
Az e-sport szabályozásának alapkérdései

Balogh Zsolt György*

1. Bevezetés

Az e-sport a számítógépes játékok fejlődésével párhuzamosan szükségszerűen megjelenő, lassan kamaszkorába lépő jelenség. Az üzleti modellek, működési sajátosságok egyre tisztábbak, a következő években a tömegesedés egyszerre fogja fellendíteni, még jövedelmezőbb és izgalmasabb iparággá tenni, és egyszerre fogja szakmai kihívások elé állítani.

Bár már régóta komoly igény mutatkozott arra, hogy a számítógépes játékokban egymást segítve, vagy egymás ellen is lehessen játszani, az internet terjedése tette ezt igazán lehetővé. Létrejöttek olyan összetett játékok, ahol a hálózat bármely pontjáról belépő játékosok közös kalandokat élhetnek át. Az e-sportok mozgalmyszerű elindulását az a tény tette lehetővé, hogy kialakult az a kritikus tömeg, aki képességeit elkötelezetten teszi próbára mások ellen, ezekre a megmértetésekre tudatosan gyakorol, készül, erőforrásokat mozgósít. Az amatőr játékosok mellett megjelentek a profi szereplők, ezzel párhuzamosan a megmértetés lehetőségei, a különböző szintű tornák, bajnokságok, az új iparágba beáramló tőke és az egyre komolyabb verseny is.

A növekvő gazdasági érték, a médiamegjelenés intenzitása és annak dinamikus növekedése önmagában is elegendő lenne az e-sport iránti szabályozói érdeklődés felébresztéséhez. Néhány éve valóban meg is indult az ezzel kapcsolatos szakmai diskurzus. A szabályozási környezet jelenleg korántsem egyértelmű, így még számos elméleti és gyakorlati kérdés vár tisztázásra.

2. Az e-sport, mint gyorsan fejlődő iparág

A versenyszerűen űzhető videojátékok a szórakoztatóipar egyik leggyorsabban növekvő szegmensét képezik, az e-sport pedig egy olyan kifejezés, amely az ágazatra utal. Pannekeet becslései szerint¹ az e-sport 2021-ben 1,7 milliárd dolláros

* Egyetemi docens, Budapesti Corvinus Egyetem, Infokommunikációs Tanszék.

¹ PANNEKEET, Jurre: *Newzoo's E-sports Business Predictions for 2021: E-sports Will Propel Gaming into a Bigger Industry than Traditional Professional Sports*. Available at: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-e-sports-business-predictions-for-2021-a-bigger-industry-than-traditional-pro-sports/> 2018

globális bevételt generálhatna, bár ezt a becslést most a globális Covid-járvány nyilván árnyalja. Ugyanakkor a Deloitte² úgy értékeli, hogy az e-sport iparág hatalmas növekedése tapasztalható a kockázati befektetési tőkealapok és magánszemélyek részéről. Egyes mérések szerint az e-sportban a beruházások száma 2018-ban megduplázódott, a 2017. évi 34-ről 2018-ra 68-ra.³ Ez a befektetett pénzeszegekben is tükröződik, amennyiben a beruházások 2018-ban 4,5 milliárd dollárt tettek ki, az előző év 490 millió dollárral szemben. Ez egy év alatt 837% -os növekedési indexet jelent.

Mivel az e-sport az építkezés és a fejlesztés szakaszában van, az iparág számos kihívással és kockázattal szembesül. Ugyanakkor az is érzékelhető, hogy az e-sport világa minden egyes befektetett dollárral közelebb kerül a valódi professzionalizmushoz. A nerd közösségektől rövid időn belül fog eljutni a több milliárdos tőzsdei kapitalizációjú multinacionális cégekig.⁴

