

# Kóhidi Ákos<sup>1</sup>

## AZ ELEKTRONIKUS SPORT (E-SPORT) JOGI MEGÍTÉLÉSE<sup>2</sup>

### 1. Bevezetés

Az e-sport viszonylag új jelenség,<sup>3</sup> mégis megfigyelhető, hogy jelentős piaccal rendelkezik, amelyben egyre nagyobb gazdasági potenciál rejlik, a kapcsolódó bevételek pedig évről évre töretlenül nőnek.<sup>4</sup> Az e-sport a jogi szabályozás oldaláról különösen érdekes jelenség, mert a jelenlegi rá vonatkozó szabályozás lokális (nemzeti), ennek ellenére a kapcsolódó (pl. bajnokságokat szervező, egyes játékokat közvetítő) oldalak működése globális. Így egyelőre egy-egy e-sporthoz kapcsolódó tevékenység jogi megfelelőségének vizsgálata során, az adott tevékenység (illetve weboldal) által érintett országok mindegyikének összehasonlító jogi elemzése után lehetne teljes bizonyossággal azt állítani, hogy az adott tevékenység (pl. adójogi, közigazgatási jogi vagy akár büntetőjogi szempontból is) jogszerű.

Mit is jelent az e-sport kifejezés? Az e-sportnak jelenleg nincs egységes és mindenki által elfogadott definíciója, azonban a meghatározások kisebb különbségekkel nagyon hasonlóak.<sup>5</sup> A brit e-sport szövetség (*British Esports Association*, továbbiakban: BEA) meghatározását alapul véve az e-sport vagy elektronikus sport olyan kompetitív videojátékok gyűjtő elnevezése, amelyeknél az egyes játékosok (legalább kettő, de lehet több is) egymással versenyeznek online vagy hagyományos rendezvényeken, általában valamilyen díjazásért.<sup>6</sup> A nemzetközi e-Sport szövetség (*International e-Sports Federation*, IESF) által is hivatkozott, Wikipedián megjelenő meghatározás a BEA által leírt definícióhoz nagyban hasonló, mindössze a szervezett versennyel mint fogalmi elemmel egészül ki.<sup>7</sup> Összességében

---

<sup>1</sup> PhD, egyetemi docens - Széchenyi István Egyetem, Deák Ferenc Állam- és Jogtudományi Kar, Polgári Jogi és Polgári Eljárásjogi Tanszék; ügyvéd – Dobos és Kóhidi Ügyvédi Társulás (Budapest – Győr) [www.doboskohidi.eu](http://www.doboskohidi.eu). E-mail: [akos.kohidi@gmail.com](mailto:akos.kohidi@gmail.com)

<sup>2</sup> A kézirat lezárva: 2018.07.31-én. Valamennyi internetes forrás utoljára megtekintve: 2018.07.31-én.

<sup>3</sup> Bár a nem versenyszerű és nem pénzdíjazással járó e-sport tulajdonképpen a nem lokális alapú multiplayer játékokkal egyidős (azaz visszavezethető akár a 90-es évekig), a mai fogalmainak szerinti e-sport egyértelmű velejárója a professzionális e-sportolók megjelenése, valamint az e-sport külön iparággá történő fokozatos átalakulása. A pénzdíjazással járó professzionális versenyek kialakulása az ezredfordulóra tehető. Az e-sport jelenlegi terjedésének egyértelmű katalizátorai az ázsiai országok, ezeken belül is Dél-Korea. Lásd: <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. Lásd még: WAGNER, Michael G.: *On the Scientific Relevance of eSports*, Department for Interactive Media and Educational Technology Danube University Krems 3500 Krems, Austria 2006. Forrás: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>

<sup>4</sup> <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

<sup>5</sup> WAGNER: op.cit. 2., WAGNER meghatározása szerint: „eSports” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.”  
op.cit. 3.

<sup>6</sup> British Esports Association: Esports: The world of competitive gaming. An overview. 3. oldal; Forrás: <http://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>

<sup>7</sup> „Electronic sports (also known as sports or competitive gaming) is a term for organized video game competitions, especially between professionals. The most common video game genres associated with electronic sports are real-time strategy (RTS), fighting, first-person-shooter (FPS), and multiplayer online battle

megállapítható, hogy az e-sport mint kifejezés semmiképpen sem csak egy adott videojátékhoz kapcsolódhat, hanem tulajdonképpen bármilyen olyan videojátékhoz, amely lehetővé teszi a játékosok közötti, mérhető eredményen alapuló versengést. Azaz az e-sport kifejezés ugyanannyira gyűjtőfogalom mint maga a sport kifejezés. A BEA klasszifikációja szerint 2017-ben körülbelül 30 olyan játék volt, amely releváns e-sport alapként szolgált (azaz amelyekkel valóban nagyszabású versenyeket rendeztek), ezeket pedig négy alapvető kategóriába sorolták: a) MOBA, azaz *multiplayer online battle arena* játékok (magyarul talán az internetes online csatatér fordítás adhatná vissza a kifejezés jelentését), amely tulajdonképpen egy valós idejű online stratégiai játék (ilyen pl. a *League of Legends*); b) FPS, azaz *first-person shooter games*, azaz belső nézetű lövöldözős játékok (ilyen pl. a *Counter Strike*), c) „*fighting games*” (a viszonylag esetlen „verekedős játék” kifejezéssel fordítható), amelyekben általában egy az egy elleni karakterharc zajlik egy viszonylag szűk csatatéren (ilyen pl. a *Street Fighter*), d) sportjátékok, amelyek esetében 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).<sup>8</sup>

