

Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése

KÓHIDI ÁKOS*

1. Bevezetés

Az e-sport viszonylag új,¹ mégis jelentős piaccal bír, amelyben egyre nagyobb gazdasági potenciál rejlik, és a közvetett bevételek is évről évre töretlenül nőnek.² Az e-sport a jogi szabályozás oldaláról különösen érdekes jelenség, mert jelenlegi szabályozása lokális (nemzeti), de a kapcsolódó (pl. bajnokságokat szervező, egyes játékokat közvetítő) oldalak működése globális. Így egyelőre egy-egy e-sporttal összefüggő tevékenység (adó-, közigazgatási vagy akár büntetőjogi) jogszerűségének vizsgálatához az általa érintett országok mindegyikének összehasonlító jogi elemzésére van szükség.

Az e-sportnak jelenleg nincs egységes és mindenki által elfogadott definíciója, azonban a különbségek nagyon kicsik.³ A brit e-sport-szövetség (British Esports Association, BEA) meghatározását alapul véve, az e-sport vagy elektronikus sport olyan kompetitív videojátékok gyűjtő elnevezése, amelyekben a játékosok (párosával vagy többen) egymással versenyeznek online vagy hagyományos rendezvényeken, általában valamilyen díjazásért.⁴ A nemzetközi e-sport-szövetség (International e-Sports Federation, IESF) által is hivatkozott, a Wikipédián meg-

* Egyetemi docens (Széchenyi István Egyetem, Deák Ferenc Állam- és Jogtudományi Kar); ügyvéd (Dobos és Kóhidi Ügyvédi Társulás). E-mail: akos.kohidi@gmail.com

¹ Bár a nem versenyszerű és nem pénzdíjazással járó e-sport tulajdonképpen a nem lokális alapú *multiplayer* játékokkal egyidős (azaz visszavezethető akár az 1990-es évekig), a mai fogalmainak szerinti e-sport egyértelmű velejárója a professzionális e-sportolók megjelenése, valamint az e-sport fokozatos külön iparágga alakulása. A pénzdíjazással járó professzionális versenyek kialakulása az ezredfordulóra tehető. Az e-sport jelenlegi terjedésének egyértelmű katalizátorai az ázsiai országok, ezeken belül is Dél-Korea, l. <https://eune.leagueoflegends.com/hu/news/esports/esports-editorial/az-e-sport-meglepo-kulturaja-koreaban>. Forrás: <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html>. Maga az „e-sport” kifejezés egyébként először 1999-ben jelent meg nyomtatásban. L. még Michael G. WAGNER: *On the Scientific Relevance of eSports*. Krems, Danube University, 2006, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>

² <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

³ Wagner meghatározása szerint: „az »e-sport« olyan sporttevékenység, amelynek során az emberek az információs és kommunikációs technológiák használatával kapcsolatos mentális és fizikai képességeiket fejlesztik.” WAGNER i. m. (1. l.) 3.

⁴ British Esports Association: *Esports: The World of Competitive Gaming. An Overview*, <http://www.britisheports.org/assets/WhatisportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>, 3.

jelent meghatározás a BEA által leírt definícióhoz nagyon hasonló, mindössze a szervezett verseny fogalmával egészül ki.⁵ Összességében megállapítható, hogy az „e-sport” kifejezés bármilyen olyan videojátékra vonatkozik, amely lehetővé teszi a játékosok közötti, mérhető eredményen alapuló versengést. Azaz az „e-sport” ugyanannyira gyűjtőfogalom, mint maga a „sport” kifejezés.

A BEA osztályozása alapján 2017-ben körülbelül 30 olyan játék volt, amely releváns e-sport-alapként szolgált (azaz amelyekkel valóban nagyszabású versenyeket rendeztek), ezeket pedig négy kategóriába sorolták: a) *multiplayer online battle arena* (MOBA) játékok (magyarul talán a „többjátékos internetes csatatér” adja vissza a kifejezés jelentését), azaz tulajdonképpen valós idejű online stratégiai játékok (pl. *League of Legends*); b) *first-person shooter* (FPS), azaz belső nézetű lövöldözős játékok (pl. *Counter Strike*); c) *fighting games* (a viszonylag esetlen „verekedős játék” kifejezéssel fordítható), amelyekben általában egy az egy elleni karakterharc zajlik egy viszonylag szűk csatatéren (pl. *Street Fighter*); d) sportjátékok, amelyeknél tehát arról van szó, hogy az e-sport alapja egy egyébként is sportmérkőzést szimuláló játék (pl. a rendkívüli népszerű *FIFA* esetében a játékosok labdarúgó-mérkőzéseket játszanak egymás ellen).⁶

A következő elemzést alapvetően bevezető tanulmánynak szánom, amelyben csak az e-sportot érintő egyes kulcsfontosságú jogi kérdésekre térek ki, noha e kérdések önállóan is alkalmasak és érdemesek lennének a vizsgálatra (mert a tárgy jogi szakirodalmi feldolgozottsága még alacsony szintű), amelyre elsősorban a jog-összehasonlítás (itt is alkalmazott) módszerét tartanám alkalmasnak.

