

Összefoglaló

A sport fogalmának meghatározása sosem volt egyszerű feladat, az új szabadidős mozgások, sportági újítások folyamatos megjelenése pedig napjainkra még bonyolultabbá tette azt. Vitát generált például a sakk, a póker, a body building, a darts, vagy legutóbb a 2024-es párizsi olimpián debütáló breakdance, de évek óta téma az e-sport ambivalens megítélése is. A változások miatt célszerűnek tűnik a klasszikus sportdefiníciók újragondolása és-értelmezése, mert az ugyanakkor vitathatatlan, hogy az innovatív mozgásformák egy része versenysporttá alakulásával hatással lesz az intézményes sportvilágra, a közönségre, a médiára és a gazdaságra is. A tanulmány célja, hogy támpontokat adjon a konceptualizációhoz és segítse a sportban vagy a sport peremén zajló változások mélyebb megértését. Ehhez első körben a jogi és a szociológiai megfontolásokat sorakoztatja fel, valamint a sport bürokratikus szervezeti hátterének reakcióit elemzi, illetve érint olyan szempontokat, mint a biztonság vagy a dopping. Jelen írás nem foglalkozik gazdasági aspektusokkal, a média és a fogyasztók felőli megközelítésre egy következő tanulmány keretein belül kerül sor.

Kulcsszavak: sportdefiníciók, új sporttevékenységek megjelenése, elfogadási szempontok, sportintézményi reakciók

Abstract

Defining the concept of sport has never been an easy task, and the constant emergence of new leisure activities and innovations in sports has made it even more complicated today. For example, chess, poker, bodybuilding, darts, and most recently breakdancing, which debuted at the 2024 Paris Olympics, have generated debate, but the ambivalent assessment of e-sports has also been a topic of discussion for years. Due to these changes, it seems appropriate to rethink and reinterpret classic definitions of sport, because it is indisputable that some innovative forms of movement will have an impact on the institutional world of sport, the audience, the media, and the economy as they evolve into competitive sports. The aim of this study is to provide a basis for this conceptualization and to facilitate a deeper understanding of the changes taking place in and around sport. To this end, it first lists legal and sociological considerations, analyzes the reactions of the bureaucratic organizational background of sport, and touches on aspects such as safety and doping. This paper does not deal with economic aspects; the authors will address the media and consumer perspectives in the next part of the study.

Keywords: sports definitions, emergence of new sports activities, acceptance criteria, reactions of sports institutions

Bevezetés

A sport fogalma az idők során folyamatosan változott, hasonlóan a sportágak köréhez is – ezekből voltak, amelyek eltűntek (pl. helyből távolugrás vagy a labdarúgás őse, a calcio), közben újabb mozgásformák jelentek meg és lettek népszerűek, illetve váltak versenyszerűvé. E folyamatok hátterében történeti, társadalmi, kulturális és technológiai változások álltak, mely összetett hatásrendszer napjainkban még intenzívebben generálja a sportágak diverzifikációját. Szinte naponta olvashatunk innovatív, szokatlan – néha bizarrnak tűnő –, vagy több hagyományos sport elemeit ötvöző hibrid, esetleg szimulátorok, a VR, vagy a mesterséges intelligencia használatával gyakorolható mozgásformákról. Ezek egy része valóban sportággá válik, teljesítve ennek a folyamatnak a kritériumait (a nemzeti és nemzetközi bürokratikus háttér kiépülése, egységes szabályrendszer, versenyrendszer kidolgozása stb.), más részük viszont megmarad a lokális szinten, amatőrök szabadidős szórakozásaként. Mindezt jól alátámasztják az olyan weboldalak, mint pl. a Topend Sports-é, ahol jelenleg egy több mint 400 új sportot tartalmazó listát is találunk, de lehetőség nyílik további mozgásformák regisztrációjára is.¹ A listázott sportok rövid leírásából látható, hogy a „találmányoknak” már semmi nem szab határt: a hagyományos eszközöket – labdák, ütők, pályák és tartozékaik – lehet innovatív formában és módon használni (pl. 360Ball, mely egy kerek pályán zajló sport), vagy éppen nem használni (pl. Blo-Ball, mely tulajdonképpen asztalitenisz ütők nélkül, a labdát fújni kell), klasszikus sportágakat mixelni (a bossaball a labdarúgás, a röplabda, a torna elemeit ötvözi), illetve a modern technológia vívmányait használni (ezt teszi az e-sport, de a virtual reality (VR) segítségével a hagyományos sportok is játszhatók, a mesterséges intelligencia pedig további utakat nyit). Különösen az utóbbi terület vonz egyre szélesebb tömegeket, népszerűségének köszönhetően a gazdasági jelentőségét is növelve. Az innovatív sportágak hatékony promócióval és marketinggel, ismert sportolókat reklámárcként felhasználva a mai globális világban gyorsan elterjedhetnek, és szervezeti rendszerüket kiépítve versenysporttá válhatnak. Ilyen például a Teqball, mely magyar találmányként lett ismert a világban, és sikertörténete más sportágakat is arra ösztönzött, hogy a teq-asztalon játszott változatát is elkezdje népszerűsíteni (mint a röplabda esetén a Techvoly).