Jelen tanulmányt alapvetően egy *introductory study*-nak szánom, amelyben kitérek az e-sportot érintő egyes kulcsfontosságú jogi kérdésekre, már most jelezvén azonban, hogy e kérdések (a jelenleg viszonylag sporadikus jogi szakirodalmi feldolgozás miatt) önállóan is alkalmasak és érdemesek lennének a vizsgálatra, amelyre elsősorban a jogösszehasonlítás (jelen tanulmányban is alkalmazott) módszerét tartanám alkalmasnak.

Röviden érdemes néhány érvet felsorakoztatni azzal kapcsolatban: miért érdemes foglalkozni az e-sporttal mint jogi jelenséggel? Egyrészt az e-sportot mint piaci jelenséget 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 viszonylatában,<sup>9</sup> egyes források szerint az e-sportból származó bevételek 2021-re meghaladhatják az 1,6 millió dollárt.<sup>10</sup> A másik nyomós érv, hogy az e-sport különösen érinti (mind nézőként, mind pedig résztvevőként) a legfiatalabb korosztályokat, ezen belül is jelentős hányadot tesznek ki a kiskorúak.<sup>11</sup> Emiatt pedig sem sportszakmai szempontból, sem pedig jogi szempontból nem hagyható figyelmen kívül az e-sport mint jelenség. (Egy 2017-es felmérés szerint Magyarországon jelenleg az e-sport játékosok, versenyzők és az offline versenyeket nézők száma összesen 200.000 fő.)<sup>12</sup>

Kétségtelen, hogy az e-sportnak Ázsiában nagyobb a „hagyománya” mint Európában, ezt jól jelzi az is, hogy már a 2018-as Ázsiai Játékokon hivatalos versenyszámként jelenik meg 2018

---

arena (MOBA). Tournaments provide both live broadcasts of the competition, and cash prizes to competitors”.  
Forrás: <https://www.ie-sf.org/e-sports/>

<sup>8</sup> British Esports Association: Esports: The world of competitive gaming. An overview. 5. oldal; Forrás: <http://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>

<sup>9</sup> British Esports Association: Esports: The world of competitive gaming. An overview. 5. oldal; Forrás: <http://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>

<sup>10</sup> <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

<sup>11</sup> <http://www.emarketer.com/Chart/Demographic-Profile-of-Esports-Viewers-Europe-2016-of-total-measured-by-SuperData-Research/208436>

<sup>12</sup> További magyarországi statisztikai adatokért lásd még: <https://www.enet.hu/news/almost-200000-hardcore-gamers-in-hungary-e-sports-in-figures/?lang=en>

augusztusban 6 különféle videojátékkal.<sup>13</sup> 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.<sup>14</sup> A Nemzetközi Olimpiai Bizottságot (IOC) is élénken foglalkoztatja az e-sport elismerésének kérdése (de legalábbis az érdemi kooperáció a piac szereplőivel), 2017 végén kiadtak egy sajtóközleményt, amely az e-sporttal és a lehetséges jövőbeli integráció kérdésével is foglalkozott.<sup>15</sup> Az IOC a kompetitív jellegű e-sport esetében teljesülni látja azokat a feltételeket, amelyek révén lehetőség nyílhat az e-sport sportként történő elismerésére. A közlemény külön kihangsúlyozza azonban, hogy az e-sport esetében is tiszteletben kell tartani az olimpia értékrendszerét,<sup>16</sup> valamint hangsúlyozza, hogy elsősorban szervezeti szinten mutatkoznak jelenleg hiányosságok. Ebből következően szükség lesz egy (vagy több) olyan szervezetre, amely az olimpiai szabályoknak és értékeknek való megfelelést biztosítani tudja. Erre tekintettel szerveztek egy e-sporttal foglalkozó fórumot is 2018. július 21-én, ahol a nemzetközi sport szövetségeket tömörítő GAISF-el (*Global Association of International International Sports Federations*) egyetértésben döntöttek az *Esports Liaison Group* jövőbeli felállításáról, amely elsődleges célja az olimpiai mozgalmak és az esport szervezetek közötti együttműködés koordinálása.<sup>17</sup>