Röviden érdemes néhány érvelt felsorakoztatni arra, hogy miért érdemes foglalkozni az e-sporttal mint jogi jelenséggel. Egyrészt az e-sportot gazdasági súlya mindenképpen indokoltá teszi a vizsgálatra, az e-sportból származó bevételek ugyanis 2017-ben elérték a 700 millió dollárt, és exponenciális növekedés figyelhető meg az elmúlt két év viszonylatában⁷ – egyes források szerint a forgalma 2021-re meghaladhatja az 1,6 milliárd dollárt.⁸ A másik nyomós érv, hogy az e-sport (mind nézőként, mind résztvevőként) különösen a legfiatalabb korosztályokat vonzza, ezeken belül is jelentős hányadot tesznek ki a kiskorúak.⁹ Emiatt sem sportszakmai szempontból, sem jogi szempontból nem hagyható figyelmen kívül. (Egy 2017-es felmérés szerint Magyarországon jelenleg az e-sport-játékosok, versenyzők és az offline versenyeket nézők száma összesen 200 ezer fő.)¹⁰

⁵ „Az elektronikus sport (úgy is, mint sport- vagy versenyjáték) kifejezés szervezett videojáték-versenyeket jelöl, különösen profik között. Az elektronikus sportokkal kapcsolatos legismertebb videojáték-fajták a real time strategy (RTS, azaz valós idejű stratégiai), a fighting (>verekedős<), a first-person-shooter (FPS, azaz belső nézetű lövöldözős) és a multiplayer online battle arena (MOBA) játékok. A bajnokságok során élőben közvetítik a versenyeket, és pénznereményekkel jutalmazták a versenyzőket.” <https://www.ie-sf.org/e-sports/>

⁶ British Esports Association i. m. (4. lj.) 5.

⁷ Uo.

⁸ <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

⁹ <http://www.emarketer.com/Chart/Demographic-Profile-of-Esports-Viewers-Europe-2016-of-total-measured-by-SuperData-Research/208436>

¹⁰ További magyarországi statisztikai adatokért l. <https://www.enet.hu/news/almost-200000-hardcore-gamers-in-hungary-e-sports-in-figures/?lang=en>

Kétségtelen, hogy az e-sportnak Ázsiában nagyobb a 'hagyománya' mint Európában, ezt jól jelzi az is, hogy már a 18. Ázsiai Játékokon hivatalos versenyszámként jelent meg 2018 augusztusában, hat különféle videojátékkal.¹¹ Az olimpián való megjelenés gondolata is felmerült már, Tony Estanguet, a párizsi olimpiai pályázati bizottság társelnöke ugyanis egy nyilatkozatában felvetette, hogy az e-sport-játékosok akár az ötkarikás játékokon is indulhatnak.¹² A Nemzetközi Olimpiai Bizottságot (NOB) is élénken foglalkoztatja az e-sport elismerésének kérdése (legalábbis az érdemi kooperáció a piac szereplőivel): 2017 végén kiadtak egy sajtóközleményt, amely az e-sporttal és lehetséges jövőbeli integrációjával is foglalkozott.¹³ A NOB a kompetitív jellegű e-sportban teljesülni látta azokat a feltételeket, amelyek alapján lehetőség nyílhat a sportként való elismerésére. Mivel az e-sportoknak is tiszteletben kell tartaniuk az olimpia értékrendszerét,¹⁴ és jelenleg elsősorban szervezeti szinten mutatkoznak benne hiányosságok, szükség lesz egy (vagy több) olyan szervezetre, amely biztosítani tudja az olimpiai szabályoknak és értékeknek való megfelelést. Erre tekintettel szerveztek egy fórumot is 2018. július 21-ére, amelyen a nemzetközi sportszövetségeket tömörítő GAISF-fel (Global Association of International Sports Federations) egyetértésben döntöttek az Esports Liaison Group jövőbeli felállításáról, amelynek elsődleges célja az olimpiai mozgalmak és az e-sport-szervezetek közötti együttműködés koordinálása lesz.¹⁵

Nemzetközi e-sport-szervezetek egyébként már ma is léteznek, ilyen például a fentebb említett IESF, amelynek kifejezett célja a versenyzők támogatása és az e-sporttal kapcsolatos egységes elvek és sztenderdek meghatározása.¹⁶ Jelenleg semmiféle szabályozási kizárólagossággal nem rendelkeznek, de jelentőségüket jól mutatja, hogy már 46 ország a tagja, s rendezvényeket és bajnokságokat is szerveznek. Hasonló nemzetközi szervezet a WESA (World Esports Association), amely a meghatározó e-sport-csapatok és az ESL (Electronic Sports League, egy kifejezetten piaci alapon működő versenyszervező cég) együttműködése révén jött létre. A WESA célkitűzései közé tartozik a játékosok érdekképviselőtének megszervezése, belső (szakági) szabályok kialakítása, és a bevételek elosztása a csapatok között. Az IESF a csatlakozni kívánó országokat tömöríti, a WESA-nak pedig a versenyeket és bajnokságokat szervező nagyobb cégek a tagjai, és éppen ez adja a lehetőséget a szervezetnek, hogy valódi és érdemi lépésekre legyen képes az alapvető önszabályozás terén.

