

E-SPORT

- Az e-sportnak (elektronikus sportnak) jelenleg nincs egységes definíciója.
- A legnagyobb európai videójáték készítő cégeket képviselő Video Games Europe (VGE) szerint az e-sport szervezett videójáték-verseny, ahol egyének vagy csapatok versenyeznek; gyakran közönség előtt, szórakozás, díjak vagy pénznyeremény céljából. Lehet profi vagy amatőr szinten, online vagy élőben zajló esemény.
- A világon mintegy 700 millió embert érint az e-sport (Novák [2024](#)).
- Az e-sport nemcsak szórakozási forma, hanem fejleszti a STEM (a tudomány, technológia, mérnöki tudomány és matematika angol szavakból képzett mozaikszó) területekhez szükséges képességeket is. Fejleszti a technológiai jártasságot, mivel a játékosok megtanulják a hardverek működését és a szoftveres eszközök használatát. Adatelemzés révén statisztikai és analitikus gondolkodást sajátítanak el, ami segíti a kvantitatív készségek fejlődését. Az e-sport továbbá erősíti a problémamegoldó és rendszerszintű gondolkodást, ami a STEM területek egyik alapja.

Korábbi, [Infokörkép 2019](#) című háttéranyagunkban külön fejezetben foglalkoztunk az e-sporttal. Mivel egy rendkívül dinamikus és népszerű sportágról beszélünk, az elmúlt hat év számos fejleménnyel és új információval szolgált. Jelen Infojegyzet ezekből igyekszik néhányat körül járni.

A 2025-ös esztendő új fejezetet nyit az e-sport történetében, hiszen hivatalosan is integrálódik a Világjátékok programjába. Az International World Games Association ([IWGA](#)) és a [Global Esports Federation](#) 2024. június 24-én stratégiai keretegyezményt írt alá, amelynek célja, hogy az e-sport beépüljön a multisportesemények hivatalos programjába. A megállapodás fókuszában a 2025. augusztus 7–17. között Chengduban (Kína) rendezendő Világjátékok bemutató e-sport eseményei állnak. A partnerség lényege, hogy kihasználják a digitális versenysport nyújtotta lehetőségeket a hagyományos és az elektronikus sportágak szervezői között (Nemzeti Versenysport Szövetség [2024. június 24.](#)).

Magyarország szempontjából is neves év 2025, hiszen hazánkban rendezik az e-sport történelem egyik legmeghatározóbb versenyjátékát, egy Counter-Strike 2 Major-versenyt. A „StarLadder Budapest Major” torna 2025 november végén–december elején lesz Budapesten, a világ 32 legjobb csapatának részvételével (Esport1 [2025. május 12.](#)).

FIZIKAI AKTIVITÁS ÉS SPORTFÜGGŐSÉG

A sportág fejlődésének életmódbeli változásokra tett hatásai állnak számos friss kutatás fókuszában. Az életmódbeli változások érinthetik a fizikai aktivitás szintjét, valamint a testi és mentális egészséget.

Az e-sport egyre inkább hasonlóságokat mutat a **hagyományos sportokkal** a **versenyszerkezet**, az **edzésrendszerek** és a **teljesítményoptimalizálás** terén. Azonban a **fizikai aktivitás szerepe** továbbra is megosztja a tudományos vélekedéseket. Ramirez és társai (Ramirez et al. [2022](#)) megállapítják, hogy a fizikai aktivitás szintje fordítottan arányos mind a belső, mind a külső motivációval, vagyis a kevésbé aktív játékosok magasabb motivációs értékeket mutatnak. A kutatás szerint a profi e-sportolók 92,7%-a mérsékelt vagy magas szintű fizikai aktivitást végez. Hasonló megállapításra jutnak Szabella ([2024](#)) kutatásai, melyek rámutatnak, hogy az e-sportolók körében a fizikai aktivitás szintje nem feltétlenül alacsonyabb, mint az átlagpopulációban.

Különösen igaz ez a versenyszerűen játszó e-sportolók esetében. Körükben a fizikai aktivitásnak kiemelt szerepe van, mivel az egészséges fizikai állapot és a jó kondíció közvetlenül hatással van a reakcióidőre, a koncentrációs képességre és a pszichés állóképességre. Ennek megfelelően a versenyszerűen játszó sportolók jelentős része építi be a rendszeres testmozgást a napi rutinjába. (Szabella, [2024](#)). Az amatőr és hobbi e-sportolók fizikai aktivitási szokásainak körében Sánta ([2022](#)) kutatása ugyanakkor rámutat, hogy esetükben alacsonyabb a fizikai aktivitási szint, amely növeli az inaktivitásból fakadó egészségügyi kockázatokat. Az eredmények szerint az alanyok többsége nem teljesítette az Egészségügyi Világszervezet (WHO) [által ajánlott](#) heti 150 perc közepes intenzitású testmozgást.