Melyek lehetnek tehát a sport modern definíciójának elemei napjainkban? És milyen kritériumok teljesítése alapján nevezhetünk egy sportot sportágnak?

A sport definíciói – hagyományok és kihívások

A sporthoz hagyományosan a fizikai mozgás, testedzés és a versengés képze, illetve gyakorlata társul. Frenkl

¹ <https://www.topendsports.com/index.htm> (2025. 09.21-i letöltés, Topend Sports)

Róbert (1978:222) klasszikus definíciója minden olyan egyéni vagy csoportos testedzési tevékenységet sportnak tekint, amely az ember biológiai mozgásigényét elégíti ki társadalmi keretek között. Ehhez a megközelítéshez illeszkedik Nádori László (2005) klasszikus sportfogalma is, aki szerint a sport „*meghatározott szabályok szerint, időtöltésként vagy versenyszerűen folytatott testedzés.*” Az Európa Tanács Európai Sport Chartája (2021) is úgy határozza meg a sportot, mint „*minden olyan fizikai tevékenységet, amelynek célja esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét kifejezése vagy fejlesztése, társadalmi kapcsolatok teremtése vagy versenyeken eredmény elérése.*”² A sport tehát strukturált, gyakran versenyszerűen üzemeltetett fizikai tevékenység, amely komplex készségeket, valamint magas szintű egyéni elkötelezettséget és motivációt igényel. A felsorolt definíciókban a fizikai mozgás központi elem – ezért érthető, hogy az olyan új sportágak elfogadása, amelyekben a hagyományos értelemben vett fizikai erőlködés kisebb szerepet játszik, nehézségekbe ütközhet. Nem is hozható erre jobb példa, mint a világszerte egyre nagyobb népszerűségnek örvendő e-sport, melynél hiányzik a jelentős fizikai erőlködés: a versenyzők számítógép előtt ülve játszanak, inkább a mentális képességük és reakciókészségük dolgozik intenzíven, semmint az izmaik. Emiatt sokan nem is tekintik sportnak, annak ellenére, hogy elnevezése magában hordozza e kifejezést.