¹¹ Trent MURRAY: Asian Games 2018 Confirms List of Esports, Includes Two Mobile Titles. *The Esports Observer*, 2018. május 14., <https://esportsobserver.com/asian-games-2018-esports/>

¹² Bryan A. GRAHAM: eSports could Be Medal Event at 2024 Olympics, Paris Bid Team Says. *The Guardian*, 2017. augusztus 9., <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>

¹³ <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

¹⁴ A főbb elveket az Olimpiai chartában találhatjuk: https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/EN-Olympic-Charter.pdf#_ga=2.138707317.750783484.1533057099-393723475.1532696275

¹⁵ <https://www.olympic.org/news/olympic-movement-esports-and-gaming-communities-meet-at-the-esports-forum>

¹⁶ <https://www.ie-sf.org/>

A WESA már kialakított például egy magatartáskódexet,¹⁷ amely viszonylag rövid (tíz oldal), de igyekszik legalább érinteni a felmerülő főbb (jogilag is releváns) problémákat, például a korrupció, a dopping, a diszkrimináció és a meccsek integritásának kérdését. A kódex a benne meghatározott magatartási szabályok megszegése esetére szankciókat is kilátásba helyez (ezek részleteit külön szabályzat tartalmazza, amely ismereteim szerint nem publikus) – a büntetések alkalmazásával és az esetleges jogvitákkal kapcsolatban a WESA bizottsága (Executive Board) rendelkezik kizárólagos hatáskörrel.¹⁸ Külön érdekesség, hogy a kódex auditálási szabályokat is meghatároz a csapatok számára, és a csapatoknak a (kódexnek való) megfelelést helyi, független jogi (vagy a bizottság által elfogadott) szakértők által kell biztosítani. A WESA létrehozott továbbá egy arbitrációs szabályanyagot is (állandó választottbírótságot azonban egyelőre nem),¹⁹ amelynek segítségével a felek a lehető legrugalmasabb eljárásban tudják rendezni jogvitájukat.

2. Az e-sport jogi szabályozása

Mivel az e-sport globális, a szabályozás pedig lokális, a jogi kérdéseket jelenleg az egyes nemzeti szabályanyagokat és megoldásokat vizsgálva válaszolhatjuk meg. Ilyen például, hogy mennyiben és meddig tekinthetjük sportnak az e-sportot, hol húzódik a határ a szerencsejáték és az e-sport között. A jogi szabályozás három alapra épülhet: a) elismerik a klasszikus sport jogi fogalmi körében az e-sportot (ez jelenleg Ázsia egyes országaiiban figyelhető meg); b) játéknak minősítik, és nem sportnak (leginkább ebben az esetben merülhet fel a szerencsejátéktól való elhatárolás igénye); c) *sui generis* kategóriaként kezelik.

A sport és szerencsejáték közötti elhatárolási kérdésekkel a következő pont foglalkozik, azonban itt kell meg jegyezni, hogy (nem a jogi fogalmat tekintve) az e-sport annyiban mindenképpen a klasszikus sportokkal mutat hasonlóságot,²⁰ hogy professzionális (fizetett) sportolói és csapatai, rajongói és nézői vannak (valamint élő közvetítései), a rendezvényeket sokszor hatalmas (akár stadion méretű) arénákban tartják, továbbá a közvetítési és játékjogi kereskedelmi értékkel bírnak (vagyis kialakultak a kapcsolódó *merchandising*-modellek).²¹

¹⁷ <http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2017/04/WESA-Code-of-Conduct-Teams-and-Players.pdf>

¹⁸ Uo., 5.1. pont: „Az igazgatóság jogosult minden, e kódex alkalmazásából eredő ügyben eljárni.” 5.2. pont: „Az igazgatóság jogosult mindenki munkavégzés során tanúsított magatartását megítélni, akit e kódex szabályai kötik.” 5.3. pont: „Az igazgatóság fenntartja a jogot, hogy vizsgálatot folytasson és döntést hozzon az e kódex szabályai által kötött személyek viselkedését illetően akkor is, ha a kérdéses magatartást nem munkavégzésük során tanúsítják, amennyiben az adott magatartás alkalmas a WESA integritásának, arculatának vagy hírnevének komoly csorbitására.”

¹⁹ <http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2016/12/WESA-Arbitration-Rules-2016.pdf>

²⁰ Például több hagyományos labdarúgócsapat is indított e-sport-szakosztályt vagy kötött szponzori vagy együttműködési megállapodást valamilyen e-sport-csapatral. L. pl. <https://esportsinsider.com/2018/07/west-hambasset-gold-partnership/>; <https://esportsinsider.com/2018/05/aston-villa-fc-launch-fifa-esports-league-in-partnership-with-egl/>; továbbá Magyarországon l. pl. <http://mtk.hu/szakosztalyok/esport>

²¹ Kara JACOBACCI: Merchandise and eSports: You're Doing It Wrong. *Esports Edition*, 2016. április 26., <https://esportsedition.com/dota-2/merchandise-and-esports-organizations-youre-doing-it-wrong/>. Az e-sport sportként való elismerése melletti és elleni érvekre l. még <https://esportbet.com/is-it-a-true-sport/>

Európában először Franciaországban jelent meg törvényi szintű e-sport-szabályozás 2016-ban, amely megteremtette a profi játékosok szerződéseinek jogi kereteit, és megkülönböztette az e-sportot a szerencsejátéktól, valamint meghatározta a részvételi díj és az adott eseményen elérhető díjazás jogszerű maximális arányát.²² Az e-sportot nem vonta be a sport jogi fogalma alá, így nem minősítette például új sportágnak. A törvénymódosítás a kiskorúak védelmére is külön hangsúlyt fektetett, ugyanis 16 éves kor alatt csak szülői felügyelettel lehet e-sport-eseményeken játékosként részt venni. 2017-ben a francia szabályozást tovább szigorították, a versenyszervezőknek az eseménnyel vagy eseményekkel kapcsolatban előzetes bejelentési kötelezettségük lett a hatóságokkal szemben (a játék típusát, a játékosok várható számát, a bevétel becsült összegét, a díjak és a realizálható haszon mértékét illetően).²³

Az Egyesület Királyság szabályozása szerint az e-sport játéknak minősül (tehát nem sportnak), akárcsak a sakk vagy a kártyajátékok.²⁴ Magyarországon egyelőre csak az 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat foglalkozik az e-sporttal, ami a hazai e-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szól. Bár a határozat alapvetően a V4-ek között (azóta már megrendezett) e-sport-konferenciával összefüggésben született – és elsősorban annak financiai kérdéseit rendezte –, távlati céljai között *expressis verbis* szerepel az „e-sport sportágként történő elismerése”.²⁵ Emellett erős civil szervezeti aktivitás is látható, és (korábbi egyesületi működés után) 2018. januári bejegyzési dátummal létrejött a Magyar E-Sport Szövetség (HUNESZ).