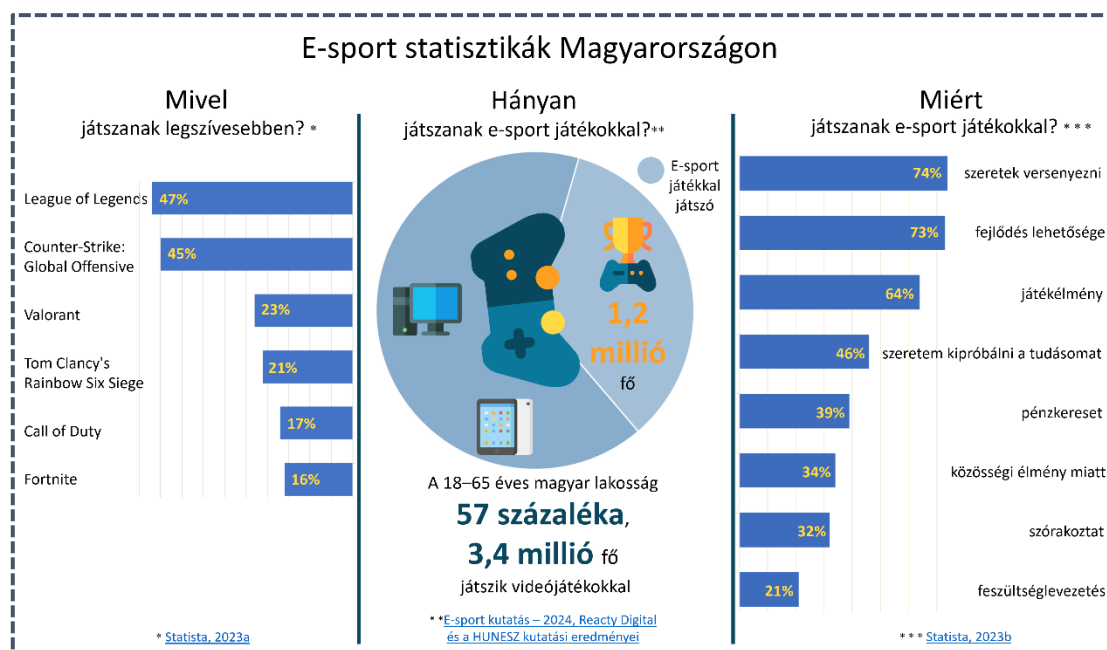
A **fizikai aktivitás és a sportfüggőség** kapcsolatát vizsgálja az a nemrég megjelent tanulmány (Szabella et al. [2025](#)), melynek fókuszában az e-sport-függőség kockázatának és a fizikai aktivitás intenzitásának összefüggése áll. A kutatás alapján az e-sport és a sportfüggőség közötti kapcsolat nem erős, és az e-sportolók körében a fizikai aktivitás szintje megfelelő. A tanulmány arra a megállapításra jut, hogy az e-sport kevésbé addiktív lehet, mint a hagyományos sportok, és

növekvő népszerűsége nem feltétlenül jár együtt problémás játékmagatartással.

FEJLŐDŐ IPARÁG

Az e-sport nem egy egységes ökoszisztéma, hanem rendkívül heterogén (a videojátékok tartalma, a játék módja és a kiadó stratégiája szerint), ezért az esport piac elemzése is összetett. Mindazonáltal egyértelmű, hogy az e-sport iparág az elmúlt években dinamikus fejlődésen ment keresztül (Scholz és Nothelfer [2022](#)). Kizárólag **Magyarországon az e-sport piaci bevétele eléri a 70 milliárd forintot** (Novák [2024](#)). Az iparág főbb szereplői, melyeken keresztül az értékáramlás történik, az alábbiak (Fenyves [2022](#)):

- a versenyek alapját képező játékokat biztosító **játékfejlesztők és kiadók**;
- a versenyzésnek keretet adó **verseny-szervezők**;
- a versenyeken részt vevő **csapatok és játékosok**;
- az eseményeket és csapatokat finanszírozó **szponzorok és hirdető**;
- az e-sport közösségét alkotó **nézők és rajongók**..