A bajnokságokat szervező nemzeti e-sport szövetségek, a csapatok és maguk a sportolók – a kiberatléták, cyberathlet (egyelőre még normálisan hangzó, bevett elnevezésük sincs) – közötti informális kapcsolatok is gyors ütemben formalizálódnak. A szívélyes viszonyokat a jogi garanciákkal körülvett, a játékosok, játékfejlesztők, a befektetők, a média, az érdekképviseltek közötti szabályozott, szerződési garanciákkal körülbástyázott érdekegyeztetés váltja fel. Bár ez valójában természetes folyamat az információtechnológiával kapcsolatban álló valamennyi területen, a professzionális e-sport ökoszisztémájának néhány jellemzője mégis újdonság a szórakoztatóipar számára. Az egyik leglényegesebb ilyen kérdés a sportként űzött videójátékok és ezen felül magához az e-sporthoz köthető források sokfélesége és tovagyűrűző hatása.

Ez utóbbira szolgál szemléletes példaként az, ahogy az e-sport hatására új irányt, üzleti szegmenst fejlesztett az online streaming szolgáltatások piaca, ami hatást gyakorol a műsorszolgáltatás hagyományos megközelítésére is. A gyártási és sugárzási szerződésekkel körülvett, sokszor földrajzi korlátok közé szorított beágyazott nemzeti televíziós műsorszolgáltatási rendszertől eltérő, rugalmas új ökoszisztéma épült ki a videójáték-streaming és a versenyszerűen űzött e-sport körül, ami az ehhez szükséges fejlesztési forrásokat a szabadpiacról vonzotta be az ágazatba.

Az e-sport további növekedését kulturális, technológiai és üzleti területen minden valószínűség szerint nagymértékben befolyásolja majd a rá vonatkozó jogi környezet alakulása. Egyelőre még a leglapvetőbb kérdések tekintetében sincs kialakult szabályozási minta, keretrendszer, nemzetközi szinten irányadónak elfogadott

(2020.12.28.)

² Deloitte: *Let's Play! 2020. The European e-sport market. Deloitte Insights*. Available at: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/e-sports-studie-2020.html> 2020 (2020.12.18.)

³ REYES, Mariel Soto: *'E-sports Ecosystem Report 2020: The key industry players and trends growing the e-sports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023'*. Available at: <https://www.businessinsider.com/e-sports-ecosystem-market-report-2019> (2020. 09.06.)

⁴ JONES, Katie: *'How The E-sports Industry Fares Against Traditional Sports'*, *Visual Capitalist*, 2020. Available at: <https://www.visualcapitalist.com/how-the-e-sports-industry-fares-against-traditional-sports/> (2020.12.15.)

doktrínák. Tudományos kutatás, jogi és közgazdasági gondolatcsere zajlik jelenleg annak érdekében, hogy szabályozott, kiszámítható keretek között fejlődhessen ez a nagyon ígéretes piac. A továbbiakban – a teljesség igénye nélkül – néhány az e-sportot érintő alapvető jogi kérdést vesszünk vizsgálat alá.

3. Minek nevezzük? Az e-sport definiálása

A jogi szabályozási környezet kialakítása szempontjából az első kérdés az, hogy természete szerint egyáltalán minek tekintjük azt a tevékenységet, amit talán jobb híján adódó analógiával e-sportnak nevezünk. Valóban a sportolás egy sajátos új formájáról van szó, vagy ez az elnevezés nem több mint egy jól hangzó metafora?

Előjáróban annyit mindenképpen leszögezhetünk, hogy a témához kapcsolódó nemzetközi egyezmények, ajánlások, szervezeti szabályok szellemisége meglehetősen nagy szóródást mutat. Egyes szervezetek a sporttevékenység legkonzervatívabb megközelítését alkalmazzák, és a sportot kizárólag fizikai, testmozgással járó tevékenységként azonosítják. Vannak azonban differenciáltabb gondolkodású szervezetek is, melyek aggály nélkül vonják meg a sport fogalmának határait ennél sokkal tágabban, amely megközelítés arra is esélyt nyújt, hogy a számítógépes videójátékok versenyszerű űzése valóban a sport egy sajátos fajtájaként – e-sportként – nyerjen jogi elismerést.