3. Az e-sport elhatárolása a szerencsejátéktól

Ha a magyar szabályozásból indulunk ki, az e-sport tartalmilag tulajdonképpen mindenben megfelel a sporttörvény (2004. évi I. törvény) 1. § (2) bekezdése szerint fogalomnak: „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.” Ennyiben az e-sport rokonságot mutat például a sakkal (a stratégia, reakcióidő is meghatározó lehet a győzelem szempontjából). Egyedül a fizikai erőnlét megtartásának és fejlesztésének célja mint konjunktív feltétel lehet kérdéses, de erre általában az a szakma válasza, hogy hosszú órákat a gép előtt ülni és koncentrálni szintén olyan tevékenység, amely kiváló állóképességet (vagy inkább ülőképességet) kíván. Az IESF is természetesen azt hangsúlyozza,

²² Adrien AUXENT: Esports Are Now Officially Legal in France. *The Esport Observer*, 2016. szeptember 30. <https://esportsobserver.com/esports-are-now-officially-legal-in-france/>; http://www.senat.fr/enseignement/textes/2015-2016/744.html#AMELI_SUB_4_1468248055899_1432

²³ Benjamin ZNATY: France is “stepping up Its Game” with the adoption of new esports regulatory rules. *Bird & Bird*, 2017. július 11., <https://www.twobirds.com/en/news/articles/2017/france/france-is-stepping-up-its-game-with-adoption-of-esports-regulatory-rules>

²⁴ British Esports Association i. m. (4. lj.) 4.

²⁵ A kormányhatározat első mondata: „A magyarországi elektronikus sport (a továbbiakban: E-sport) sportágként történő elismerése, illetve az E-sport-világ támogatása, továbbá a visegrádi együttműködés elmélyítése érdekében a Kormány egyetért a visegrádi négyek országai közötti E-sport bajnokság és konferencia megrendezésével.”

hogyan a fizikai állapot és képességek is meghatározók az elérhető teljesítményben.²⁶ A fizikai képességek mint komponensek kiemelése nem véletlen, ugyanis például az Európa Tanács által kiadott Európai sport charta és a sport etikai kódexe például a sport fogalmát kifejezetten a fizikai aktivitáshoz köti (sokkal hangsúlyosabb definíciós elem, mint a magyar sporttörvényben), így itt is vitatható az e-sport teljes megfeleltethetősége.²⁷

A sport meghatározásában az egyes országok között jelentős a különbség, és nem tekintenek sportnak minden olyan tevékenységet, amelyre az Európa Tanács által használt definíció egyébként alkalmazható lenne. Például a bridzset 1998-ban a NOB sportnak nyilvánította, ennek következtében szövetségei is vannak, azonban Európában sem egységes a megítélése: például Angliában és Svédországban nem ismerik el sportként, Dániában és Belgiumban viszont akként szabályozzák.

A kérdés magyar vonatkozásainak tisztázásához – általános kérdéseket is érintve – megkerestem a Szerencsejáték Felügyeletet. Érdeklődésem alapvetően arra irányult, hogy a nevezési díjhoz kötött (akár offline, akár online) versenyek és bajnokságok szervezése pontosan milyen jogi minősítés alá esne akkor, ha már létező és évtizedek óta, széles körben, sokak által játszott e-sport-játékokon folynának a mérkőzések, ezek eredményei alapján a csapatok pontokat kapnának, és a verseny vagy bajnokság győztese (adott esetben további helyezettei) pénzdíjban részesülne, amit a szervező fizet ki.

A szerencsejáték-törvény (1991. évi XXXIV. törvény) 1. § (1) bekezdésében foglalt definíció szerint ugyanis „[s]zerencsejáték minden olyan játék, amelyben a játékos pénz fizetése, vagy vagyoni érték nyújtása fejében, meghatározott feltételek fennállása vagy bekövetkezése esetén pénznyereményre, vagy más vagyoni értékű nyereményre válik jogosulttá. A nyereség vagy a veszteség kizárólag, vagy túlnyomórészt a véletlentől függ.”²⁸ (Itt érezhetően az utolsó mondat lesz számunkra determináns. A nyereség és veszteség valóban túlnyomórészt a véletlentől függ?) A távszerencsejáték pedig a törvény 29/C. §-a szerint „sportfogadás, ha azt kizárólag hírközlő eszköz és rendszer útján szervezik”. Lényeges lehet még a törvény 28/A. §-a szerinti fogadás fogalma, ami szerint „fogadásnak minősül a tét fizetése fejében történő, egy jövőbeli esemény véletlen bekövetkezésének eltalálására, vagy egy jövőbeli esemény kimenetelének eltalálására vonatkozó játék.”