Forrás: [Infoszolg/ E-sport kutatás – 2024/ Statista 2023a/ Statista 2023b](#)

Az Európai Parlament 2022. november 10-én elfogadott átfogó és a jövőbeli uniós stratégiák irányvonalait meghatározó állásfoglalása szerint ([2023/C 161/01](#)) a videójáték-ipar az EU egyik jelentős kulturális és kreatív iparága, **23,3 milliárd eurós értékkel és több mint 80 000 alkalmazottal**. A szektor – melynek fejlesztési szakaszaiban Európa vezető szerepet játszik – fontos eszköz lehet az európai identitás és értékek terjesztésében, különösen a fiatalok körében.

Az iparág dinamikus növekedése új lehetőséget teremt a digitális technológiai vállalatok számára termékeik és szolgáltatásaik reklámozására is. Baltezarevic szerzőtársaival ([2023](#)) arra a megállapításra jutott, hogy a vállalatoknak érdemes a márkáikat az e-sport platformokon keresztül népszerűsíteni, mivel ezek a tevékenységek általában elfogadottak a célközönségük körében, melynek nagy részét a digitális játékokban aktív fiatalok alkotják.

HIÁNYZÓ SZABÁLYOZÁS

Jelenleg **nincs egységes nemzetközi szabályozás** a területen. A videójátékokat fejlesztő cégek döntenek a verseny-szabályokról. Egyes országok hivatalos sportként ismerik el az e-sportot, míg mások nem, ami befolyásolja a sportolói vízumokat, adózást, támogatásokat, sőt az iskolai vagy utánpótlás programokat is. Az e-sport Magyarországon nem minősül hivatalosan sportágnak, így nem tartozik a 2004. évi I. törvény ([Sporttörvény](#)) hatálya alá. Mindemellett a kormány 2017-ben határozatot hozott az e-sport támogatásáról és sportágként való elismeréséről ([1839/2017. \(XI. 10.\)](#)) (Köhidi [2018](#)).

Egy európai szintű szabályozás szükségességére az **Európai Parlament** állásfoglalása ([2023/C 161/01](#)) is felhívja figyelmet. Az állásfoglalás szerint az e-sportot külön kell szabályozni a hagyományos sporttól, mivel **az e-sport digitális környezetben zajlik, és a játékok tulajdonjoga magáncégeknél van**.

Hasonlóan érvel a Videogames Europe ([VGE](#)) 2024. novemberi [állásfoglalása](#) az e-sportok sportként való szabályozásával kapcsolatosan és hangsúlyozza, hogy az e-sportok és a hagyományos sportok közötti különbségek figyelembevételével kell kialakítani a megfelelő szabályozási kereteket, amelyek támogatják az e-sportok fejlődését és védik a jogtulajdonosok érdekeit. Az e-sportok és a hagyományos sportok közötti fő különbségek **a szellemi tulajdonhoz és a szabályozáshoz** kapcsolódnak. Az e-sportok alapját képező videójátékok jogilag védettek, ezért a versenyek szervezéséhez és közvetítéséhez a jogtulajdonosok engedélye szükséges – ellentétben a hagyományos sportokkal, ahol ilyen engedélyekre nincs szükség. Emellett az e-sportokra **nem vonatkozik egységes szabályozási keret**, mivel számos különböző játék létezik, mindegyik saját szabályokkal. Az e-sportok sportként való szabályozása ellen több érv is szól:

- az engedélykötelezettség bonyolultabbá teszi a szervezést,
- a szabályozás széttagolt és nem egységesíthető,
- egy merevebb sportjogi keretnél rugalmasabb jogi és gazdasági környezet kedvez az innovációnak és a befektetéseknek.

ÚJ LEHETŐSÉGEK

Az egységes szabályozás kedvezne az e-sportban rejlő lehetőségek kiaknázásának is. Számos kutatás foglalkozik a területben rejlő pozitív hatásokkal.

A [Horizon Europe 2023–2024-es munkaprogramjának](#) „Kultúra, kreativitás és befogadó társadalom” című részében Európai Bizottság olyan intézkedéseket vázolt fel, mellyel támogatni kívánja a videójáték-ipar innovációját (Laaninen-Wessman [2023](#)).