A sport koncepciója szerint ugyanakkor nemcsak fizikai, de kulturális és társadalmi jelenség is: Biróné Nagy Edit (2004:40) szerint „*a sport önálló társadalmi jelenség saját önálló célrendszerrel, tartalommal, ami sajátos színtereken folyik (...) és szoros kapcsolatban áll a kultúra egyéb területeivel*”, tehát a sportnak nevelési, egészségügyi, közösségi szerepe is van. Olyan új tevékenységek megjelenése, mint például a parkour, kihívást jelentenek a sport jellegzetességére nézve, miután nem illeszkednek könnyen a fenti definíciókba. Ez a mozgásforma, melynek célja a városi akadályokat leküzdése akrobatikus módon, kifejezetten intenzív fizikai mozgást igényel, de nem lényegi eleme a versengés. Ennek kapcsán felmerül a kérdés: lehet-e sportnak nevezni egy olyan aktivitást, amely nem rendelkezik hagyományos versenyrendszerrel vagy intézményi háttérrel, és amelynek filozófiája kezdetben távol állt a szervezett versengéstől? A sport fogalmának meghatározása nem egyszerű feladat, mivel a sport tömegjelenséggé válásával és globalizációjával nemzetközi szinten és az egyes országokban eltérő, szűkebb vagy éppen szélesebb spektrumú definíciók léteznek. A 21. századi posztmodern értelmezések már messze túlléptek a sport modernizációs folyamatát markánsan jelző, Allen Guttmann által részletesen tárgyalt hét jellemzőn, vagyis a szekuralizáción, a racionalizáción, az egyenlő hozzáféréseken, a bürokratizáción, a specifikáción, a kvantifikáción, valamint a rekordelvűségen (Guttmann, 2004). Giulianotti már 2005-ben arról értekezett, hogy a sport a posztmodern társadalmakban fragmentált, sokközpontú és hibrid jelenséggé vált, hiszen különböző sport(ág)formák léteznek egymás mellett, globális hálózatokon belül működnek, miközben különböző identitásokat és közösségeket (pl. szurkolói

formákat) hoznak létre. A sportkultúrák tehát több szempontból is pluralizálódtak, társadalmi és kulturális jelentései nem egyetlen, egységes mintázat szerint szerveződnek, hanem sokféle, egymástól eltérő, párhuzamos és gyakran egymást átfedő kulturális formák alakulnak (Giulianotti – Robertson, 2007). Emellett a sport különböző gazdasági, médiaipari és technológiai logikák keverékéből létrejövő összetett jelenség és az új sportágak egy része is hagyományos sportágak egyes elemeinek „keresztvezése”, gondoljunk csak a Teq-sportokra (Teqball, Teqvolly stb.). Az újabb, posztmodern sportértelmezések fókuszában egyértelműen a média szerepének jelentősége áll, (Hutchins – Rowe, 2015; Hutchins, 2021; Boyle – Haynes, 2020), melyek továbbfejlesztik az előzőket a digitális és platformalapú sportvilág irányába, kihangsúlyozva ezek hatását a sportágak népszerűségére, élvezhetőségére és ezáltal gazdasági lehetőségeikre is.

A sport fogalmának multidiszciplináris jellegű elemzését célszerű a jog szemszögéből kezdeni, mert a szabályozás támpontokat adhat a sport, illetve a sporttevékenység értelmezéséhez.

Jogi megfontolások

A magyar szabályozásra jellemző, hogy a jog közhatalmi eszközökkel, jogszabályi előírásokkal definiálja a sportot. Ez a szabályozás keretszerű, generálklauzulákat és kau-csukszabályokat alkalmaz (Fejes – Sárközy – Szekeres – Tóth 2019:19).

A modern magyar sport korai szabályozása az iskolai testnevelésből indult ki, és szorosan kapcsolódott a honvédelemhez. Az 1921. évi LIII. törvénycikk a testnevelésről ifjúságpolitikai célként tűzte ki, hogy „*az egyének testi éptségének és egészségének megóvása, lelki és testi erejének, ellenálló képességének, ügyességének és munkabírásiának kifejlesztése által megjavítsa a közegészség állapotát, gyarapítsa a nemzet munkaerőjét*” (1921. évi LIII. törvénycikk a testnevelésről 1. §).

Amennyiben a magyar jogi szabályozást nézzük, az első modern sporttörvény (1996. évi LXIV. törvény a sportról) célja a szervezeti és finanszírozási szabályozás lefektetése volt. Az 1. § 1. pontja szerint a sporttevékenység „*meghatározott szabályok szerint időtöltésként, vagy versenyszerűen végzett testedzés, szellemi gyakorlat, amely az egyetemes kultúra része, és magában foglalja mind a szabadidősport, mind a versenysport művelését*”. A sportról szóló 2000. évi CXLV. törvény 88. § 23. pontja hasonló meghatározással definiálta a sporttevékenységet, mint „*meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként vagy hivatásszerűen végzett testedzést, illetve szellemi gyakorlatot*”, amely a fizikai és szellemi erőnlét fejlesztését és megtartását szolgálja. Azonban a jelenleg hatályos 2004. évi I. törvény a sportról (a továbbiakban: St.) meghatározza a sporttevékenység hatályos fogalmát: „*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*” (St. 1. § (2) bek.). A sporttörvény ezen fogalmi meghatározása alapján megállapítható, hogy a jogalkotó nem magát a sportot, hanem a sporttevékenység végzését definiálja. Ebből következően a már említett e-sport is azonosítható ezzel a definícióval.

