkeringésének javításához nem lesz többé szükség a fűzők meglazításához.

Asztrofizikusok nyolc teleszkóp adatainak a feldolgozásával megalkották az emberiség történetének első, fekete lyukról készített fényképét. Mondhatjuk, hogy nincs új a nap alatt, hiszen a fekete lyukak létezését már Albert Einstein is megjósolta a relativitáselméletében. Új, egészen innovatív perspektívák merültek fel az egészségügy területén is, így a tudományos-fantasztikus fikciók szemünk előtt valósággá is válhatnak. A 3D-s szervnyomatás korunk talán legértékesebb forradalmi találmánya, amely életet fog megmenteni.

Ha ilyen nagy számban alkalmaznak már innovatív megoldást a világon – amelyek átszövik életünk minden területét –, akkor hogyan kerülhetné el a sport világát ez az innováció? A digitális transzformáció világában élünk, amely magával hozza azt, hogy környezetünkben szinte mindent újradefiniálunk és újraalkotunk, beleértve a sportot is.

Az innováció szakmai fejlesztést, újítást jelent, de az innováció fogalma maga is állandó fejlődésben van, folyamatos változáson megy keresztül, és magában foglalja a szervezeti, szervezési innovációt is. Innovatív fejlesztések, megoldások és infokommunikációs eszközök nélkül ma már bármely ágazatban elképzelhetetlen a modernizáció, a gyarapodás, növekedés, és mindez napjainkban már a sportipar változásának is a szerves része. További hatalmas robbanásra számít a szakma; a következő években a területen tevékenykedő cégek száma várhatóan jelentősen megugrik majd, és kiéleződik köztük a verseny. Néhány évtizeddel ezelőtt még ritkán említették együtt a sportot és az üzletet, mára azonban egy világszinten közel 100 milliárd dolláros iparágról beszélünk. Ma már nemcsak a versenyzők, de a hobbisportolók teljesítményét is adatelemző eszközök segítik, miközben a szurkolói élmény is teljesen átalakul (televíziózás közben, internetes közvetítéseken keresztül és a stadionban egyaránt).

De mi az innováció a jogban? A jog ugyanis konzervál, fontos a jogi tradicionalizmus, ugyanakkor a jog reagál a megváltozott társadalmi életviszonyokra is. Egyre inkább hangsúlyt kap a jogalkotás során is a gyorsaság, az új és újító szemlélet és persze a hatékonyság is, hiszen az élet változásaihoz a jog szintén alkalmazkodik, számos újítás keletkezik a technikai, technológiai fejlődés következtében.

A sport és innováció fogalmak összevetése kapcsán megállapítható az, ami a Digitális Jólét Programban is szerepel: a digitális technológiák, az információtechno-

SPORTJOG

hvgorac

2020. I.

BEKÖSZÖNTŐ

TANULMÁNY

Ábrahám Attila:
A NEMZETKÖZI VERSENYEKRE TÖRTÉNŐ
NEVEZÉSI JOG ÉS A SPORTOLÓ NEMZETHEZ
TARTOZÁSÁNAK ÖSSZEFÜGGÉSE

Szabó Tünde:
A HOSSZÚ TÁVÚ SPORTSÉRÜLÉSEK JOGI
ELBÍRÁLÁSA AZ AMERIKAI FUTBALLBAN

Fejes Péter – Fejes Fruzsina:
A SÉRTETT BELEEGYZÉSÉNEK
ÉRTELMEZÉSE A BÜNTETŐJOGBAN
SPORTSÉRÜLÉSEK ESETÉN

Tóth Nikolett Ágnes:
AZ E-SPORT JOGI SZABÁLYOZÁSA

ÍTÉLKEZÉSI GYAKORLAT

A JÁTÉKVEZETŐ JÓHÍRNÉVHEZ VALÓ JOGA
(GYŐRI ÍTÉLŐTÁBLA PF.I.20.047/2019.)

JOGELLENES RUHÁZATÁTVIZSGÁLÁS
(GYŐRI ÍTÉLŐTÁBLA PF.III.20.330/2017.)

SZEMLE

Fejes Mariann:
RECENZIO AZ ÚJ SPORTJOGI TANKÖNYVRŐL

Fejes Mariann:
RECENZIO EGY SVÁJCI SPORTJOGI KÖNYVRŐL

Szekeres Diána:
BESZÁMOLÓ A TESTNEVELÉSI EGYETEM ÉS
A MAGYAR JOGÁSZ EGYLET 2019. OKTÓBER
16-AI KÖZÖS KONFERENCIÁJÁRÓL



lógiai megoldások az utóbbi néhány évben alapvetően alakították át a sport minden területét, a sporthoz kapcsolódó tevékenységeket, működési modelleket is.

Ahhoz, hogy eljussunk az e-sport fogalmához, kiindulási pontként fontosnak tartom a sport és a sporttevékenység fogalmának meghatározását.