Hagyományos felfogás szerint a sportról beszélve a labdarúgásra, a teniszre, a kosárlabdára és egyéb tradicionális, testmozgással járó, általában versenyszerűen űzhető játékokra gondolunk. Ma már azonban fiatalok milliói számára a sport nemcsak azt a tevékenységet jelenti, melynek során egy labdát lábbal érintve egy kapuba (a játék szülőházájában ezt goal-nak nevezik) kell terelni, vagy egy magasra felfüggesztett kosárba kell dobni, netán húrozott ütővel a kézben – meglehetősen ezoterikus szabályok szerint – egy háló felett kell átjuttatni a játékosok térfelére. A küzdő szellem, a tisztességes keretek között szabadjára engedett harciasság ma már nemcsak az ellenfél, sporttárs(?) arcára és egyes, a szabályok szerint megengedett testrészeire kesztyűbe bújtatott kézzel mért ökölcsepásokban, vagy szinte művészi aprólékossággal kidolgozott, trükkös dobásokban és lefegyverző fogásokban nyilvánulhat meg.

A jogi keretek kialakításának központi kérdését a fogalomalkotás, a definíciós kísérletek jelentik. Népszerű és nem egyedülálló az az értelmezés, amely a sport lényegét néhány olyan absztrakt tulajdonság meglétében ragadja meg, mint a *kooperáció*, az *összefogás* és a *versengés*, s amely tevékenység ezeknek megfelel, azt aggálytalanul ismerik el sportnak. Számos hasonló filozófiai alapról kiinduló gondolati tesztet végig vizsgálva rendre azt találjuk, hogy napjaink professzionális videójáték tornáit és az ezeken résztvevő játékosokat a jog sporteseménynek, illetve sportolónak, egyfajta „*e-atlétának*” kell, hogy tekintse.

3.1. A nemzetközi sportszövetségek doktrínái. Talán az európai sporttörténetnek az alapvetően antik görög kultúrából sarjadó hagyománya, a sportnak a testi erőnlét fejlesztésével, a fizikai teljesítményben megnyilvánuló kiválóság bizonyításával azonosító felfogása köszön vissza abban, hogy az Európa

Tanács által 1992-ben megalkotott *Európai Sport Charta*⁵ kizárólag a fizikai sportokat akceptálja. A szellemi erőnlét ennek csak szerény kiegészítője, szükséges kísérőjelensége, de semmiképpen sem lényege, és főként nem önálló területe a sportnak. A 2. cikk 1. pontjában adott definíció szerint ugyanis a *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.” Erre a definícióra ráerősít az 5. cikk első mondata, melynek ajánlása szerint a „fizikai fittség és az alapvető sportképességek elsajátítása érdekében a fiatalokat ösztönözni kell a sportolásra”.

A Nemzetközi Olimpiai Bizottság mellett az egyébként szintén Lausanne-i székhelyű, fennállása óta számos szervezeti változást és névváltoztatást megélt *Global Association of International Sports Federations* (GAISF) az egyik legtekintélyesebb nemzetközi sportszervezet. A 2009 és 2017 között *SportAccord* néven működött szövetség közel száz sportág nemzetközi szövetségeit tömöríti és szervezi csoportokba. 2009-ben kiadott alapító dokumentumuk a sporttevékenység ismérveinek általános definiálása mellett a sportok számos kategóriáját befogadó kiterjedt osztályozást tartalmaz. Eszerint a sport olyan tevékenység, amely

- tartalmazza a versengés elemeit,
- egyetlen vonatkozásában sem épül a „szerencse” mozzanatára,
- nem ró a résztvevőkre az egészséget és a biztonságot veszélyeztető szükségtelen kockázatot,
- egyetlen élő teremtményre nézve sem ártalmas
- nem támaszkodik olyan eszközre, mely csak egyetlen forrásból szerezhető be.