² The European Sports Charter (2025. 03.19-i letöltés, European Council/ Sport <https://www.coe.int/en/web/sport/european-sports-charter>)

Ugyanakkor például Svájcban a Bern-i Sportszövetségi Hivatal (BASPO) 2019-es jelentése leszögezte: „*az e-sport játék-kultúra és nem sportág*”, mivel „*nem tartozik az emberi sport- és mozgástevékenységek közé*”.³ Indoklásuk szerint az e-sport nem nyújt valós, fizikai élményeket a résztvevők között, hiszen az élmények a virtuális térben maradnak, és hiányzik a közvetlen testi kapcsolat más emberekkel vagy a környezettel. Ezenkívül a svájci hatóságok azt is kifogásolták, hogy sok e-sport játék erőszakos tartalmú, ami szerintük nem szolgálja a fiatalok egészséges fejlődését.

A sport fogalmi kérdéskörét szervezeti oldalról is meg kell vizsgálni.

A hatályos magyar sportjogi szabályozás értelmében egyértelmű, hogy azok a sportágak, amelyeket a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB) elismert olimpiai sportágakként tart számon, valamint amelyek nemzetközi szövetsége a Nemzetközi Sportszövetségek Szövetségének (GAISF), illetve 2023-tól a GAISF jogutódjának, a SportAccord-nak a tagja, a magyar jog szerint sportnak minősülnek [St. 20. § (4) bekezdés]. Ugyanez a szabály vonatkozik azokra a sportágakra is, amelyek állami nyilvántartásba vett sportszövetséggel rendelkeznek. Az St. 23. § (4) bekezdésében foglaltakon túlmenően csak olyan sportszövetség minősülhet szakszövetségnek, amely együttesen teljesíti a következő feltételeket: legalább tíz, az adott sportágban tevékenykedő sportszervezettel rendelkezik (tagként); legalább három éve folyamatosan működött országos versenyrendszert (bajnokságot); legalább száz fő, sportági versenyengedéllyel rendelkező sportoló rendszeresen részt vesz a versenyrendszerében; és ha nem a NOB által elismert sportágban működik, akkor a GAISF (SportAccord) által elismert sportági nemzetközi szövetség tagja [St. 20. § (5) bekezdés].

Amennyiben egy sportági terület jogi értelemben is sportnak minősül, az állami sportjogi szabályozás vonatkozik rá. A sportéletet a sportjogi szabályozás uralja, amelynek két alapvető forrása van: a belső és a külső szabályrendszer. Egy sportág belső szabályrendszerét és szabályzatait a sportszövetség alkotja meg, amely a sport „játékjogának” szabályozója is. Ezen kívül a vonatkozó jogszabályoknak (külső jogforrásoknak), így a Civil tv.-nek, a Ptk.-nak, a civil szervezetek bírósági nyilvántartásáról és az ezzel összefüggő eljárási szabályokról szóló 2011. évi CLXXXI. törvénynek (Cnytv.), valamint a speciális szabályokat tartalmazó St.-nek is meg kell felelnie.

Az e-sport példának okáért jogilag akkor válik államilag elismert sportággá, ha megfelel az St. 1. § (2) bekezdésében meghatározott sporttevékenység-fogalomnak, valamint rendelkezik szervezeti háttérrel. Ocskó és Szekeres (2021) álláspontja szerint ezek a feltételek teljesülnek, mivel az e-sport meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett szellemi tevékenység, amely a szellemi teljesítőképesség fejlesztését szolgálja. Szervezeti háttérrel illetően Magyarországon több egyesületi formában működő jogi személy is végez olyan tevékenységet, amely támogatja az e-sportot, e-sportolókat tömörít vagy az érdekeiket védi. Emellett létezik szövetsége is: a Magyar E-sport Szövetség (HUNESZ) /15 társadalmi szervezet szövetsége/. A szövetség célja az e-sport és digitális