A sportjogi szabályozás tárgya a sport, ideértve a sporttevékenység folytatását, a sporttevékenységet, vagy azzal kapcsolatos tevékenységet végző személyeket, intézményeket, tehát a sportolókat, a sportszakembereket, a sportszervezeteket, a sportszövetségeket, a sportesemények lebonyolítását, a sporttal kapcsolatos jogi kereteket, szabályokat, szerződéseket, illetve a sporttal kapcsolatos jogviták rendezését. A sportjog fogalmához szervesen hozzátartozik az állami irányítás és a sportfinanszírozás jogi szabályozása is.

A modern sport a XIX. században az iskolai testnevelésből indult ki, de vajon gondolták volna-e annak a kornak a fiataljai azt, hogy a XXI. században akár elektronikusan is lehetőség lesz „sportolni”?

A tömeges szabadidősport kialakulása és az élsport professzionalizálódása együttesen vezetett az úgynevezett sportágrobbanáshoz, amikor is sportágak alakultak át és új sportágak jöttek létre. Sportágbővülések között említhetők a szellemi sportok (bridzs, sakk), technikai sportok (autó- és motorsport) különböző ágai. Az e-sport is a sportágrobbanás egyik következménye jelen korunkban. Azonban egyre inkább vita tárgyává vált az, hogy mi is minősül sportnak, hiszen ha valami sportnak minősül, akkor vonatkozik rá az állami sportjogi szabályozás. Például senki sem gondolta volna, hogy 2020-ban olimpiai sportág lesz a gördeszkázás, hullámlovaglás, valamint 2024-ben a breakánc is.

Érdekesség az is, hogy 2018-ban év sportolóját hirdettek autósportban, bridzsben, dartsban és 3D íjászatban (elsőként a vadászíjászok használtak gyakorlásképpen háromdimenziós állat alakú célokat, ebből fejlődtek ki a versenyek, majd a 3D íjászat gyorsan fejlődött és versenysporttá nőtte ki magát, amely ma már az összes nemzetközi íjászszervezet szakágai között szerepel).

A Párizsi Olimpiai Nevezési Bizottság alelnöke nyilatkozta még 2018-ban a médiában azt, hogy tárgyalásokat fog kezdeményezni a versenyszerű videójáték képviselőivel és a Nemzetközi Olimpiai Bizottsággal azért, hogy megvitassák annak lehetőségét, hogy videójátékosok is ott lehessenek a 2024-es nyári játékokon. Aztán az jelent meg a sajtóban, hogy a NOB elnöke erőszakosnak tartja az e-sport alapját képező játékokat, és ezért egyelőre nem támogatja az e-sportok megjelenését az olimpiai játékokon.

Az Európai Sport Charta definíciója szerint a sport minden olyan fizikai tevékenység, amely esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja, társadalmi kapcsolatok teremtése, avagy különböző szintű versenyeken való eredmények elérése céljából. Ez a definíció ugyanakkor csak a fizikai tevékenységet minősíti sportnak, a szellemi sportokat kihagyja ebből a körből.

A sportról szóló 2004. évi I. törvény (a továbbiakban: Sporttörvény) szerint a sportoló sporttevékenységet vé-

gez. Sporttevékenységnek minősül a meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett testedzés vagy szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely a fizikai erőnlét és a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja. A Sporttörvény tehát a szellemi sportokat bevonja szabályozási körébe anélkül, hogy ezeket körülhatárolná. Én ebbe a csoportba sorolom az e-sportot is. Egyedül a fizikai erőnlét megtartásának és fejlesztésének a célja lehet kérdéses, de az e-sportolók mindegyike azt vallja, hogy a gép előtt ülni és koncentrálni egyértelműen olyan tevékenység, amely kiváló fizikai teljesítőképességet kíván.

A legnagyobb e-sport-rendezvényeket, -versenyeket szervező cég, az Electronic Sports League tanulmánya¹ egyébként rámutatott arra, hogy a lakosságával azonos mértékű aktív sporttevékenységet folytatnak az e-sportolók. Mindössze 5 százalékuk kerül a sport bármilyen formáját, miközben 8,5 százalékuk hivatásos sportoló. Sportegyesületben 25 százalékuk végez rendszeres testmozgást, míg az edzőtermeket 60 százalékuk látogatja.

Profi e-csapatok fizikai edzéstervet is beépítenek programjukba. Egy e-sportoló akár 4000 számítógépes leütést is végezhet percenként. A legtöbb csapat kötelezővé teszi játékosainak azt, hogy járjanak edzőtermekbe, hiszen ahhoz, hogy a játékokban száz százalékot tudjanak nyújtani, ahhoz a testüket is fitten kell tartaniuk.