Nemzetközi e-sport szervezetek egyébként már ma is léteznek. Ilyen például az IESF (*International e-Sports Federation, IESF*), amelynek kifejezett célja a versenyzők támogatása és az e-sporttal kapcsolatos egységes elvek és sztenderdek meghatározása.<sup>18</sup> Jelenleg persze semmiféle szabályozási kizárólagossággal nem rendelkeznek, azonban kétségtelen, hogy rendezvényeket és bajnokságokat is szerveznek, továbbá jelentőségüket jól mutatja, hogy 46 ország már taggá vált a szervezetben. Hasonló nemzetközi szervezet a WESA (*World eSports Association*), amely a meghatározó e-sport csapatok és az ESL (*Electronic Sports League*, amely egy kifejezetten piaci alapon működő versenyszervező cég) együttműködése révén jött létre. A WESA jövőbeli célkitűzései közé tartozik a játékosok érdekképviseletének megszervezése, belső (szakági) szabályok kialakítása, bevételek elosztása a csapatok között. Míg az IESF a csatlakozni kívánó országokat tömöríti, addig a WESA-nak a versenyeket és bajnokságokat szervező nagyobb cégek a tagjai. Épp a versenyeket szervező tagok adják azt a lehetőséget a szervezetnek, hogy valódi és érdemi lépésekre legyen képes az alapvető önszabályozás kapcsán, így a WESA már kialakított például egy magatartáskódexet.<sup>19</sup> E kódex jelenleg viszonylag rövid (10 oldal) mégis igyekszik legalább érinteni a felmerülő főbb (jogilag is releváns) problémákat, így például: korrupciós szabályok, a doppinggal kapcsolatos rendelkezések, a meccsek integritása, diszkrimináció tilalma. Ráadásul a kódex a benne meghatározott magatartási szabályok megszegése esetére szankciókat is kilátásba helyez (az

---

<sup>13</sup> <https://esportsobserver.com/asian-games-2018-esports/>

<sup>14</sup> <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>

<sup>15</sup> <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

<sup>16</sup> A főbb elveket az Olimpiai Chartában találhatjuk. Bővebben lásd:

[https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/EN-Olympic-Charter.pdf#\\_ga=2.138707317.750783484.1533057099-393723475.1532696275](https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/EN-Olympic-Charter.pdf#_ga=2.138707317.750783484.1533057099-393723475.1532696275)

<sup>17</sup> <https://www.olympic.org/news/olympic-movement-esports-and-gaming-communities-meet-at-the-esports-forum>

<sup>18</sup> <https://www.ie-sf.org/>

<sup>19</sup> <http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2017/04/WESA-Code-of-Conduct-Teams-and-Players.pdf>

alkalmazható szankciókat egyébként külön szabályzat tartalmazza, amely ismereteim szerint nem publikus). Az alkalmazással és esetleges jogvitákkal kapcsolatban pedig a WESA bizottsága (*Executive Boards*) rendelkezik kizárólagos hatáskörrel.<sup>20</sup> Külön érdekesség, hogy a Kódex auditálási szabályokat is tartalmaz a csapatok számára, a csapatoknak a (Kódexnek való) megfelelést helyi, független jogi szakértők (vagy a bizottság által elfogadott szakértők) által kell biztosítani. A WESA létrehozott továbbá egy arbitrációs szabályanyagot is (állandó választottbírósgot azonban egyelőre nem),<sup>21</sup> amelynek segítségével a felek a lehető legrugalmasabb eljárásban tudják rendezni jogvitájukat.

## 2. Az e-sport jogi szabályozása

Mivel az e-sport globális, a szabályozás mégis lokális és így a helyi szabályozásnak alávetett, így a jogi kérdéseket jelenleg az egyes nemzeti szabályanyagokat és megoldásokat vizsgálva válaszolhatjuk meg. Ilyen kérdés például, hogy mennyiben és meddig tekinthetjük sportnak az e-sportot? Hol húzódik a határ a szerencsejáték és az e-sport között?

A jogi szabályozás alapvetően három alapra épülhet: a) elismerik a klasszikus sport jogi fogalmi körében az e-sportot (ez jelenleg tulajdonképpen Ázsia egyes országaiban 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 pontban foglalkozom, meg kell azonban jegyezni, hogy külsőleg (és nem a jogi fogalmat tekintve) az e-sport annyiban mindenképpen a klasszikus sportokkal mutat hasonlóságot,<sup>22</sup> hogy kialakult egy professzionális (fizetett) sportolói réteg és csapatok, amelyeknek rajongói és nézői vannak (valamint élő közvetítések), a fizikai jelenlét melletti rendezvényeket sokszor hatalmas (akár stadion méretű) arénákban játsszák, továbbá a közvetítési és játékjogok kereskedelmi értékkel bírnak (vagyis kialakultak a kapcsolódó merchandising modellek<sup>23</sup>).<sup>24</sup>

Európában először Franciaországban jelent meg törvényi szintű 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.<sup>25</sup> <sup>26</sup> Az e-sportot a francia szabályozás nem

---

<sup>20</sup> Uo. 5.1. pont: „*The Executive Board shall be entitled to handle all cases arising from the application of this Code.*”; 5.2. pont: „*The Executive Board shall be entitled to judge the conduct of all persons bound by this Code while performing their duties.*” és 5.3. pont: „*The Executive Board shall reserve the right to investigate and to judge the conduct of all persons bound by this Code even if they are not performing their duties if such conduct is likely to seriously damage the integrity, image or reputation of WESA.*”

<sup>21</sup> <http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2016/12/WESA-Arbitration-Rules-2016.pdf>