sport területén tevékenykedő sportolók, szabadidő- és versenysport szervezetek, valamint gamerek összefogása. Továbbá, célja a tagok részvételi lehetőségének biztosítása a nemzeti és nemzetközi e-sport és digitális sportéletben, e-sport és digitális sportversenyek szervezése, valamint az e-sport és digitális sporttevékenység feltételrendszerének megteremtése és koordinálása. A szövetség országos bajnokságokat is szervez. Emellett biztosítja az e-sportolók és digitális sportolók felkészülését és részvételét a Nemzetközi Sportszervezetek által szervezett európai regionális, Európa- és világbajnokságokon, Világjátékokon, valamint egyéb nemzetközi versenyeken. A szövetség céljainak megvalósulása általánosságban elősegíti az e-sportolók és digitális sportolók társadalmi integrációját.⁴

A Sporttörvény a sportágot nem definiálja, azonban a sportági szövetségre tartalmaz definíciót: Az St. 19. § (1) bekezdése alapján a sportszövetségek meghatározott sporttevékenységek körében a sportversenyek szervezésére, a tagok érdekvédelmére és szolgáltatások nyújtására, valamint a nemzetközi kapcsolatok lebonyolítására létrehozott, jogi személyiséggel és önkormányzattal rendelkező egyesületek, amelyek a Civil tv. és a Ptk. alapján - a sporttörvényben foglalt eltérésekkel - különös formában működnek. A 3. bekezdés b) pontja szerint a sportszövetségek egyik típusa a sportági szövetség. A 28. § (1) bekezdése szerint a sportági szövetség a Civil tv. és a Ptk. előírásai alapján - az St.-ben meghatározott eltérésekkel - működő szövetség, amelynek tagjai kizárólag sportszervezetek lehetnek.

Az Országos Sportági Szakszövetségről (szakszövetség) részletes szabályozást nyújt a jogalkotó: A Sporttörvény 20. § (1) bekezdése értelmében az országos sportági szakszövetség egy olyan sportszövetség, amely kizárólagos jogkörrel rendelkezik a sportágában, és az e törvényben, valamint más jogszabályokban meghatározott feladatokat lát el, továbbá különleges jogosítványokat gyakorol. Egy adott sportágban csak egy szakszövetség működhet. Ugyanezen jogszabályhely (4) bekezdése alapján a szakszövetség csak olyan sportágban hozhat létre, amelyet a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB) elismer, vagy amely sportágban legalább három földrészről, tizenöt tagországgal sportági nemzetközi szakszövetség működik, és legalább öt éve világ- vagy Európa-bajnoki versenyrendszer van jelen. Ha a sportág nem NOB által elismert, a sportszövetségnek a nemzetközi szakszövetség tagjának kell lennie. Szakszövetségnek minősülhet a sportszövetség, amelynek legalább tíz, az adott sportágban tevékenykedő sportszervezet a tagja, amely legalább három éve folyamatosan országos versenyrendszert működtet, és amelynek versenyrendszerében rendszeresen legalább száz sportoló vesz részt sportági versenyengedéllyel.

A sportággá válás kritériumai

Ha egy új tevékenység szeretne hivatalosan is elismert sportággá válni, bizonyos kritériumoknak és követelményeknek kell eleget tennie. A sport világában léteznek formális eljárások és feltételek arra, hogy egy sportágot elismerjenek – legyen szó akár az adott ország sporthatóságairól, akár a NOB-ról vagy a Nemzetközi

³ Esport Magazin. Svájc kimondta: Az e-sport nem sport. (2025. 03.20-i letöltés, Esport Magazin <https://www.esport-magazin.hu/e-sport/svajc-e-sport-nem-sport>)

⁴ Magyar E-sport szövetség, Civil szervezetek Névjegyzéke, cél szerinti leírás. (2025. 03.19-i letöltés, Civil szervezetek névjegyzéke | Magyarország Bíróságai <https://birosag.hu/ugyfeleknek/civil-szervezetek/civil-szervezetek-nevjegyzeke>)

Sportszövetségek Globális Szövetségéről (GAISF), amely 2023-ban feloszlatta önmagát és amelynek a feladatai nagy részét átvette a SportAccord, amely néven már korábban is működött egy hasonló tevékenységet ellátó szervezet. A következőkben a hivatalos sportági státusz általános előfeltételeit vesszük sorra.