Az e-sport magával hozza ugyanazt az áldozatot és szenvedélyt, amit megkövetel a tényleges sporttevékenység is; napi 8–10 órás felkészüléssel, teljes koncentrációval és odaadással kell irányítani a csapatkapitánynak csapattársait, majd a verseny napján több tízezres tömeg előtt kell bizonyítaniuk tudásukat. Van olyan játéktípus is, amelyet sokan a sakkhoz hasonlítanak. Számos megnyitás, stratégia, kombináció lelhető fel benne; ki kell találni azt, hogy mit akar az ellenfél, és talán ami igazán nehezé teszi az az, hogy nem áll rendelkezésre sok idő a gondolkodásra, hiszen a játék folyamatosan zajlik.

A sport világában az önszabályozás nagyobb súllyal jelenik meg, mint az állam sportjogi szabályozása. Játékszabályok és belső szabályzatok alapján – amelyek alkotói a sportszövetségek –, valamint a sportjogi szabályok alapján szerveződik a sportélet. Nincs egyértelmű elhatárolás azok között, amelyeket jogilag sportnak tekintünk és amelyet nem, mert a sporttal kapcsolatos folyamatok ehhez túl flexibilisek. Bizonyos sportágak bármikor elismert sportágakká válhatnak, ehhez első-sorban meg kell felelniük a sportról szóló 2004. évi I. törvényben [(a továbbiakban: Sporttörvény) 1. § (2) bekezdés] meghatározott sporttevékenység-fogalomnak és a sportszövetségek működésével szemben támasztott követelményeknek.

A Sporttörvény [1. § (3) bekezdés] a versenyző fogalmával operál, így ennek alapján versenyszerűen sportoló az a természetes személy, aki a sportszövetség ál-

¹Internetes forrás: <https://liquipedia.net/counterstrike/ESL> (Leöltés dátuma: 2019. szeptember 10.)

tal kiírt, szervezett vagy engedélyezett versenyeken vagy versenyrendszerben vesz részt. A versenyző vagy amatőr vagy hivatásos sportoló. A jogszabály negatív körülhatárolással él, ugyanis azt definiálja, hogy ki minősül hivatásos sportolónak: az a versenyző, aki jövedelemszerzési céllal foglalkozásszerűen folytat sporttevékenységet. Minden más versenyző amatőr sportolónak minősül.

Ahhoz, hogy az e-sportot alaposabban elhelyezhesük a sport világának nagy rendszerében, fontosnak tartom összefoglalni az e-sport születéséről megismert gondolatokat.

A témában kivételes piaci áttekintést végzett a PwC Magyarország Kft. (a továbbiakban: PWC); a cég a versenyszerű videójáték gyökereit kutatta és írta le üzleti elemzésében. Ez alapján egészen az 1970-es évekig kell visszatekintenünk, hiszen a Stanford Egyetem hallgatói már 1972-ben összemérhették tudásukat a Spacewar elnevezésű programban, az Atari által szervezett 1980-as Space Invaders Championship pedig tízezernél is több embert mozgatott meg az Egyesült Államokban. Akkor persze még senki sem gondolta, hogy ez mivé nőheti majd ki magát.

Hazánkban az e-sport gyökerei kutatásának egyik fontos mérföldkövét az egyik internetes portál a következő mondattal jellemezte: Csapás 1993-ból, Elektor kalandor és Super Mario. Magyarországon ugyanis 1990 és 1993 között jelent meg első feccseként az *Elektor Kalandor* című tévéműsor, ahol a Dévényi Tibornak betelefonáló játékos az otthoni készülékének nyomógombjaival NES konzolon (Nintendo Entertainment System) játszott Super Mariót. Autóval vitték az eszközt a betelefonáló játékosok otthonába, akik díjazásban, nyereségben részesültek jó szereplésükért.

Ehhez képest – a világtrendek hatására – ma már nemzeti stratégiai célként szerepel Magyarország elhelyezése az e-sport világtérképén. Az előbb említett *Elektor Kalandor* című műsor azokból az időkből való, amikor a PlayStation és az X-Box még az emberek elképzelésében sem létezett, és a gyerekek vágyálmaiban szereplő Nintendo még űrtechnológiának számított itthon.

Az e-sport ma ismert formája a '90-es évek végén, a világhálón keresztül játszható videójátékok terjedésével kezdett kialakulni, méghozzá Dél-Koreában, ahol az állam a világon elsőként ismerte fel a fiatalok nagy számának érdeklődését lekötő, akkor még pusztán szórakoztató elfoglaltság fontosságát. A Kulturális, illetve Sport és Turisztika Minisztériumok létrehozták a Koreai E-sport Egyesületet, aminek elsődleges feladata azóta is az e-sport szabályozása és népszerűsítése. Jelenleg több mint 60 országban hivatalosan is elismert sportágnak számít az e-sport, idetartozik Kína, az USA és Dél-Korea is.

A játékosok már 2000-ben tíz bajnokságon mérhették össze tudásukat, és az e-sport népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a versenyek száma 2010-re már évi 260-ra nőtt csak Dél-Koreában.