²⁶ Az érvelésük ezzel kapcsolatban azonban némileg megmosolyogtató: „Ahogy más sportokhoz, ehhez is szükségesek mentális képességek, úgymint a győzelemre és a taktikák kidolgozására irányuló pszichológiai attitűd, valamint fizikai képességek, mint az eszközök gyors kezelése, továbbá az e képességekkel kivívott győzelemre való törekvés. Manapság a fiatal generáció hagyományos sportokhoz szoktatásának igénye miatt a nemzetközi sportközösség is felfedezi az e-sportokat.” <https://www.ie-sf.org/e-sports/>

²⁷ A charta szövege értelmében sport minden olyan fizikai tevékenység, amelynek célja esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét kifejezése vagy fejlesztése, társadalmi kapcsolatok teremtése, vagy különböző szintű versenyeken eredmények elérése. L. Európai sport charta és a sport etikai kódexe 2. cikk 1. bekezdésének a) pontja: http://www.europanacacs.hu/pdf/CM_Rec%281992%2913.pdf, 6.

²⁸ Az online szerencsejáték fogalmát a törvény nem határozza meg, csupán a hírközlő eszköz és rendszer fogalmából indulhatunk ki: „Hírközlő eszköz és rendszer: bármely olyan eszköz és rendszer, amelynek alkalmazásával a játékos a törvény hatálya alá tartozó játékokban részvételi jogosultságot keletkeztető nyilatkozatot vagy cselekményt tehet. Ilyen különösen a címzett vagy címzés nélküli nyomtatvány, a szabványlevél, a sajtótermékben közzétett hirdetés megrendelőlapja, a katalógus, a telefon, az automata hívókészülék, a rádió, a videotelefon, a videotex (mikroszámítógép-képernyővel) billentyűzettel vagy érintőképernyővel, az Internet, az elektronikus levél (e-mail), a távmásoló (telefax) és televízió.” 1991. évi XXXIV. törvény a szerencsejáték szervezéséről 37. § 17. pont.

Vagyis az alábbi konjunktív feltételek teljesülése esetén beszélhetünk jogi értelemben vett szerencsejátékról: *a*) a játékos pénz vagy más vagyoni érték ellenében; *b*) pénznyereményre vagy más vagyoni értékű nyereményre válik jogosulttá; *c*) a nyereség és a veszteség esélye kizárólag vagy túlnyomórészt a véletlentől függ. Ezek fennállása esetén a szervezett játék attól függetlenül áll a jogszabály és ebből fakadóan az engedélyeztetési kötelezettség hatálya alatt, hogy a törvény külön nevesíti-e az adott játékot a szerencsejáték valamely alfajaként (KGD2013. 115.).

Véleményem szerint (amit lényegében a Szerencsejáték Felügyelet is megerősített a megkeresésemre adott válaszában) a szerencsejáték fent idézett definíciójával szemben – akárcsak a klasszikus sporttevékenységnél – az e-sport esetében a nyereség vagy veszteség túlnyomórészt nem a véletlentől függ, hanem a játékos tudásától, reakcióidejétől, képességeitől és tapasztalatától. Ezt támasztja alá az 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat is (a hazai e-sport támogatásával összefüggő kormányzati tevékenységről), amelyben az e-sport sportágként való elismerése és az e-sport-bajnokság szakmai megalapozása mint kormányzati cél is megjelenik. Hangsúlyozni kell azonban, hogy teljesen egyértelműen a szerencsejáték-törvény hatálya alá eső tevékenység lesz az, aminél a fogadás fogalmi elemei megvalósulnak, vagyis az olyan oldalak üzemeltetése is, amelyeken e-sport-eseményekre lehet tét fizetése fejében fogadni.

A szerencsejátéktól való elhatárolásnak felmerült még egy aspektusa: több olyan e-sport-játék van, ahol bizonyos ellenérték megfizetése esetén a játékos valamilyen *itemet* (tárgyat) vagy más, a játékban valamilyen módon felhasználható előnyt kap. Ezek értéke azonban a fizetéskor nem látható, tulajdonképpen a véletlenül múlik, hogy olyan *itemet* kap-e a játékos, amelynek értéke jóval meghaladja a befizetett összeget. Ilyenek például az úgynevezett *loot boxok* (magyarra nagyjából zsákmánydoboznak, kincsesládának fordítható), amelyeket egyes európai államok már most is a szerencsejáték fogalmi körében értelmeznek, így külön engedély szükséges hozzájuk. Belgiumban és Hollandiában ezek engedély nélküli alkalmazása nem jogszerű, az Egyesült Királyságban és az Egyesült Államokban viszont nem tekintik szerencsejátéknak.²⁹ A *loot boxok* alkalmazásának szerencsejáték jellegét némileg árnyalja, hogy a játékos mindenképpen kap valamilyen *itemet*, csak annak értéke múlik a szerencsén. (Ezen az alapon azonban a régi gyűjtögetős kártyajátékok, de még a Kinder-tojás is szerencsejátéknak minősülhetne.) A *loot boxokkal* kapcsolatban konkrét ügyet is találhatunk, ilyen volt a tiltott szerencsejáték esetleges megjelenése a Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) nevű FPS játékban.³⁰ 2016-ban egy amerikai játékos azért perelte be az előbb említett játék kiadóját, a Valve-et, mert állítása szerint a játék engedély nélküli fogadásra ösztönzi a fiatal korosztályt. A botrány azért robbant ki, mert a játékban belül a kiskorúak is vásárolhattak különféle *itemeket*, kereskedhettek velük, sőt fogadást is köthettek. Ezenkívül több olyan személy, aki a játékmenetet *streamelte*, olyan fogadást lehetővé tevő oldalakat promotált, amelyek nagyobb összegű készpénznyereményeket is kínáltak, elhallgatva azt a tényt, hogy ezek valójában az ő oldalaik.