E kritériumok alapján a SportAccord – illetve ma a GAISF – a sportok alábbi osztályozását ismeri el:

- fizikai sportok
- szellemi sportok
- motorizált sportok
- koordinációra épülő sportok (különösen a biliárd különböző fajtái)
- állatok felhasználására épülő sportok (pl. a lósport különböző nemei).

Az e-sport jogi elismerést is jelentő befogadhatóságának lehetőségeit nyilván a *szellemi sportok* körében érdemes keresni. Ennek egyes változatai jelentős múltra tekinthetnek vissza, és már rég tekintélyt vívtak ki maguknak a sport világában. Ennek kétségtelen jele, hogy a szellemi sportok már olyan nemzetközi szakszövetséggel is rendelkeznek, mint a Szellemi Sportok Világszövetsége, az *International Mind Sport Association* (IMSA). A szervezet védnöksége alatt 2008-ban először került megrendezésre a Szellemi Sportok Világjátéka (Peking), melyet 2012-ben követett a második ilyen esemény Lille városában. A játékokon a IMSA által elismert szellemi sportokban mérköztek a versenyzők. A világjátékok listáján a *bridge*, a *sakk*, a *dámajáték*, a *go* és a *kínai sakk* (*Xiangqi*) szerepelt. 2012 óta a lista tovább bővült, s ma már a *mah jong* és a *póker* is a kánon része. Az e-sport azonban

⁵ Európa Tanács Rec(92) 13 és Rec(92) 14 számú ajánlásai. [European Sport Charter (Recommendation No. R(92) 13 rev of the Committee of Ministers to Member States); Code of Sport Ethics (Recommendation No. R(92) 14 rev of the Committee of Ministers to Member States) 1992.

még nem nyert befogadást ebbe a klubba sem.

3.2. A hatályos magyar szabályozás. A magyar sporttörvény a szabadidős és a versenyszerűen végzett testedzés mellett nyitott az ugyanilyen célok és keretfeltételek között folytatott szellemi sportok elismerésére is. A fizikai és szellemi sportokat egymással egyenrangúnak tekintti, de ezek mibenlétét, egyes kategóriáit nem részletezi, így a törvény alapján nem dönthető el, hogy a magyar jogalkotó miként tekint az e-sportra. Az mindenesetre elárul valamit a terület iránti kormányzati figyelemről, hogy 2017 végén kormányhatározat⁶ született a hazai e-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről, melyek körében még jelentős anyagi eszközöket is rendeltek a feladathoz.

Miközben a nemzetközi sportélet nagy szervezetei tehát megfontoltan és igen lassan reagálnak, a rajongókkal tömött arénákban és az internetes közvetítő csatornákon zajlik az élet. Az e-sporthoz kapcsolódó bevételek s az ezek nyomában szükségképpen megjelenő szerteágazó érdekek abba az irányba mozdítják a gondolkodókat, hogy a szabályozás eszközeivel is kikövezzék az utat a törvényes elismerés – és a további üzleti siker – számára.

3.3. Tudományos értelmezések. Az egyik széles körben ismert – és még a NOB által is követett – megközelítés a *Nafziger-teszt*. Nafziger azokat a legfontosabb attribútumokat vette figyelembe, amelyek a sportversenyekkel kapcsolatosak: az *együttműködés*, a *társulás* és a *versengés*.⁷ Ezeket figyelembe véve úgy tűnik fel, hogy az e-sport minden kritériumot kielégít:

- a verseny résztvevői (csapatok) és a házigazdák között közvetlen együttműködés van a verseny események létrehozásában;
- a versenyszférában résztvevők között olyan társulás van, amely az adott játék szabályainak kölcsönös elismerésén alapul;
- a megrendezett tornák résztvevői között bizonyíthatóan versengés áll fenn.

Következésképpen az e-sport teljesíti a Nafziger teszt követelményeit, s ennek alapján akár a NOB elismerésére is számot tarthatna.