Az e-sport az elektronikus sport kifejezés rövidítése, tulajdonképpen egy sajátos ötvözet a szellemi és a technikai sportoknak, így azonban számos technológiai-jogi kérdést is felvet ez a tárgykör.

Ahogy Kőhidi Ákos fogalmazott a témában írt publikációjában,² az e-sport olyan kompetitív (vetélkedő, versenyző) videójátékok gyűjtő elnevezése, amelyeknél a professzionális játékosok, a versenyzők egymással versenyeznek online vagy offline módon, hagyományos rendezvényeken, szervezett versenyeken, általában valamilyen díjazásért. Tulajdonképpen a játék a versenyszám. Az otthon, hobbiszinten végzett videójátékozás semmiképpen sem minősül e-sportnak.

Az egyéni és csapatsportokban a versenyzők összemérik teljesítményüket. A meghatározó elem az a szoftver, amivel játszanak. A videójátékok iparága olyan növekedési formát mutat, mint a hagyományos sportok.

Az említett *PWC Az e-sport nem játék* című tanulmányában³ tette közé Magyarország és a V4-ek az e-sport piacáról szóló üzleti elemzését, mely részletesen összefoglalja a sporttal kapcsolatos kihívásokat is. A vélemények és az általános tapasztalatok szerint is dinamikusan növekszik azok száma, akik professzionálisan, versenyszerűen foglalkoznak videójátékokkal és tudásukat szervezett bajnokságok keretei között mérik össze. Fontos hangsúlyozni, hogy az e-sport bármely olyan videójátékhoz kapcsolódhat, amely alkalmas arra, hogy azt több játékos egymással versengve játssza. Két típusa van ezeknek a játékoknak. Az egyik az e-sport azonos típusú, amely egy klasszikus sportág szabályait megjelenítő videójátékon alapul – ilyen esetben a játékosok futball- vagy éppen kosárlabda-mérkőzéseket játszanak egymás ellen a virtuális sportpályákon. A játékok másik típusát képezik az online stratégiai, katonai témájú, akcióorientált játékok. A stratégiai és a fantáziajátékok a sportszeretők körében nehezen elfogadhatóak, és személyes véleményem is az, hogy ha szűkíteném az e-sportok körét, akkor a hagyományos sportágak virtuális térben zajló változatát támogatnám.

Az e-sporttal foglalkozás közben felmerült bennem az a kérdés, hogy vajon hagyományos sportág kiváló sportolójává válhat-e valaha egy e-sportoló? Esetleg egy kiváló sportoló elérhet-e maradandó eredményeket ugyanazon sportág virtuális pályáján e-sportolóként? Különböző sportágak versenyzőivel történt beszélgetések során egyértelművé vált számomra az, hogy mindannyian az utóbbi verziót tartják elképzelhetőnek.

Egyes játékosok felfigyeltek az e-sport robbanásszerű növekedésére, és egy új típusú kereseti lehetőséget alakítottak ki maguknak. Ezek az emberek abból élnek, hogy egész nap játszanak. De vajon játszanak vagy munkát végeznek? Ez a klasszikus vagy hagyományos sportok esetében, a hivatásos sportolók esetében is örök kérdés. Hiszen a hivatásos sportolók tevékenysége mindegyik sportág vonatkozásában abban áll, amit az átlagemberek szórakozásnak tekintenek.

Árva Máté ügyvédjelölt és Csenterics András ügyvéd szerint e körben vizsgálendő az, hogy megbízási jogviszonyban vagy munkavállalóként „sportolnak” inkább

² Kőhidi Ákos: Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése. *In Medias Res*, 2018. 2. sz. 248.

³ Internetes forrás: <https://www.pwc.com/hu/hu/kiadvanyok/assets/pdf/esport.pdf> (Letöltés dátuma: 2019. szeptember 12.)

a játékosok az adott egyesület színeiben. A munkaviszony tekintetében kiemelhető, hogy ez esetben szorosabb kötelék alakul ki a játékos és az egyesület között, nem fordulhatnak elő egyik napról a másikra történő átigazolások, a költségek pedig kiegyensúlyozottabban tervezhetőek. Egy megbízási jogviszonyban – ezzel ellentétben – rugalmasabban alakíthatóak a játékosoknak járó kifizetések, jutalmak és a megbízó ellenőrzési jogköre is lényegesen szűkebb körű, mint egy munkaviszony esetén. Ha valamelyik fél nem találta meg a másikkal számításait, akkor egyszerűbben és gyorsabban megszüntethető a közöttük fennálló jogviszony.

A jogviszony típusának megválasztását követően, a szerződések tartalmának kialakítása során figyelemmel kell lenni olyan speciális szempontokra is, amelyek az e-sport mint műfaj jellegéből fakadóan kívánnak szabályozást.