Alapvető kritériumnak tekinthető, hogy a sportágat egy nemzetközi szervezet (szakszövetség) irányítsa. Az Olimpiai Charta ugyanakkor kimondja, hogy a NOB csak olyan nemzetközi szervezeteket ismer el, amelyek egy adott sportot világszinten irányítanak, és nem kormányzati alapon működnek.⁵

Magyarországon a sporttörvény külön is rögzíti, hogy hivatalos sportági szakszövetség csak olyan sportágban hozható létre, amelyet a NOB elismer, vagy amelynek nemzetközi szövetsége tagja a GAISF-nak, illetve az újonnan és újra létrejött SportAccordnak. Ez a szabály lényegében az IOC/GAISF/SportAccord elismerését teszi meg a sport definíciójának alapjává a jog számára. E kitétel miatt például az e-sport 2020-ig nem számított hivatalos sportnak Magyarországon, mivel sem a NOB, sem a GAISF nem vette fel tagjai közé az e-sport szövetséget. Csak a közelmúltban történt előrelépés, amikor 2022-ben a GAISF előbb megfigyelői státuszt adott néhány elektronikus sporttal foglalkozó szervezetnek, majd 2023-ban az IOC megrendezte első *“Olympic Esports Week”* eseményét – de a teljes körű elismeréshez a fenti formális kritériumok szükségesek.

További kritérium, hogy egy új sportágnak rendelkeznie kell egységes szabályokkal és versenyrendszerrel, amely lehetővé teszi a versenyzők összehasonlítását. A sport legyen ismételhető, szervezett verseny formájába önthető tevékenység. A GAISF (SportAccord) megfogalmazott egy sport-definíciót, amely szerint a sportnak tartalmaznia kell versengést és nem támaszkodhat pusztán szórakozás alapul elemre.⁶ Például a kártyajátékok közül a bridzs és a póker között a különbözteti meg a sportnak tekinthetőséget, hogy előbbinél a tudás dominál (ezért egyes országok sportnak nyilvánították a bridzset), míg utóbbinál a nagyobb szerepű véletlen és szerencse kizárja a sport-státuszt. Ugyanakkor a Magyarországon is működő Sport1 TV egyik slágerműsora éppen a póker volt évekkel ezelőtt – ez mutatja, hogy még a tematikus sportcsatornák sem ragaszkodnak mindig a fenti definícióhoz, viszont a médiajelenlét nem befolyásolja az adott játék státuszát.

Ugyancsak kritérium, hogy a sport ne legyen egy egyedi gyártó által biztosított eszköztől függő, ami érdekes helyzetet jelent például az e-sport esetében hiszen itt a versenyek konkrét videojátékok köré szerveződnek, mely játékok egy-egy üzleti szereplő (játékfejlesztő cég) tulajdonában vannak. Elvben ez ellentmondhat annak az elvnek, hogy a sportág ne egyetlen cég “kegyén” műljon. E probléma áthidalására az e-sport szövetségek igyekeznek több kiadással együttműködve keretrendszereket kialakítani, de a helyzet sajátos, mert a hagyományos sportoknál nincs, vagy csak kevés példa van arra, hogy a szabályok egy magáncég tulajdonát képezzék. Mindez rámutat: az új sport formális elfogadásához standardizálni

kell a versenyeket és függetleníteni, amennyire lehet, a kereskedelmi korlátoktól.

Érdekes a helyzet e tekintetben az autó- és motorsportban, amelyekben ismerünk márkakupákat, ahol a versenyzés egy adott gyártó versenyjárműveivel történik, de a versenyeket szervező sport/vállalatoknak egyeztetniük és engedélyeztetniük kell a szabályrendszerüket az illetékes országos és/vagy nemzetközi szövetségekkel, például a Nemzetközi Automobil Szövetséggel (FIA), vagy a Nemzetközi Motorkerékpáros Szövetséggel (FIM).