<sup>22</sup> Például több hagyományos labdarúgó csapat is indított e-sport szakosztályt vagy kötött szponzori vagy együttműködési megállapodást valamilyen e-sport csapattal. Forrás: Pl.: <https://esportsinsider.com/2018/07/west-ham-basset-gold-partnership/> vagy <https://esportsinsider.com/2018/05/aston-villa-fc-launch-fifa-esports-league-in-partnership-with-egl/> Továbbá Magyarországon lásd pl.: <http://mtk.hu/szakosztalyok/esport>

<sup>23</sup> <https://esportsedition.com/dota-2/merchandise-and-esports-organizations-youre-doing-it-wrong/>

<sup>24</sup> Az e-sport sportként történő elismerése melletti és elleni érvekre lásd még: <https://esportbet.com/is-it-a-true-sport/>

<sup>25</sup> <https://esportsobserver.com/esports-are-now-officially-legal-in-france/>

vonta be a sport jogi fogalma alá, így nem minősül pl. 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 megelőzően bejelentési kötelezettségük lett a hatóságok felé (játék típusa, a játékosok várható száma, bevétel várható összege, díjak és a realizálható haszon mértéke).<sup>27</sup> Az Egyesület Királyság szabályozása szerint az e-sport játéknak minősül (tehát nem sportnak), akárcsak a sakk vagy kártyajátékok.<sup>28</sup> Magyarországon egyelőre csak a 1839/2017. (XI. 10.) Korm. határozat foglalkozik az e-sporttal, amely a hazai E-sport támogatásával összefüggő kormányzati intézkedésekről szól. Bár a Korm. határozat alapvetően a V4-ek között (azóta már megrendezett) E-sport konferenciával összefüggésben született (és elsősorban annak pénzügyi kérdéseit rendezte), mégis távlati céljai között expressis verbis szerepel az „e-sport sportágként történő elismerése.”<sup>29</sup> Emellett erős civilszervezeti aktivitás is kimutatható, mivel (korábbi egyesületi működés után) 2018. januári bejegyzési dátummal létrejött a Magyar E-Sport Szövetség (rövidített nevén: HUNESZ).

### 3. 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 pl. a sakkal (a stratégia, reakcióidő is meghatározó lehet a győzelem vagy vereség 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, hogy a fizikai állapot és képességek is meghatározók az elérhető teljesítményben.<sup>30</sup> A fizikai képességek mint komponensek kihangsúlyozása nem véletlen, ugyanis pl. az Európa Tanács által kiadott Európai Sport Charta és a Sportetikai Kódexe például a sport fogalmát kifejezetten a fizikai

---

<sup>26</sup> [http://www.senat.fr/enseance/textes/2015-2016/744.html#AMELI\\_SUB\\_4\\_1468248055899\\_1432](http://www.senat.fr/enseance/textes/2015-2016/744.html#AMELI_SUB_4_1468248055899_1432)

<sup>27</sup> <https://www.twobirds.com/en/news/articles/2017/france/france-is-stepping-up-its-game-with-adoption-of-esports-regulatory-rules>

<sup>28</sup> British Esports Association: Esports: The world of competitive gaming. An overview. 4. oldal; Forrás: <http://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>

<sup>29</sup> A Korm. határozat 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.”*

<sup>30</sup> Az érvelésük ezzel kapcsolatban azonban némileg megmosolyogtató: *„Just as other sport disciplines, it includes mental abilities, such as psychological attitude for victory and processing of tactics, as well as physical abilities such as agile control of devices, and contends for victory through these abilities. Currently, with the need to attract young generation to custom sports field, esports is being recognized by international sports society.”* Forrás: <https://www.ie-sf.org/e-sports/>

aktivitáshoz kötik (sokkal hangsúlyosabb definíciós elem, mint a magyar sporttörvényben), így itt is vitatható az e-sport teljes megfeleltethetősége.<sup>31</sup>

A sport meghatározásánál az egyes országok között is (jelentős) különbségek mutatkozhatnak és nem tekintenek sportnak minden olyan tevékenységet, amelyekre az Európa Tanács által használt definíció egyébként alkalmazható lenne. Például szemléltetve a bridzs nevű kártyajátékot 1998-ban a Nemzetközi Olimpiai Bizottság sportnak nyilvánította. Ennek következtében szövetségekkel is rendelkezik ez a sport, azonban Európában sem egységes a megítélése, hiszen Angliában illetve a Svédországban nem ismerik el sportként, míg Dániában és Belgiumban sportként szabályozzák.

A kérdés magyar vonatkozásainak tisztázása érdekében - általános kérdéseket is érintve – megkerestem a Szerencsejáték Felügyeletet. A feltett kérdés alapvetően arra irányult, hogy nevezési díjhoz kötött versenyek és bajnokságok szervezése (akár offline, akár online) pontosan milyen jogi minősítés alá esik 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 részesülnek, amelyet a szervező fizet ki?

A szerencsejáték törvény (1991. évi XXXIV. törvény) 1. § (1) bekezdésében foglalt definíció szerint ugyanis: *"Szerencsejáték 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."*<sup>32</sup> Itt érezhetően az utolsó mondat lesz számunkra determináns. A nyereség és veszteség valóban legalább túlnyomórészt a véletlentől függ? Távszerencsejáték pedig a törvény 29/C. §-a szerint: *"Távszerencsejáték a sportfogadás, ha azt kizárólag hírközlő eszköz és rendszer útján szervezik."* Lényeges lehet még a törvény 28/A. § szerinti fogadás fogalma, amely szerint *"fogadásnak minősül a tét fizetése fejében történő, egy jövőbeli esemény véletlen bekövetkezésének eltalálására, vagy egy jövőbeli esemény kimenetelének eltalálására vonatkozó játék"*.