Jeney Péter az Arsboni cikkíró pályázatán az e-sport jogi kihívásairól⁴ írt, és azt a kérdést próbálta megválaszolni, hogy vajon az e-sport játéknak minősül vagy munkának? Véleménye szerint például a munkavédelelnél két esetkörrel beszélhetünk. Az egyik eset, amikor a játékos a szervezet által meghatározott helyen játszik – ebben az esetben vonatkoznak a szervezetre a munkavédelmi kötelezettségek. Ha ő biztosítja a szükséges perifériákat a játékhoz, akkor gerinckímélő székkel kell venni a játékosnak, szemkímélő monitort, esetleg védőszemüveget, vagyis a munkavédelem általános szabályaira figyelemmel kell lenni. Ilyenkor a játékos a munkáltató engedélye nélkül nem módosíthatja a munkakörülményeket, így például a szervezet engedélye nélkül nem használhat másik számítógép-billentyűzetet. A játékos használhatja persze saját eszközeit, de ahhoz a szervezet előzetes engedélye szükséges. Ez számos olyan kérdés, amelynek jövőbeni megválaszolása a jogásztársadalomra vár.

Az e-sport világában az önszabályozás egyelőre tökéletesen működik. Két éve alakult meg a hazai e-sportszereplők összefogásával a Magyar E-sport Szövetség, amely egyesületi szövetségként működik. A szervezet alapszabálya szerint a szövetség célja a hazai e-sport-közösség alakítóinak tömörítése, összefogás a magyar e-sportért. Célja továbbá a hazai e-sport fejlesztése, az e-sport-élet szervezése, támogatása. Fő céljuk, hogy megmutassák, az e-sport egy olyan feltörekvő sportág, amely helyet kér a hagyományos sportágak között.

A szövetség tevékenységi körébe tartozik a magyar e-sporttal foglalkozó jogi személyek érdekvédelme, koordinációja, és az e-sport-rendezvények szervezése, kommunikációjának összehangolása, a szövetségen belüli e-sport-élet fellendítése, valamint a magyarországi e-sport-életben tevékenykedő csapatok, játékosok, szervezetek nyilvántartása. Oktatásszervezéssel és e-sport-kommunikációs tanácsadással is foglalkoznak.

Ahhoz, hogy sportággá váljon ez a tevékenység, meg kell felelni a Sporttörvényben meghatározott, a sportági szövetségekkel szemben támasztott elvárásoknak.

⁴ Internetes forrás: <https://arsboni.hu/jatek-vagy-munka-az-es-sport-jogi-kihivasai/> (Letöltés dátuma: 2019. szeptember 10.)

A Sporttörvény értelmében [28. § (1) bekezdés] a sportági szövetség a Civil törvény és a Polgári Törvénykönyv előírásai alapján működő szövetség, amelynek tagjai kizárólag sportszervezetek lehetnek. Sportági szövetség országos jelleggel is működhet.

A szakszövetség feladatait az országos sportági szövetség akkor láthatja el, ha a sportágában szakszövetség nem működik, továbbá a sportágában legalább három földrészről, tizenöt tagországgal sportági nemzetközi szakszövetség és legalább öt éve világ- vagy európa-bajnoki versenyrendszer működik. Elvárás az is, hogy legalább a sportágában tevékenykedő tíz sportszervezet taggal rendelkezzen és versenyrendszerében rendszeresen legalább száz – versenyengedéllyel rendelkező – versenyző vegyen részt és legalább három éve folyamatosan országos jellegű versenyrendszert működtessen.

A Magyar E-sport Szövetségnek több mint húsz tagszervezete van, Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságot működtet, melynek második szezonját kezdi meg, ennélfogva immáron második éve működtetnek országos bajnokságot. 2019-ben a hazai e-sport-bajnokságon összesen 1936 játékos vett részt, közülük 204-en egyéni, 1732-en pedig csapatban. Így éven belül megfelelt a Sporttörvényben megfogalmazott valamennyi feltételnek. Az elektronikus sport azonban előbb is sporttá válhat abban az esetben, ha a Nemzetközi E-sport Szövetség (International Esports Federation) tagjává válik.

A Sporttörvény taxatív felsorolja azt, hogy a sportág rendeltetésszerű működése érdekében a szakszövetség mely szabályzatokat köteles megalkotni. Ennek megfelelően rendelkeznie kell versenyszabályzattal, igazolási (nyilvántartási) és átigazolási szabályzattal, sportfegyelmi szabályzattal, a sportrendezvény biztonságos lebonyolításával kapcsolatos előírásokat tartalmazó szabályzattal, dopping szabályzattal, gazdálkodási, pénzügyi szabályzattal, a sportszakemberek képzési követelményeit és feladatait tartalmazó szabályzattal, etikai és gyermekvédelmi szabályzattal, sportegészségügyi feltételrendszerrel.