Egy generációnyi idővel ezelőtt, amikor természetesen az e-sport értékelésének kérdése még fel sem merült, Howard Slusher szintén három kritérium⁸ alapján (*Slusher teszt*) vizsgálta azt, hogy egyes emberi tevékenységek sport jellegűnek tekinthetők-e. Ezek az alábbiak:

- a tevékenységet meghatározott szabályok alapján folytatják,
- a játék hatással van-e a közönségre,
- szükséges-e emberi tevékenység, közrehatás a versengés mozzanatához.

Ezeket áttekintve könnyen juthatunk arra a következtetésre, hogy az e-sport rendelkezik a fenti tulajdonságokkal. Az első kritérium magától értetődően teljesül, hiszen az e-sport tornákon szereplő játékok valóban a játékfejlesztők és tervezők által kidolgozott szabályok szerint működnek, illetve az információs technológia, a

⁶ A hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szóló 1839/2017. (XI.10.) Korm. határozat

⁷ NAFZIGER, James A. R.: *International Sports Law*. 2nd edn. Transnational Publishers. 2004.

⁸ SLUSHER, Howard S.: *Sport: A Philosophical Perspective*, 38 *Law and Contemporary Problems*. Available at: <https://scholarship.law.duke.edu/lcp/vol38/iss1/8> 1973. (2020.08.07.)

szoftverfejlesztés – logikai, technikai szabályai, esetenként korlátai – által adott keretek között készülnek, s ezek a szabályok egyúttal meg is határozzák a játékosok cselekvési lehetőségeit.

Ami a második feltételt illeti, a közzétett statisztikai adatokból azt olvashatjuk ki, hogy a videójáték tornák nagyon jelentős közönséget vonzanak. A Newzoo 2019. évi *Global E-sport Market Report* adatai szerint a nézők becsült száma 2019-ben 458,8 millió volt világszerte, és ez éves szinten 15% -os növekedést jelentett 2018-hoz képest⁹. A nézők száma továbbra is gyorsan növekszik, és a Roundhill előrejelzése¹⁰ szerint a várható e-sport nézőszám 2022-re 644 millió körülire nő.

A Slusher által javasolt harmadik kritérium szintén evidens módon fennáll, hiszen – még ha figyelembe vesszük is azt a tényt, hogy a videojátékok űzése jelent ugyanolyan fizikai aktivitást, mint a hagyományos sportok –, nem kétséges, az e-sport nem létezhet legalább egy a versenyben résztvevő személy nélkül.

A *Suits teszt* öt jellemzőt határoz meg a sport definiálására.

- strukturált szabályrendszerrel rendelkezik;
- a résztvevők felkészültségének követelménye;
- fizikai készség követelménye;
- rendelkezzen szabályozó szervvel, vitarendező testülettel;
- rendelkezzen stabil intézményekkel.

Mérlegelve ezeket a feltételeket, és összevetve őket az e-sportvilágával, a releváns szerzők között nem alakult ki egységes vélemény a jellemzők többségével kapcsolatban. Egyes kutatók¹¹ történetesen arra a következtetésre jutottak, hogy a viták ellenére az e-sport megfelel a Suits-teszt minden követelményének. Kiemelhetjük a legvitatottabb pontot, a *fizikai készségek* meglétére vonatkozó feltételt. El kell ismerni, hogy a viták többsége erről a tényezőről szól.

Jelenleg is viták tárgya az, hogy a versenyeken, profi szinten űzött számítógépes játékokban való részvételhez szükséges-e fizikai erőfeszítés. Mindenesetre arról is szólnak adatok, hogy bizonyos mértékű „fizikai igénybevétellel” mindenképpen számolni kell, s a hivatásszerűen videójátékot játszó e-sportolók karrierjük során fizikai sérülésekkel is szembesülhetnek. A *British Journal of Medicine* kutatása szerint¹² az e-sport atléták esetén nagy a kockázata a csukló, a hát és a nyak sérülésének, az ezen testrészeken kialakuló betegségeknek, krónikus elváltozásoknak.