Vagyis az alábbi konjunktív feltételek teljesülése esetén beszélhetünk jogi értelemben vett szerencsejátékról: a) a játékos pénz vagy más vagyoni érték ellenében, b) pénznyereményre

---

<sup>31</sup> „Sport” means all forms of physical activity which, through casual or organised participation, aim at expressing or improving physical fitness and mental well-being, forming social relationships or obtaining results in competition at all levels.” A Charta szövege értelmében 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.

Forrás: Európai Sport Charta és a sport etikai kódexe. 2. cikk 1. a. pont  
[http://www.europatanacs.hu/pdf/CM\\_Rec%281992%2913.pdf](http://www.europatanacs.hu/pdf/CM_Rec%281992%2913.pdf) 6.

<sup>32</sup> 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 (telex) és televízió."* Lásd: 1991. évi XXXIV. A szerencsejáték szervezéséről szóló törvény 37.§ 17. pont

vagy más vagyoni értékű nyereményre válik jogosulttá, c) ahol a nyereség és a veszteség esélye kizárólag vagy túlnyomórészt a véletlentől függ. Az előbbi szempontok fennállása esetén a szervező által szervezett játék attól függetlenül áll a jogszabály és ebből fakadóan engedélyeztetési kötelezettség hatálya alatt, hogy a törvény külön nevesíti-e az adott játékot a szerencsejáték valamely alfajaként vagy sem (KGD 2013. 115.).

Véleményem szerint (amelyet lényegét tekintve a Szerencsejáték Felügyelet is megerősített megkeresésemre adott válaszában): a szerencsejáték fent idézett definíciójával szemben - akárcsak a klasszikus sporttevékenységnél - az e-sport esetében is a nyereség vagy veszteség túlnyomórészt nem a véletlentől függ, hanem a játékos tudása, reakció ideje, képességei és tapasztalata döntően befolyásolják az adott mérkőzés kimenetelét. 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. Szükséges hangsúlyozni, hogy az azonban teljesen egyértelműen a szerencsejáték törvény hatálya alá eső tevékenység lesz, ahol a fogadás fogalmi elemei megvalósulnak, azaz az olyan oldalak üzemeltetése is, ahol az e-sport eseményekre lehet tét fizetése fejében fogadni.

A szerencsejátéktól való elhatárolásnak felmerült még egy aspektusa is. Több olyan e-sport játék van, ahol bizonyos ellenérték megfizetése esetén a játékos tulajdonképpen valamilyen *itemet* (tárgyat) vagy más, játékban valamilyen módon felhasználható előnyt kap. Ezek értéke azonban a fizetéskor nem látható, tulajdonképpen a véletlenül múlik. Elképzelhető, hogy olyan *itemet* kap a játékos, amelynek értéke jóval meghaladja a befizetett összeget. Ilyenek pl. az ún. *loot boxok* (magyarra nagyjából zsákmánydoboznak, vagy kincsesládának fordítható), amelyek alkalmazását egyes európai államok már most is a szerencsejáték fogalmi körében értelmezik, így pedig külön engedély nélküli alkalmazásuk jogellenes. Így például Belgiumban és Hollandiában ezek (engedély nélküli) alkalmazása nem jogszerű, míg például az Egyesült Királyságban és az Egyesült Államokban ezek alkalmazását nem tekintik szerencsejátéknak.<sup>33 34</sup> A *loot boxok* alkalmazásának szerencsejáték jellegét némileg árnyalja, hogy a játékos mindenképpen kap valamilyen *itemet*, az azonban a szerencsén múlik, hogy ez mennyire értékes. (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 *CounterStrike GO* nevű FPS játékban.<sup>35</sup> 2016-ban egy amerikai játékos azért perelte be az előbb említett játék kiadóját, a *Valve*-ot, mert állítása szerint a játék engedély nélküli fogadásra ösztönzi a fiatal korosztályt. A botrány azért robbant ki, mert sok kiskorú ténylegesen a játékon belül különféle *itemeket* vásárolhatott, ezekkel kereskedhetett, sőt ezekkel fogadást is köthettek. Ezt követően több olyan személy, aki a játékmenetét streamelte olyan fogadást lehetővé tevő oldalakat promotált, amelyek nagyobb összegű készpénznyereményeket is kínáltak, elhallgatva azonban azt a tényt, hogy ezek valójában az ő oldalaik. A botrányt követően a *Valve* az érintett játékosokat és oldalakat kitiltotta, annak ellenére is, hogy több millió dollárt veszített ezzel, hiszen az *itemekkel* való kereskedés nekik is pénzt hozott.