A Magyar E-sport Szövetség megalkotta Játékszabályzatát, Versenyszabályzattal is rendelkezik, melyben szerepel az, hogy magukra nézve kötelezőnek tekintik a WADA által kiadott „Tiltott szerek és módszerek” listáját. Megalkották az Etikai és Gyermekvédelmi Szabályzatot, a Fegyelmi Szabályzatot és elfogadták a Magyar E-sport Etikai Kódexét, amelyben rögzítették a sport egészére is vonatkozó alapelveket, úgy mint a Fair play szellemében történő versenyzést.

Kódexükben szerepel egy társadalmi felelősségvállalási záradék, amely részletesen szól a gyermek- és fiatalok védelméről, amelyre azért van szükség, mert az elektronikus sport alapjául szolgáló szoftverek hatással lehetnek a gyermek- és fiatalok lelki, pszichikai fejlődésére. A Magyar E-sport Etikai Kódex támogatói igyekeznek mindent megtenni azért, hogy a különböző videójáték-versenyek esetében felelősséggel állapítsák meg a nevezési és látogatás korhatárait, ezzel is támogatva a társadalmi edukáció ügyét.

Az e-sporttal szemben felmerülő leggyakoribb társadalmi kritika az, hogy a gyerekek „elbutulnak” a videó-

játékoktól, elveszi az idejüket a tanulástól. Sokak véleménye szerint ugyanakkor a játékok többsége által fejlődik a fiatalok koncentrációs képessége, stratégiai gondolkodása. Magasabb szinten, csapatban játszva pedig a projektmenedzsment- és kommunikációs képességek is előtérbe kerülnek, hiszen egy-egy csapatot gyakran kontinenseken és időzónákon átívelően kell egyben tartani.

Hobby e-sport-klubok létrehozása is felmerült, ahol a fiatalok iskola után összegyűlhetnek, és e-sportot játszhatnak. Az így kialakult közösségek pedig a valós életben is gyakran egymást támogató barátokká válhatnak. Az e-sportot ezáltal kiváló bűnmegelőzési eszköznek is tartom. Fontos ugyanakkor hangsúlyozni a szabályozók irányában, játékkészítőknek és -szervezőknek pedig figyelembe kell venniük azt, hogy a videó-játék-függőség különösen a fiatalok körében jelent komoly és létező veszélyt. Dél-Koreában a függőség elterjedésének megakadályozására bevezették az ún. Hamupipőke-törvényt (Cindarella Law), amely megtiltja azt, hogy 16 éves kor alatt gyerekek éjfél és reggel hat között videójátékot játszanak. Akiknél pedig kialakult a betegség, azokat videójáték-függőség kezelésére specializálódott klinikán kezelik.

A szövetség fegyelmi szabályzatában szerepel az, hogy az e-sport-szervezet felelősséggel tartozik minden, általa rendezett esemény rendjéért. Emellett pedig felel a saját szurkolói által elkövetett kirívó sportszerűtlenségekért (beleértve, de nem kizárólagosan a gyűlöletkeltő és/vagy rasszista kifejezések használatát, ilyen tartalmú jelszót, jelmondatot hordozó kiírás kihelyezését, felmutatását, bármilyen egyéb gyűlöletkeltő és/vagy másokban megbotránkozást, félelmet keltő, vagy obszcén, vállalhatatlan stílusú viselkedést is) akkor is, ha az eseményt nem ő rendezi. Szerepel még benne az is, hogy e-sport-szervezetre alkalmazható fegyelmi büntetesként a rendezői létszám felemelésére kötelezés.

Különös megoldás az, hogy Versenyszabályzatban szerepelnek a biztonsági rendszabályok. Eszerint minden rendezvény szervezője felelős azért, hogy az általa rendezett mérkőzéseken a szurkolók, nézők részéről a sportágban elfogadott módon történjen a szurkolás. Amennyiben néző(k) a mérkőzés folyamán a pályán tartózkodókat – ideértve a játékosokat, edzőket és a versenybírókat – szóban vagy tettek útján becsmérik, úgy a rendező köteles a nézőket a sportszerűtlen magatartás abbahagyására felszólítani. Súlyosabb esetben a rendbontókat el is lehet távolítani.

Amennyiben a rendező felszólítása ellenére sem szűnik meg a sportszerűtlen magatartás, úgy a mérkőzésvezető köteles a játékot megállítani, és a rendezővel megismételteni a felszólítást. Amennyiben a megismélt felszólítást követően is tovább folytatódik a sportszerűtlen szurkolói magatartás, úgy a versenybíró jogosult a mérkőzés lefújására. A súlyos szurkolói sportszerűtlenség miatt lefújott mérkőzés végeredményét a körülmények figyelembevételével a Rendezvény és Versenybizottság határozza meg. A versenybíró köteles a mérkőzés rendezőjével szemben eljárást kezdeményezni a Fegyelmi Bizottságnál.