3.4. Zárógondolatok a definíció problémájához. Amennyiben a versenyszerű körülmények között játszott videójáték sporttevékenységnek minősül, annak egyes

⁹ PANNEKEET: i.m. 2018

¹⁰ Roundhill Team: 'E-SPORTS VIEWERSHIP VS. SPORTS IN 2020', 2020. Available at: <https://www.roundhillinvestments.com/research/e-sports/e-sports-viewership-vs-sports> (2020.11. 08.)

¹¹ JENNY, Seth E. – MANNIG, R. Douglas – KEIPER Margaret C. – OLRICH, Tracy W.: *Virtual(l)y Athletes: Where e-sports Fit Within the Definition of "Sport"?* Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education 69. (1) 2016. 1-18.
Available at: https://www.researchgate.net/publication/297891315_Virtually_Athletes_Where_e-sports_Fit_Within_the_Definition_of_Sport (2020.12.28.)

¹² British Journal of Medicine (2019) 'Doctors raise the alarm about e-sports injuries', *CBS NEWS*, 2019. Available at: <https://www.cbsnews.com/news/e-sports-video-game-players-injuries-can-be-serious/> (2020.12.29.)

következményei előre megjósolhatók. Nyilván erre a területre is ki kell terjeszteni a professzionális versenysporthoz kapcsolódó szabályokat. A nemzeti és nemzetközi keretek között zajló mérkőzések és tornák hosszabb-rövidebb sorozatai a közvetítési jogok kérdésén kívül magukkal hozzák a szerencsejáték szervezés – valójában a sportfogadás – körüli érdekek szabályozásának igényét.

Noha jól látszik, hogy egyre többen szervezett formában úzik ezt a tevékenységet, és szaporodnak, erősödnek, a hagyományos sportágakban rendezett tornákhoz hasonlóan kezdenek működni a sportági ligák, annak kimondása, hogy a videójátékok versenyszerű üzése sporttevékenységnek tekintendő, még várat magára.

4. E-sport és szellemi tulajdon

4.1. Szerzői jog. Az e-sportra épülő gazdaság nyilvánvalóan és jól láthatóan rohamosan növekszik, s így folyamatosan egyre több embert von be nézőként az arénákba, és ültet a képernyők elé. A kapcsolódó üzletmodellek is nyilvánvalóan erre a helyzetre épülnek. A jelentős és növekvő számú közönség – akik ráadásul többnyire a fiatalabb korosztályokból kerülnek ki – ideális célpontja a reklámüzeneteknek.

Ebből következően az e-sport fő bevételi forrása a műsorszolgáltatáshoz, a reklámozáshoz és a szponzoráláshoz kapcsolódó jogok kiaknázásából származik. Egyes prémium videójátékok mint például a „*League of Legends*” és a „*Dota 2*” fejlesztői, *Riot Games* és a *Vave*, marketing területén együttműködnek olyan multinacionális cégekkel, mint a Nissan, a Red Bull, a Kia és az Nvidia. Ezenkívül a tornaszervezőknek jövedelme származik az ESPN-hez hasonló nagy sportcsatornákon történő közvetítési jogok értékesítéséből, és az ágazat a streaming szolgáltatásokból is jövedelemre tesz szert. Mindezek alapján megállapíthatjuk, hogy a játékfejlesztők szempontjából az e-sporttal kapcsolatos üzleti tevékenység legfontosabb garanciája a szellemi tulajdonjogok hasznosítása.