<sup>33</sup> <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>

<sup>34</sup> <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-20-dutch-gaming-authority-wants-eu-wide-loot-box-legislation>

<sup>35</sup> <http://ocean.esportsify.com/articles/news/gaming/54/esports-exploration-top-five-legal-disputes-in-esports>

Röviden érdemes kitekinteni néhány külföldi példára. A francia szabályozás csak azokat a e-sport versenyeket vette ki a szerencsejáték fogalma alól, amelyeken a versenyzők fizikailag is jelen vannak, azonban az online versenyek nagy része továbbra is illegális maradt, ha azok a játék licenszdíján felül egyéb fizetési kötelezettséggel járnak (pl. indulási vagy belépési díjak).<sup>36</sup> A francia törvényi szabályozás tiltja továbbá az e-sport eseményekre vonatkozó fogadást. A brit *Gambling Commission* vonatkozó szakmai egyeztetés követő 2017-es helyzetjelentésében foglalkozott az e-sport és a szerencsejáték kapcsolatával és elhatárolási kérdéseivel is.<sup>37</sup> A jelentés rámutat, hogy az online fogadók 8,5% már fogadott valamilyen e-sport eseményre. Mivel az e-sport a 35 év alatti korosztályban a legnépszerűbb, így reális veszélyt látnak abban, hogy az e-sporttal érintett fiatalabb korosztály (akár játékosok, akár nézők) körében nagyobb népszerűsége tesz szert a sportfogadás is (ez nyilván ezen korosztályon belül is főleg a kiskorúak esetében probléma). A jelentés egyértelműen megállapítja, hogy a pénzen megvásárolható játékon belüli *itemek*, a vonatkozó szabályozás szempontjából pénznek minősülnek, ha ezeket felhasználják szerencsejáték eszközeként (pl. ezzel úgy fogadnak mintha zsetonok lennének egy kaszinóban), akkor e tevékenység a szerencsejáték törvény hatálya alá tartozik.<sup>38</sup> Pontosan ez történt a *FutGalaxy* elnevezésű oldal esetében, ahol ráadásul kiskorú gyermekek is képesek voltak fogadni ilyen *itemekkel*.<sup>39</sup> A fenti analógiák véleményem szerint érhetőek és elfogadhatók. Sokkal nehezebb azonban a részvételi díjhoz kötött és nyereményt kínáló e-sport eseményeken való részvétel jogi megítélése. Azaz, hogy ezek szerencsejáték szervezésének minősülhetnek-e? A jelentése 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 kifejtett 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.<sup>40</sup> Természetesen a jogalkotónak lehetősége van, hogy a sporttörvényben kivételeket határozzon meg (tehát olyan esetköröket, amelyek tartalmilag megfelelnek a definíciós elemeknek, de valamiért a jogalkotó mégis kiemeli őket). Az amerikai szabályozásra tekintve lényeges megjegyezni, hogy 2018-ban a *Murphy v. National Collegiate Athletic Association* ügyben az USA Legfelsőbb Bírósága hatályon kívül helyezte a sporttörvény (*Professional and Amateur Sports Protection Act*, PAPSA) azon szabályát, amely megtiltotta az államoknak a fogadási oldalak engedélyezését.<sup>41</sup> Így alapvetően (egy esetleges, egységes kongresszusi szabályozásig) az egyes államok kezében lesz a döntés azzal kapcsolatban, hogyan szabályozzák (és milyen feltételekhez kötik) ezen oldalak működését, amely értelemszerűen érintheti az e-sporttal kapcsolatos fogadási oldalakat is. Egy esetleges nemzeti szabályozó szerv létrehozása vagy a meglévők közötti hatáskördelegálás sem

---

<sup>36</sup> TaylorWessing: eSports in France. A new legal framework before the end of 2016. Forrás: <https://france.taylorwessing.com/documents/get/712/e-sport-in-france-a-new-legal-framework-before-the-end-of-2016.pdf>

<sup>37</sup> Gambling Commission: Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper; forrás: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>

<sup>38</sup> Uo. 5. oldal 3. pont.

<sup>39</sup> Uo. 6. oldal 3.10. pont

<sup>40</sup> Uo. 9. oldal 4.3. pont

<sup>41</sup> [http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/23507383/how-us-supreme-court-gambling-decision-affect-esports](http://www.espn.com/esports/story/_/id/23507383/how-us-supreme-court-gambling-decision-affect-esports)



könnyű, mivel rendkívül különbözőek a játékok (különböző szabályrendszerrel), továbbá az e-sporttal összefüggő egyes tevékenységek is meglehetősen diverzek (el kell dönten, mi sportigazgatási és mi szerencsejáték felügyeleti kérdés).

#### 4. Vizsgálatra érdemes további jogi kérdések, összegzés

A jelen cikkben vázolt alapvető jogi kérdések mellett koncepcionális kérdés lesz, 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 ez a szervezetrendszer valós önszabályozást is végezhesen. Nem elhanyagolható tényező az sem, hogy a szoftvert gyártó cégeket illetik meg a játék e-sport körében való felhasználásának jogai (és általában véve a szerzői jogok is). Azaz egy szabályozott versenyrendszer kialakítása során a játékgyártó szoftveróriások, valamint az általuk jogosított versenyszervező cégek szava döntő jelentőségű lehet.<sup>42</sup>

Az alábbiakban vázoltam néhány olyan jogi kérdést, amely a jövőben mindenképpen külön vizsgálat tárgyát is képezheti. Ezekből egyes esetekben mindenképpen állami beavatkozás javasolt, míg más esetekben megfelelőnek mutatkozhat a belső szabályozás (megfelelő szankciórendszerrel) vagy akár a vegyes szabályozás is.