²⁹ Video Game Loot Boxes Declared Illegal under Belgium Gambling Laws. *BBC*, 2018. április 26., <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>; Haydn TAYLOR: Netherlands Pushes for EU-Wide Loot Box Legislation. *Gamesindustry.biz*, 2018. április 20., <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-20-dutch-gaming-authority-wants-eu-wide-loot-box-legislation>

³⁰ Yiri JAMESDEANO: Esports Exploration: Top Five Legal Disputes in Esports. *Ocean Esports*, 2017. október 9., <http://ocean.esportsify.com/articles/news/gaming/54/esports-exploration-top-five-legal-disputes-in-esports>

A botrányt követően a Valve az érintett játékosokat és oldalakat kitiltotta annak ellenére, hogy több millió dollárt veszített ezzel, hiszen az *item*ekkel való kereskedés neki is pénzt hozott.

Érdeemes röviden áttekinteni néhány más külföldi példát is. A francia szabályozás csak azokat az e-sport-versenyeket vette ki a szerencsejáték fogalma alól, amelyeken a versenyzők fizikailag is jelen vannak, az olyan online versenyek továbbra is illegálisok maradtak, amelyek a játék licenclíján felül egyéb fizetési kötelezettséggel is járnak (pl. indulási vagy belépési díjak).³¹ A francia törvényi szabályozás tiltja továbbá az e-sport-eseményekre vonatkozó fogadást. A brit Gambling Commission a szakmai egyeztetést követő 2017-es helyzetjelentésében foglalkozott az e-sport és a szerencsejáték kapcsolatával és elhatárolási kérdéseivel.³² A jelentés rámutat, hogy az online fogadók 8,5%-a már fogadott valamilyen e-sport-eseményre. Mivel az e-sport a 35 év alatti korosztályban a legnépszerűbb, reális veszélyt látnak abban, hogy a fiatalabb korosztály körében – akár játékosként, akár nézőként vesznek részt benne – nagyobb népszerűsége tesz szert a sportfogadás is (ez nyilván főleg a kiskorúak esetében probléma). A jelentés egyértelműen megállapítja, hogy a pénzen megvásárolható játékon belüli *item*ek a vonatkozó szabályozás szempontjából pénznek minősülnek, ha szerencsejáték eszközeként használják fel őket (pl. úgy fogadnak velük, mintha zsetonok lennének egy kaszinóban) – ilyenkor e tevékenység a szerencsejáték-törvény hatálya alá tartozik.³³ Pontosán ez történt a FutGalaxy elnevezésű oldal esetében, ahol ráadásul kiskorú gyermekek is képesek voltak fogadni *item*ekkel.³⁴

A fenti analógiák véleményem szerint érthetőek és elfogadhatók. Sokkal nehezebb azonban a részvételi díjhoz kötött és nyereményt kínáló e-sport-eseményeken való részvétel jogi megítélése, vagyis hogy ezek szerencsejáték szervezésének minősülhetnek-e. A brit jelentés végkövetkeztetése ezzel kapcsolatban elég általános: azon tényezőket kell számba venni és minősíteni, amelyek azt befolyásolják, hogy mi lesz az adott esemény kimenetele, és ez alapján kell eldönteni, hogy szerencsejátékról van-e szó (figyelembe véve természetesen az arányosság elvét is). Ez nagyjából megfelel a magyar szabályozással kapcsolatban kifejtetett véleményemnek, azaz hogy azt kell vizsgálni, hogy túlnyomórészt a szerencsén vagy inkább az egyéni képességeken, reakcióidőn múlik-e valamely eredmény. A jelentés is leszögezi, hogy az a tevékenység, amely megfelel a sporttörvényben foglalt definíciónak, nem minősül szerencsejátéknak.³⁵ Természetesen a jogalkotónak lehetősége van arra, hogy a sporttörvényben kivételeket határozzon meg (tehát olyan esetköröket, amelyek tartalmilag megfelelnek a definíciós elemeknek, valamilyen méris kiemelendők).

Az amerikai szabályozásra tekintve lényeges megjegyezni, hogy 2018-ban a *Murphy v. National Collegiate Athletic Association* ügyben az USA legfelső bírósága hatályon kívül helyezte a sporttörvény (Professional and Amateur Sports Protection Act) azon szabályát, amely meg-

³¹ Taylor WESSING: *eSports in France. A New Legal Framework Before the End of 2016*, <https://france.taylorwessing.com/documents/get/712/e-sport-in-france-a-new-legal-framework-before-the-end-of-2016.pdf>

³² *Gambling Commission: Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper*, <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>

³³ Uo., 5., 3. pont.

³⁴ Uo., 6., 3.10. pont.

³⁵ Uo., 9., 4.3. pont.

tiltotta az államoknak a fogadási oldalak engedélyezését.³⁶ Így alapvetően (egy esetleg egységes kongresszusi szabályozásig) az államok kezében lesz a döntés azzal kapcsolatban, hogyan szabályozzák (és milyen feltételekhez kötik) ezen oldalak működését, ami értelemszerűen érintheti az e-sporttal kapcsolatos fogadási oldalakat is. Egy nemzeti szabályozó szerv létrehozása vagy a meglévők közötti hatáskör-delegálás sem könnyű, mivel rendkívül különbözők a játékok (eltérő szabályrendszerekkel), továbbá az e-sporttal összefüggő egyes tevékenységek is meglehetősen diverzek (el kell dönteni, mi sportigazgatási és mi szerencsejáték-felügyeleti kérdés).