Az offline mérkőzésekkel kapcsolatos biztonsági rendszabályokat a Magyar E-Sport Szövetség Biztonsági Szabályzata tartalmazza, amely a 2019/20-as évadtól kötelező érvényű. A versenyeket több tízezres arénában rendezik, melyek tömegrendezvények, így elengedhetetlen a részletes, mindenre kiterjedő szabályozás kialakítása.

Úgy vélem, hogy a tömegnek egyébként hatalmas ereje, véleményformáló ereje van. Az e-sportnak – ahogyan fentebb már jeleztem – bűnmegelőzési funkciója is van, amennyiben leköti a fiatalokat és aktív sportolásra bírja őket. A sport erősíti a társadalom szociális kohézióját, elősegíti a társadalmi integrációt és a fiatalkori bűnözés csökkenését, hiszen a sport önfegyelmet kíván, erősíti az akaratot, a mentális tartást, a szellemet, a tudást és nem utolsósorban nevelő hatása van.

A Magyar E-sport Szövetség, a Magyar Nemzeti E-sport bajnokság és a V4 Future Sport Festival szervezőjeként is sokat tett az elektronikus sportért.

Ez utóbbi kapcsán a hazai e-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat értelmében a magyarországi elektronikus sport sportágként történő elismerése, illetve az e-sport-világ támogatása, továbbá a visegrádi együttműködés elmélyítése érdekében a Kormány egyetértett a visegrádi négyek országai közötti e-sportbajnokság és konferencia⁵ megrendezésével. Ezzel kapcsolatban feladata a Digitális Jólét Programja összehangolásáért és megvalósításáért felelős miniszterelnöki biztosnak és az Egymillióan a Magyar E-sportért Egyesületnek volt, akik az e-sport-bajnokság és konferencia megrendezésének szakmai megalapozása és megvalósítása kapcsán segítettek, többek között 2 milliárd forint támogatással.

A visegrádi négyek közötti első e-sport-bajnokság összdíjazása egymillió euró (313 millió forint) volt. A V4 országokban 23 milliőan érdeklődnek az e-sportok iránt. Lengyelországban, Csehországban, Szlovákiában és Magyarországon a piac mérete 700 millió euró.

A 2009. évben megrendezett V4 Future Sports Festival előtt megalapították a V4 E-sport Koalíciót, melynek keretében a magyar (HUNESZ), a szlovák (SaeS), a cseh (CAeS) és a lengyel (ESA) e-sport-szövetségek közösen bejelentették azt, hogy a négy ország stratégiai-partner-kapcsolatot alakít ki annak érdekében, hogy a visegrádi országokban elősegítsék az e-sport fejlődését. A koalíció a különböző játékokban egymáshoz igazítja szabályrendszerét, megosztja a múltban szerzett tapasztalatokat, és a közös érdekeket képviseli majd az Európai E-sport Szövetség előtt.

Megemlíthető még az Esportmilla nevű szervezet, amelynek jelmondata a következő: „A platform különbözhet, a cél nem. Közösen változást hozunk a magyar e-sportban.” Az internetes oldalán az szerepel, hogy „volt, aki kockafejű emberek vergődésének nevezte az e-sportot, a játékosokat pedig egész egyszerűen gyíknak titulálták.” Azért dolgoznak, hogy ezt a tévhitet eloszlassák. Hazánkban E-Mánia néven rendszeres e-sport tv-

⁵V4 Future Sports Festival

műsor indult, amely minden este három órán keresztül foglalkozik ezzel a sporttal (a műsor nekem is sokat segített az e-sport-jelenség megértésében).

Az e-sport térhódítását jelzi többek között az is, hogy Budapesten több e-sport-bár nyílt az elmúlt években, valamint Pécs, Győr és Szeged említhető további helyszíneként. Debrecenben és a Nemzeti Közszerzői Egyetem Rendészettudományi Karán már több ízben is rendeztek egyetemi e-sport-bajnokságot.

Mára már a versenyszerű videójáték-használat a látványcsapatsportok népszerűségével vetekszik. Magyarországon is egyre nagyobb az érdeklődés, és így a tét is: az első Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság összértéke 15 millió forint volt.

Bereznay Dániel az egyik legsikeresebb magyar elektronikus sportoló. Autóversenyzős szimulátoron játszik, tulajdonképpen ő egy Forma-1-es versenyző a virtuális térben. Az e-sport világ egyik legjobbja, csapatával 67 ezer versenyző közül lettek világbajnokok, az első vb-n ezüstérmes lett. A legnagyobb magyar autógyártó cég szerződtette. Minden hónapban egy hetet Angliában tölt és úgynevezett fizikai környezetben gyakorol, így hatékonyabban tud felkészülni. A siker ugyanúgy a saját teljesítményén múlik, mint bármelyik úgynevezett hagyományos sportoló esetében, évi 1000 órát tölt a játékkal, heti 2-3 óra fizikai edzése van. Úgy véli, hogy a pihentető alvás záloga a mozgás és az állóképességét, a fizikai teljesítményét is képes így növelni. Személyi trénerre és dietetikusra van. A pedál valódi vezetési élményt nyújt számára. A sikeres Forma-1-es pilótával, Hamiltonnal többször is találkozott, aki érdeklődést tanúsított az e-sport iránt; egyébként ő is gyakorol elektronikus csapat szimulátorával, hetente négyszer is.