- a) A versenyzők és csapatok közötti szerződések kötelező jogi minimumszabályai, illetve legalább e szerződések meglétének előírása. Ebben a körben érdekes kérdéseket vethet fel továbbá a felelősség, a büntetések, az átigazolások, az egyéni és csapatjogok kérdése. Továbbá meg kell határozni, hogy e jogviszonyok inkább megbízásnak vagy inkább munkaviszonynak minősülnek-e? Az e-sportolók fizetéseinek elmaradása kapcsán már eddig is napvilágot láttak jogi relevanciával is bíró ügyek. Ilyen volt például a DOTA2 játékosokat tömörítő *Team Secret* nevezetű csapatot érintő botrány,<sup>43</sup> amelyben a csapat nem fizette meg a játékosoknak az ígért összeget, a játékosok nem kaptak juttatást egy adott megnyert bajnokság bevételiből, mivel szerződést sem kötöttek velük. Mindemellett a csapat minden (egyébként kifizetett) bevételből 10%-ot levont anélkül, hogy ezt a játékosokkal közölték volna. A játékosok a kialakult helyzetet nyilvánosságra hozták a közösségi médiában, amely méltatlankodást váltott ki az adott játék kedvelői és játékosai körében. Az ügy igazából azért volt 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 fontosságára.
- b) Sportetikai kérdések és a kapcsolódó bűncselekmények: erősen kérdéses, hogy ezen esetkörök kezelésére elegendő lesz-e az önszabályozás. Csalások, bunda, kapcsolódó szerencsejáték (fogadás), illegális teljesítményfokozás (dopping). A kódex több ilyen kérdést is (bár alapvetően általánosságban rendez ezek közül, főként erős tiltással),

---

<sup>42</sup> Meg kell jegyezni ebben a körben, hogy a videojáték szerzői jogi megítélése országonként eltérő lehet (van ahol szoftverként, máshol pedig különböző műtípusok kombinációjaként tekintenek rá). Forrás:

[https://www.americanbar.org/publications/landslide/2016-17/november-december/the\\_esports\\_explosion\\_legal\\_challenges\\_and\\_opportunities.html](https://www.americanbar.org/publications/landslide/2016-17/november-december/the_esports_explosion_legal_challenges_and_opportunities.html)

<sup>43</sup> <http://ocean.esportsify.com/articles/news/gaming/54/esports-exploration-top-five-legal-disputes-in-esports>

sőt természetesen ezek alapvetően valamely büntetőjogi tényállás keretei közé is beilleszthetők, mégis fontos, hogy a speciális ágazati szankció is adott legyen. Ezen a téren a WESA már említett magatartási kódexe mindenképpen egy jó kezdeményezésnek tekinthető. [A felsorolt esetkörök közül a dopping némileg meglepőnek tűnhet, holott ez a probléma olyannyira valószínűnek mutatkozik, hogy a WESA magatartási kódexe kifejezett rendelkezéseket tartalmaz a doppingolás tiltására, meghatározva egyúttal a dopping fogalmát is.<sup>44</sup> Itt alapvetően a *World Anti-Doping Agency* (WADA) által közzétett, tilalmazott szereket és eljárásokat tartalmazó listát hivatkozzák (ezzel is közelítve az e-sportot a hagyományos sportágakhoz).]<sup>45</sup>

- c) Szerzői jogi kérdések: A szerzői jogi kérdések kapcsán gyakran hivatkozzák a *Viacom* ügyet egyfajta mérföldkőként:<sup>46</sup> a *Viacom* ügyben a YouTube és a Viacom között alakult ki szerzői jogi jogvita, amelynek kapcsán a *Viacom* több mint egy milliárd dollárt követelt a *Youtube*-tól, mivel egyes videók jogai a *Viacom*hoz tartoztak (így például a *Spongya Bob* videók) és ezek a videók nagyon magas (milliárd fölötti) nézettséget értek el a *YouTube*-on. A bíróság döntése értelmében a *YouTube* nem felelős a tartalmak közzétételéért tekintettel arra, hogy naponta nagyon nagy mennyiségben posztoltak ilyen videókat és a mindent igyekeztek megtenni azért, hogy a jogsértőnek jelölt videókat a jelentést követően haladéktalanul eltávolítsák. Egyébként állítólag a *Viacom* töltötte fel ezeket a videókat különféle IP címekről és ezt követően arra bátorította a felhasználókat, hogy minél nagyobb számban tekintsék meg ezeket 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 elfogadta.)<sup>47</sup> Tulajdonképpen azonos szerzői jogi kérdések merültek fel a már specifikusan az e-sporttal összefüggő *SpectateFaker* ügyben:<sup>48</sup> Egy „*Faker*” nevezetű *League of Legends* játékos posztolta a saját játékmenetét az *Azubu* elnevezésű platformon. A „*SpectateFaker*” elnevezésű *Twitch* oldalon egy másik felhasználó szintén közzétette azt ahogyan „*Faker*” játszik (a *Twitch* az aktuálisan futó játékmenetek streamelésére használható oldal).<sup>49</sup> Azaz a *Twitch*-csen tulajdonképpen tovább közvetítették az eredeti csatorna tartalmát. Az *Azubu* szerzői jogi igénnyel élt a *Twitch*-csel szemben a *SpectateFaker* csatorna tovább-streamelése miatt. Keresetükben arra hivatkoztak, hogy ők fizettek a játékosnak azért, hogy közvetíthessék a játékmenetet, míg a *Twitch* ingyen szerzett ebből előnyt. A jelenlegi (*Viacom* ügyben is ismertetett) gyakorlat