4. Vizsgálatra érdemes további jogi kérdések

A jelen cikkben vázolt alapvető jogi szempontok mellett koncepcionális kérdés lesz, hogy hogyan alakul ki az önszabályozás, és ehhez képest milyen lesz az önszabályozás és a külső szabályozás viszonya, az egyes államok mennyiben és milyen kérdésekben engedik meg azt, hogy az e-sport kialakíthassa szervezetrendszerét, és az valós önszabályozást is végezhesen. Nem elhanyagolható tényező az sem, hogy a szoftvert készítő cégeket illetik-e meg a játék e-sport körében való felhasználásának jogai (és általában véve a szerzői jogok is), mert egy szabályozott versenyszerű rendszer kialakítása során a játékgyártó szoftveróriások, valamint az általuk jogosított versenyszerű cégek szava döntő lehet.³⁷

Az alábbiakban néhány olyan jogi kérdést vázolok, amelyek a jövőben mindenképpen külön vizsgálat tárgyát képezhetik. Ezek közül egyes esetekben állami beavatkozás javasolt, más esetekben elegendő lehet a belső szabályozás (megfelelő szankciórendszerrel) vagy akár a vegyes szabályozás is.

A versenyzők és a csapatok közötti szerződések kötelező jogi minimumszabályai, illetve legalább e szerződések meglétének előírása körében érdekes kérdéseket vehet fel a felelősség, a büntetések, az átigazolások, az egyéni és a csapatjogok kérdése. Azt is meg kell határozni, hogy e jogviszonyok inkább megbízásnak vagy inkább munkaviszonynak minősülnek. Az e-sportolók fizetéseinek elmaradása kapcsán már felmerültek jogi relevanciával is bíró ügyek, ilyen volt például a DOTA 2-játékosokat tömörítő Team Secret nevezetű csapatot érintő botrány:³⁸ a csapat nem fizette meg a játékosoknak az ígért összeget, a játékosok nem kaptak juttatást egy megnyert bajnokság bevételeiből, mivel szerződést sem kötött velük. Mindemellett a csapat minden (egyébként kifizetett) bevételből anélkül vont le 10%-ot, hogy ezt a játékosokkal közölte volna. A játékosok nyilvánosságra hozták a kialakult helyzetet a közösségi médiában, ami méltatlankodást váltott ki a játék kedvelői és játékosai körében. Az ügy azért volt igazán érdekes, mert felhívta a figyelmet a professzionális játékosok kiszolgáltatott helyzetére, a speciális jogi szabályozás fontosságára, a játékosok jogi védelmének szükségességére, és természetesen az írásba foglalt és gondosan megírt szerződések elengedhetetlen voltára.

³⁶ Bryce BLUM: How the US Gambling Decision will Affect Esports. *ESPN*, 2018. május 15., http://www.espn.com/esports/story/_/id/23507383/how-us-supreme-court-gambling-decision-affect-esports

³⁷ Meg kell jegyezni, hogy a videojáték szerzői jogi megítélése országonként eltérő lehet (van, ahol szoftverként, máshol pedig különböző műtípusok kombinációjaként tekintenek rá), https://www.americanbar.org/publications/landslide/2016-17/november-december/the_esports_explosion_legal_challenges_and_opportunities.html

³⁸ JAMESDEANO i. m. (30. lj.).

A sportetikai kérdések és a kapcsolódó bűncselekmények körében erősen kérdéses, hogy ezek kezelésére elegendő lesz-e az önszabályozás (lásd pl. csalás, bunda, kapcsolódó szerencsejáték és illegális teljesítményfokozás). A WESA kódexe ezek közül több kérdést is (bár alapvetően általánosságban) rendez, főként erős tiltással, és természetesen ezek alapvetően valamely büntetőjogi tényállás keretei közé is beilleszthetők, mégis fontos, hogy speciális ágazati szankció is legyen. Ezen a téren a WESA-kódex mindenképpen jó kezdeményezésnek tekinthető. [A felsorolt esetkörök közül a doping némileg meglepőnek tűnhet, holott ez a probléma olyannyira valósnak tűnik, hogy a kódex tartalmaz ezzel kapcsolatos tiltó rendelkezéseket, meghatározva egyúttal a doping fogalmát is,³⁹ alapvetően a Nemzetközi Dopingellenes Ügynökség (World Anti-Doping Agency – WADA) által közzétett, tilalmazott szereket és eljárásokat tartalmazó listára hivatkozva – ezzel is közelítve az e-sportot a hagyományos sportágakhoz.]⁴⁰

A szerzői jogi kérdések kapcsán gyakran hivatkozzák a *Viacom*-ügyet egyfajta méröldöntőként:⁴¹ a Viacom több mint egymilliárd dollárt követelt a YouTube-tól, mivel egyes videók jogai a Viacomhoz tartoztak (így például a *Spongyabob*-videók), és nagyon magas (milliárd fölötti) nézettséget értek el a YouTube-on. A bíróság döntése értelmében a YouTube nem felelős a tartalmak közzétételéért, tekintettel arra, hogy a felhasználók naponta óriási mennyiségben posztolnak videókat, és a társaság igyekszik mindent megtenni azért, hogy a jogsértőnek jelentett videókat a jelentést követően haladéktalanul eltávolítsa. Az ügyhöz hozzátartozik, hogy állítólag maga a Viacom töltötte fel ezeket a videókat különféle IP-címekről, majd arra bátorította a felhasználókat, hogy minél nagyobb számban tekintsék meg őket annak érdekében, hogy a követelés összegét növelni tudják. (A teljesség kedvéért meg kell jegyezni, hogy végül a fellebbviteli bíróság a YouTube felelősségét egyes videókkal kapcsolatban mégis megállapította.)⁴² Tulajdonképpen ugyanilyen szerzői jogi kérdések merültek fel a már specifikusan az e-sporttal összefüggő *SpectateFaker*-ügyben.⁴³ Egy Faker nevezetű *League of Legends*-játékos saját játékmenetét posztolta az Azubu elnevezésű platformon. A *SpectateFaker* elnevezésű Twitch-oldalon egy másik felhasználó szintén közzétette azt, ahogy Faker játszik (a Twitch az aktuálisan futó játékmenetek *streamelésére* használható oldal),⁴⁴ azaz a Twitchen tulajdonképpen