Az EP 2023-as állásfoglalása ([2023/C 161/01](#)) szerint a videójátékoknak és az e-sportnak jelentős szerepe lehet az EU **oktatás-politikájában**, mivel hozzájárulhatnak a digitális társadalomban szükséges készségek

fejlesztéséhez, valamint elősegíthetik a **társadalmi befogadást és a generációk közötti kapcsolatokat**.

A Video Games Europe megbízásából az Európai Iskolahálózat ([European Schoolnet](#)) elindította a „Játékok az iskolákban” kezdeményezést, amely a **videojátékok oktatásba való integrálásának lehetőségeit és kihívásait vizsgálja**. A 2024-es kutatás ([Video Games in European Schools 2024](#)) – amely több mint 500 tanár, döntéshozó és szakértő bevonásával készült, nyolc európai országban – arra keresi a választ, mit nyújthatnak a digitális játékok az oktatásban, és milyen együttműködés lehetséges a videojáték-iparral. A kutatás egy esettanulmányon keresztül mutatja be, hogyan használja az olasz [Maker Camp](#) vállalkozás a Minecraftot, Robloxot és Fortnite-ot a **diákok kreativitásának, problémamegoldásának és együttműködésének fejlesztésére**. A Maker Camp a [Lega Scolastica Esports](#), Olaszország első középiskolai e-sport bajnokságának kezdeményezője is, amely a versenyzés mellett erősíti a befogadást (inkluzivitást), a szociális készségeket (soft skilleket) és a STEM-területek (a tudomány, technológia, mérnöki tudomány és matematika angol szavakból képzett mozaikszó) iránti érdeklődést. A tanárok szerint ezek a programok elősegítik az **integrációt, a kulturális beilleszkedést és a diákok közötti együttműködést**. A videojátékok oktatási eszközként aktívabb

tanulást és demokratikusabb tanulási környezetet tesznek lehetővé.

Az Európai Parlament Kulturális Bizottsága számára készült tanulmány (Scholz–Nothelfer [2022](#)) az **e-sport főbb lehetőségeit** – az oktatáson túl – az alábbiakban foglalja össze:

- **Gazdasági növekedés:** Az iparág gyors fejlődése új munkahelyeket teremt a játékfejlesztés, rendezvényszervezés, közvetítés és marketing terén.
- **Társadalmi integráció:** Az e-sport közösségek támogatják a fiatalok és hátrányos helyzetű csoportok bevonását, erősítve a kapcsolatteremtést és önkifejezést.
- **Technológiai innováció:** Elősegíti a virtuális valóság és mesterséges intelligencia fejlesztését, melyek más ágazatokban is hasznosak.
- **Nemzetközi kapcsolatok:** Globális jellege támogatja a kulturális sokszínűséget, a nemzetközi együttműködést és versenyt, erősítve a diplomáciai kapcsolatokat.

Az e-sport mára nem kizárólag játék: társadalmi, gazdasági és kulturális jelentősége vitathatatlan. Ahhoz, hogy a benne rejlő lehetőségek felelősen és fenntarthatóan kiaknázhatóak legyenek, elengedhetetlen a tudatos szabályozás, az együttműködés és a nyitott, innovatív szemlélet.

Források:

- Fenyves, László (2022): [Analysis of the ecosystem of e-sport](#). Studia Mundi - Economica. 9(1).
- Kőhidi, Ákos (2018): [Az elektronikus sport \(e-sport\) jogi megítélése](#). In Medias res.2. szám
- Sánta, János (2022): [Amatőr és hobbi e-sportolók fizikai aktivitásának vizsgálata](#). International Journal of Engineering and Management Sciences. 7 (1).
- Scholz, Tobias M.- Nothelfer, Nepomuk (2022): [Research for CULT Committee – Esports](#), European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels.
- Szabella, Olivér (2024): [Az e-sport és a fizikai aktivitás kapcsolata](#).
- Szabella, Olivér-Kassay, Lili-Szabo, Attila (2025): [Relationship between E-sports and physical activity participation: Validation of the E-sports Addiction Scale \(ESAS\)](#). Baltic Journal of Health and Physical Activity. 17(1):Article 6..

Készítette: Soltész Katalin
Képviselői Információs Szolgálat
E-mail: infoszolg@parlament.hu

infoszolg

Internet: www.parlament.hu/infoszolg
Intranet: intra.parlament.hu/infoszolg/
Telefon: (1) 441-6486