---

<sup>44</sup> „It is each Player's personal duty to ensure that no Prohibited Substance enters his body. Accordingly, it is not necessary that intent, fault, negligence or knowing use on the Player's part be demonstrated in order to establish an antidoping violation. Sufficient proof of an anti-doping rule violation is established by either of the following: the presence of a Prohibited Substance or its metabolites or markers in the Player's >>A<< sample where the Player waives analysis of the >>B<< sample, or where the Player's >>B<< sample is analysed and such analysis confirms the presence of the Prohibited Substance or its metabolites or markers found in the Player's >>A<< sample. Excepting those substances for which a quantitative threshold is specifically identified in the Prohibited List, the presence of any quantity of a Prohibited Substance or its metabolites or markers in a Player's sample shall constitute an anti-doping rule violation.” Forrás: <http://www.wesa.gg/wp-content/uploads/2017/04/WESA-Code-of-Conduct-Teams-and-Players.pdf>; 20.4.1. pont

<sup>45</sup> A WADA legfrissebb, tilalmazott szereket tartalmazó listája itt található: [https://www.wada-ama.org/sites/default/files/prohibited\\_list\\_2018\\_en.pdf](https://www.wada-ama.org/sites/default/files/prohibited_list_2018_en.pdf)

<sup>46</sup> <http://ocean.esportsify.com/articles/news/gaming/54/esports-exploration-top-five-legal-disputes-in-esports>

<sup>47</sup> Lásd még: <https://copy21.com/2012/04/breaking-news-megis-a-viacomnak-van-igaza/>

<sup>48</sup> <http://ocean.esportsify.com/articles/news/gaming/54/esports-exploration-top-five-legal-disputes-in-esports>

<sup>49</sup> <https://www.twitch.tv/>

szerint azonban az oldal nem felelős a közzétett tartalom miatt (ha kérésre eltávolítják azt), a *SpectateFaker* csatornát üzemeltető felhasználó azonban felelős lehet azért, hogy a „Faker” kifejezéssel növelte a saját csatornája nézettségét.

- d) Nem e-sport specifikus jogi kérdések újraértelmezése: szükséges lesz a sporttal és az internetes szolgáltatásokkal összefüggő fogyasztóvédelmi, adatvédelmi, versenyjogi kérdéseket és a klasszikus sportjogi kérdéseket is újbóli felvetni. E területeken adottak a megfelelő hatóságok, kérdés, hogy egy ennyire globálisan működő ágazat esetén megfelelő-e a nemzeti hatósági kontroll? Véleményem szerint nem.
- e) A professzionális e-sportolók megjelenésével úgyszintén rendezni kell a hagyományos professzionális sportolókat megillető kedvezményes bevándorlási és állampolgársági szabályok alkalmazhatóságának kérdését is (de legalábbis mindenképpen legitim ezek felvetése).

Jelen tanulmányban bemutattam az e-sport jogi mibenlétét meghatározó alapvető elhatárolási kérdéseket példákat hozva a már kialakult jogi szabályozásra. A fentebb (terjedelmi okokból) csak vázlatosan érintett jogi kérdések megválaszolása alapvetően a következő évekre vár, ugyanis szerves fejlődést figyelhetünk meg ezen a területen (jelenleg is formálódó nemzeti szabályokkal), amely azonban (a mögöttes gazdasági felhajtóerőre miatt) érezhetően nem fog lassulni. Kardinális kérdést az jelenthet, hogy melyik nemzetközi szervezet lehet az, amely például a nemzetközi olimpiai bizottsághoz hasonló jogokat és hatásköröket szerezhet, az önszabályozási igény és lehetőség is megvan jelenleg, sőt a WESA magatartáskódexe egy támogatható megoldásnak (de legalábbis jó kiindulópontnak) mutatkozik. Európára tekintve jelentős (ám egyelőre nyitott) kérdés, hogy az Európai Unió milyen mértékben és módon kívánja egységesíteni az e-sporthoz kapcsolódó és közösségi szinten harmonizálható jogi szabályozást.<sup>50</sup> Az USA szabályozása a fentebb érintett 2018-as *Murphy v. National Collegiate Athletic Association* ügy óta jelentős teret az egyes államoknak, így pedig a szabályozási diverzitásnak is. Mindezen tényezők együttese a jogösszehasonlítás módszerének alkalmazását indokolja a vonatkozó kérdések jövőbeli vizsgálata során is.

---

<sup>50</sup> Egyelőre politikai egyeztetések szintjén merültek fel a kapcsolódó kérdések:  
<https://esportsobserver.com/esports-eu-parliament-discussion/>