³⁹ „Minden játékos személyes kötelezettsége annak biztosítása, hogy tiltott anyag nem jut a szervezetébe. Ennek megfelelően nem szükséges a játékos oldalán felmerült szándékosság, vétkesség vagy tudatos használat a doppingvétség megállapításához. A doppingellenes szabályok megsértését az alábbiak közül egy vagy több tény fennállása megalapozza: tiltott anyag vagy annak anyagcsereterméke vagy markere jelenléte a játékos A mintájában, amennyiben a játékos lemondott a B minta elemzéséről, vagy amennyiben a játékos B mintáját elemzik, és az elemzés megerősíti a játékos A mintájában talált tiltott anyag, annak anyagcsereterméke vagy markere jelenlétét. Azon anyagok kivételével, amelyekre nézve a tiltólista mennyiségi küszöböt állapít meg, tiltott anyag vagy annak anyagcsereterméke vagy markere bármekkora mennyiségű jelenléte a játékos mintájában doppingvétségnek minősül.” <http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2017/04/WESA-Code-of-Conduct-Teams-and-Players.pdf>, 20.4.1. pont

⁴⁰ A WADA legfrissebb, tilalmazott szereket tartalmazó listája: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/prohibited_list_2018_en.pdf

⁴¹ JAMESDEANO i. m. (30. lj.).

⁴² L. még MEZEI Péter: *Breaking News: mégis a Viacomnak van igaza? Copyright 21*, 2012. április 6., <https://copy21.com/2012/04/breaking-news-megis-a-viacomnak-van-igaza/>

⁴³ JAMESDEANO i. m. (30. lj.).

⁴⁴ <https://www.twitch.tv/>

továbbközvetítették az eredeti csatorna tartalmát. Az Azubu szerzői jogi igénnyel élt a Twitch-csel szemben a SpectateFaker csatorna továbbstreamelése miatt. Keresetében arra hivatkozott, hogy fizetett a játékosnak azért, hogy közvetíthesse a játékmenetét, míg a Twitch ingyen szerzett előnyt belőle. A jelenlegi (*Viacom*-ügyben is ismertetett) gyakorlat szerint azonban az oldal nem felelős a közzétett tartalom miatt (ha kérésre eltávolítják), a SpectateFaker csatornát üzemeltető felhasználó azonban felelős lehet azért, hogy a *Faker* kifejezéssel növelte a saját csatornája nézettségét.

A nem e-sport-specifikus jogi kérdések újraértelmezésekor szükséges lesz a sporttal és az internetes szolgáltatásokkal összefüggő fogyasztóvédelmi, adatvédelmi, versenyjogi kérdéseket és a klasszikus sportjogi kérdéseket is újból felvetni. E területeken adva vannak a megfelelő hatóságok, de kérdéses, hogy egy ennyire globálisan működő ágazat esetében megfelelő-e a nemzeti hatósági kontroll. Véleményem szerint nem.

A professzionális e-sportolók megjelenésével úgyszintén rendezni kell a hagyományos professzionális sportolókat megillető kedvezményes bevándorlási és állampolgársági szabályok alkalmazhatóságának kérdését (de legalábbis mindenképpen legitim ezek felvetése).

5. Összegzés

Jelen tanulmányban bemutattam az e-sport jogi mibenlétét meghatározó alapvető kérdéseket, példákat hozva a már kialakult jogi szabályozásra. A fentebb (terjedelmi okokból) csak vázlatosan érintett jogi kérdések megválaszolása a következő évekre vár, ugyanis szerves fejlődést figyelhetünk meg ezen a területen (jelenleg is formálódó nemzeti szabályokkal), ami – a mögöttes gazdasági felhajtóerőre miatt – valószínűleg nem fog lassulni. Kardinális kérdést jelenthet, hogy melyik nemzetközi szervezet lehet az, amelyik például a NOB-hoz hasonló jogokat és hatásköröket szerezhet – az önszabályozási igény és lehetőség is megvan jelenleg, sőt a WESA magatartáskódexe egy támogatható megoldásnak (de legalábbis jó kiindulópontnak) látszik. Európát tekintve fontos (ám egyelőre nyitott) kérdés, hogy az Európai Unió milyen mértékben és módon kívánja egységesíteni az e-sporthoz kapcsolódó és közösségi szinten harmonizálható jogi szabályozást.⁴⁵ Az USA szabályozása a fentebb említett, 2018-as *Murphy v. National Collegiate Athletic Association* ügy óta jelentős teret ad az egyes államoknak, így a szabályozási diverzitásnak. Mindezen tényezők a jog-összehasonlítás módszerének alkalmazását indokolják a felmerülő kérdések jövőbeli vizsgálata során is.

⁴⁵ Egyelőre politikai egyeztetések szintjén merültek fel a kapcsolódó kérdések: <https://esportsobserver.com/esports-eu-parliament-discussion/>