A hazai után következzen egy külföldi példa: a legsikeresebb e-sportolónak egy 17 éves tinédzser tartanak, Jay Wont, aki évi 150 000 dolláros fizetésért „dolgozik”. Egy 16 éves fiatalember pedig elhozta az e-sport történetének legnagyobb pénzdíját, amikor megnyerte az első E-sport-világbajnokságot, és vele a 3 millió dolláros fődíjat. Ez még attól is nagyobb összeg, mint amennyit a wimbledoni tenisztornán az egyesben aratott győzelemért kapnak a nyertesek.

Magyarországon már játékosügynökséget is alakítottak E-sport Bázis Management néven Európában egyedülállóként. Az ügynökség célja az, hogy ügyfelei érdekét képviselje minden szinten azért, hogy nekik csak a játékra kelljen koncentrálniuk. Elsősorban a hazai, másodsorban a nemzetközi e-sportolók támogatása, segítése a cél, azok menedzsmentjének teljes körű ellátásával.

Érdekes tény, hogy Kelet- és Közép-Európában elsőként Magyarországon, a Budapesti Corvinus Egyetemen tanítanak e-sportot, a kurzus szabadon választható.

Vitathatatlan, hogy a bombaként robbant e-sport folyamatosan, mágnesként vonzza a befektetőket. Megál-

líthatatlannak tűnik az e-sport növekedése, és ezt a hagyományos sportokat követő szponzorok is fokozatosan ismerik fel. A sportlegendák is, mint például Michael Jordan, már befektetnek ebbe a sportágba, a techmilliárdos Tej Kohli pedig 50 millió eurós alapot indított azért, hogy támogassa az e-sport népszerűsítését Európában. Kínában a Nike 144 millió dolláros szerződést kötött az egyik bajnoksággal, Hangcsouban pedig egy teljes városrész épül kizárólag a videójátékoknak. Egyre többen fektetnek be ebbe az ágazatba, miközben már majdnem 200 millióan követik a képernyők előtt is a különböző versenyeket és még a legnagyobb stadionokat is könnyűszerrel töltik meg a rajongók. Ezek a számadatok bizonyítják az e-sport elképesztő térnyerését a sportok palettáján. A Juventus elnöke szerint az elektronikus sportok nézőket visznek el olyan versenyektől, mint a Bajnokok Ligája, ezért úgy véli: „hamarosan a Bajnokok Ligája versenytársa lehet az e-sport.” A „Z” generáció szülöttei lassan felnőnek vagy már fel is nőttek, és az ő szokásaik már merőben mások, mint amelyekkel eddig találkoztunk.

Jelen tanulmány fő célja az volt, hogy az e-sport hazai helyzetét, fejlődését és szabályozását bemutassa. Összegzésként megállapítható az, hogy a terület újdonság jellegéből következően annak jogi szabályozása részben hiányzik, részben kezdetleges állapotban létezik. A szabályozási hézagok ellenére ugyanakkor sokan fordulnak érdeklődéssel a terület felé, hiszen annak megfélemlítő működéséhez és fejlődéséhez elengedhetetlen a szakértelemmel kialakított jogi háttér.

A jogilag is alátámasztható tények ellenére hazánkban nagyon megoszlanak a vélemények arról, hogy sportágnak tekinthető-e az e-sport, annak ellenére, hogy a Magyar E-sport Szövetség Etikai Kódexe is kiemeli a testmozgás és az egészséges életmód fontosságát, elismerve azt, hogy a videójátékos tevékenység és így ennek részeként az elektronikus sport alapvető fontosságú rendszerint kevés testmozgással jár. A szövetség ezért igyekszik mindent megtenni azért, hogy az egészséges életmódra, a testmozgás és a helyes táplálkozás fontosságára felhívja a „gamer” társadalom figyelmét.

Az e-sportnak a szakmában sportágnak történő elismertségéről tesz tanúbizonyságot az is, hogy a magyar sportújságírók szövazatai alapján elsőként választották meg 2020-ban a 2019-es év e-sportolóját is, Kiss Tamást.

Azt gondolom, hogy Juvenalis gondolata örök érvényű: „Orandum est, ut sit mens sana in corpore sano.”, azaz „Azért kellene imádkozni, hogy ép testben ép lélek legyen.” Úgy vélem, hogy ha a fiatalok mozgásra tanítása úgy valósulhat meg, hogy e-sportolókká válnak, de a szellemi frissességük megőrzése, a koncentrációképességük fejlesztése okán e tevékenység mellett fizikai sporttevékenységet is végeznek, és akkor az elektronikus sport elérte célját.