Az e-sportnak nincs egységes vagy harmonizált szabályozása az egyes játéknemek tekintetében, így gyakorlatilag az egyes játéknemekre és tornákra vonatkozó szabályokat és követelményeket a játékfejlesztők állapíthatják meg. Ezért minden egyes játéknemnek saját rendelkezései vannak a közvetítési jogok kezelésével kapcsolatban. Hasonlóan változatosak a szponzorálás követelményei és lehetőségei is. Bár a játékok fejlesztői általában kizárólagos licencet adnak a bajnokság szervezőjének vagy a verseny házigazdájának a játékok széles körű megjelenítésére, egyes játékfajták esetében, ilyen például a *Dota 2*, külön műsorszolgáltatási politikát írtak elő. Az említett esetben például a *Vave* kiköti, hogy ha a verseny házigazdája nem rendelkezik megfelelő licencekkel, akkor a *nem kereskedelmi jellegű műsorszolgáltatást* csak meghatározott késleltetéssel végezheti, amely nem haladhatja meg a 15 percet¹³. Az ilyen intézkedéseket a közelmúltban fejezték be az ESL-lel való szoros együttműködés és a Twitch-hez hasonló streaming platformok fejlesztésének tendenciája nyomán.

¹³ MIHELIN, Špela: 'Intellectual property in the world of e-sports', *Lemur Legal*. Available at: <https://www.lemur.legal/post/intellectual-property-in-the-world-of-e-sports> (2020.12.07.)

A versenyszerűen űzött e-sportnak a szellemi tulajdonjogokkal a reklámozáson és közvetítési jogokon kívül egyéb tekintetben is különleges a viszonya. A hagyományos versenysportok – az atlétika, a labdarúgás vagy a kosárlabda – esetében azt találjuk, hogy ezek felett senkinek nincs átfogó szellemi tulajdonjoga. Ezzel szemben az összes létező e-sport játékféleség védjegyjog alatt áll, és az az határozatlan ideig az érintett játékefejlesztő tulajdonában marad. Ezen túlmenően pedig az alapvető elemek: a játék forráskódja, a karakterek, a zene és a táj, a játék forgatókönyve szerzői jogi oltalom alatt áll.

Ezért a játék végfelhasználói – az egyszerű hobby játékosok éppúgy, mint a profi e-sportolók – meghatározott licencfeltételek szerint használhatják rendelkezésükre bocsátott eszközöket.

4.2. Merchandising. A hagyományos sportok, különösen a csapatsportok esetében ma már általánosan elterjedt, a csapat azonosító jeleivel ellátott ajándéktárgyak, kellékek, csecsebecsék értékesítéséhez kapcsolódó üzleti tevékenység, a merchandising nyilván nem kerüli el az e-sport világát sem, s erre területre is ki kell terjedjen a sportjog meglévő intézményeinek hatálya.

4.3. Közvetítési jogok. A közvetítési jogok kérdése különösen feszítővé válhat a közeljövőben. Az érintett piac szinte monopolhelyzetben lévő legnagyobb szereplője az Amazon tulajdonában álló *Twitch.tv* weboldal, ahol felhasználóknak nemcsak mások e-sport mérkőzéseinek megtekintésére van lehetőségük, hanem saját játékmeneik élő adásban történő közvetítésére is. A Twitch így egyfajta közösségi médiaplatformként is működik. Ez a globális monopolhelyzet azonban hosszabb távon a piac torzulásához vezet, s ezt elkerülendő indokolt lehet a médiapiaci erőviszonyokba való jogi eszközökkel történő beavatkozás.

5. Drog és dopping az e-sport világában

A profi sportra évtizedek óta árnyékot vet a meg nem engedett serkentő eszközök, a dopping használata. Nemzeti és nemzetközi ügynökségek küzdenek a visszaélések ezen formája ellen. A tények azt mutatják, hogy a dopping már az e-sport világába is behatolt. Jellemzően *figyelemfokozó* hatású készítményeket – főként a „hiperaktivitásnak” nevezett tünetegyüttesben szenvedő ún. ADHD¹⁴-s gyerekek kezelésére alkalmazott *Ritalin*-t vagy *Adderall*-t – szednek az e-atléták visszaélészerűen. A jelenségre már a nemzetközi doppingellenes ügynökség, a WADA is felfigyelt, és megkezdte az ellenőrzéseket ezen a területen. Ez azért sajátos helyzet, mert amennyiben az e-sport a jogi szabályozásban is elismerten sporttevékenységnek számít, akkor indokolt a doppingszűrés keretében való fellépés.

A hagyományos sportokkal ellentétben az e-sportnak még nincsenek harmonizált szabályai a tiltott szerekre vonatkozóan; ezért a doppingellenes kormányzás átkerül a liga házigazdáinak, a tornák szervezőinek kezébe. Ezért továbbra is bizonytalan és megosztott a Doppingellenes Világügynökség (WADA) bevonása az ellenőrzési

¹⁴ Attention Deficit Hyperactivity Disorder

folyamatba. Néhány olyan nagy szervezet, mint az *Electronic Sport League* (ESL), doppingellenes intézkedések kidolgozása terén együttműködik a WADA-val, és további önálló kezdeményezések is vannak. Ebből a leglényegesebb az *E-sports Integrity Commission* (ESIC), mely több más mellett egyik kiemelt feladatának tekinti a droghasználat elleni küzdelmet is. Ennek egyik legnyilvánvalóbb jele, hogy a mindössze 2015 óta létező érdekegyeztető szervezet már kidolgozta és közzétette a dopping-ellenes szabályzatát.¹⁵ Az e-sportban azonban rendkívül nehéz összehangolt irányítás rendszert kialakítani a tiltott szerekkel való visszaélés ellen, a következő okok miatt:

- *Gazdasági okok.* Az ESL viszonylag nagy összegekkel képes fenntartani és üzemeltetni a drogtesztek infrastruktúráját, és versenyek előtt és alatt elvégezni és kiértékelni a tesztek. Ugyanakkor a viszonylag kicsi bajnokságokban és az új játékszegmensekben rendszerint nem állnak rendelkezésre az ezt fedezni¹⁶ képes anyagi források. Ez együttesen gyengíti vagy ellehetetleníti az amatőr és a félprofi bajnokságokat az e-sportban;
- *Valóban doppingeszkerek-e azok a drogok, amelyeket az e-sportolók használnak, és kimutathatók-e?* Visszautalva a hagyományos sporttal való összehasonlításra, megállapíthatjuk, hogy az e-sportban nem szteroidokat vagy adrenalinot használnak teljesítményfokozóként. Ezek jelenléte hatékony módszerekkel már kimutatható a sportolók szervezetéből. Az e-sportban azonban olyan vegyületeket, gyógyszereket használnak, amelyek az idegrendszer aktivitásának fokozására szolgálnak. A kutatások eddig nem ebbe az irányba haladtak, hanem a fizikai teljesítményt fokozó szerek kimutatására törekedtek. A tudomány tehát jelenleg még lépéshátrányban van. Idő kell még hozzá, hogy hasonlóan hatásos vizsgálati módszerek álljanak rendelkezésre, mint a hagyományos fizikai sportok esetében.
- *Az online versenyek sajátos jellege.* Egy sportoló doppingtesztjének elvégzéséhez a vizsgálati alanynak személyesen meg kell jelennie személy a mintavétel helyszínén. Az e-sport azonban abban is különbözik a hagyományos sportágaktól, hogy a versenyeken akár online, személyes jelenlét nélkül is részt lehet venni. A sportolók többsége az otthonából bejelentkezve játszik. Ezért fokozott szervezési és logisztikai problémát jelent a doppingellenőrzés megvalósítása.

Összegzésként elmondható, hogy a dopping továbbra is súlyos kihívás az e-sport számára. Míg a nagy ligák és a legerősebb szakszövetségek nem biztosítják a megfelelő helyi szabályozást és a WADA előírásainak betartását, az egész közösség helyzete bizonytalan.

¹⁵ ESIC Anti-Doping Code <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/> (2021.01.05.)

¹⁶ GRAHAM, Bryan Armen: *Anti-doping in e-sports: World's largest gaming organization will test for PEDs*, *The Guardian*, 2015. Available at: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/23/anti-doping-in-e-sports-worlds-largest-gaming-organization-will-test-for-peds> (2020.12.18.)