A nemzetközi sportszervezetek egy új sportágtól elvárják, hogy az üzése ne járjon indokolatlan egészségügyi kockázattal és a működése megfelelően az alapvető etikai normáknak. A SportAccord kritériumok között szerepel, hogy a sport “nem okozhat indokolatlan egészségügyi kockázatot a résztvevőknek” és “semmilyen élőlénynek nem lehet ártalmas”.⁷ Ez például kizárja a veszélyes, öncélúan brutális “versengéseket” (így a pusztán erőszakra építő tevékenységek nem válnak sporttá). A parkour esetében például felmerült a biztonság kérdése, hiszen utcai környezetben ugrálnak objektumról objektumra – de a sporttá alakulás része a biztonsági protokollok és versenyhelyszínek kialakítása. Az e-sportnál az etikai megfelelés inkább a játéktartalom miatt került szóba: a NOB korábbi elnöke, Thomas Bach kijelentette, hogy *“nem lehetnek az olimpiai program részei olyan e-játékok, amelyek az erőszak vagy megkülönböztetés bármilyen formáját népszerűsítik”,* azaz az ún. “gyilkos játékok” kizártak. Bach elismerte, hogy az e-sportban van fizikai aktivitás (gyors kéz-szem koordináció, reakcióidő), de hangsúlyozta: *“nem elég fizikailag aktívnak lenni, az aktivitásnak össze kell egyeznie az olimpiai mozgalom értékeivel is”.*⁸ Ezért amíg a legnépszerűbb e-sport játékok löfgyveres harcot vagy erőszakot imitálnak, addig az olimpiai elismerés gátja az értékbeli aggály.

A doppingellenes előírások átvétele és a fair play biztosítása szintén a sportági elismerés alapfeltételei, hiszen a sportszervezetek a saját hitelességüket meg kívánják őrizni. Ahhoz pedig, hogy egy sportágat a NOB vagy GAISF/SportAccord elismerjen, az adott sport nemzetközi szövetségének kötelező csatlakoznia a WADA (Nemzetközi Doppingellenes Ügynökség) kódexéhez, és működő doppingellenes programot kell fenntartania. Minden általuk elismert sportágban tiltják és ellenőrzik a teljesítménynyfokozó szerek használatát. Ez még a szellemi sportokra is igaz: például a sakkozónak is alá kellett vetniük magukat doppingellenőrzéseknek a nemzetközi versenyeken, miután a sakkozás hivatalosan elismert sport lett. Hasonlóképpen, az e-sport élő versenyein is bevezették az utóbbi években a doppingtesztet – nem anabolikus szteroidokra, hanem például az agyserkentő gyógyszerekre szűrnék, mivel kiderült, hogy egyes játékosok ilyen szerekkel próbáltak meg előnyhöz jutni. Az e-sport szövetségek ezért együttműködnek nemzetközi doppingellenes szervezetekkel, és a nagy versenyeken (pl. ESL bajnokságok) már zajlanak tesztek – ez is mutatja, hogy az e-sport igyekszik felvenni a hagyományos sportok normáit a hivatalos státusz eléréséhez.

⁵ International Olympic Committee (2025. 04.02-i letöltés, <https://www.olympics.com/ioc/international-federations>)

⁶ Sport Accord (2025. 04.04-i letöltés, Sport Accord, <https://www.sportaccord.sport/>)

⁷ Sport Accord (2025. 04.04-i letöltés, Sport Accord, <https://www.sportaccord.sport/>)

⁸ IOC President Bach says violent esports will not be olympics. (2025. 06.14-i letöltés, Reuters, <https://www.reuters.com/lifestyle/sports/ioc-president-bach-says-violent-esports-will-not-be-olympics-2023-06-21/>)

Abban az esetben, ha egy sportág az olimpiai program részévé szeretne válni, fontos a megfelelő nemzetközi elterjedtség. Az olimpiai programba kerülésnek sajátos feltételei vannak: nyári sport esetén legalább 75 országban (férfiaknál) és 40 országban (nőknél) kell szervezett módon ünni, több kontinensen. Bár ez konkrét számként nincs mindig kőbe vésve, a NOB azt is figyelembe veszi, hogy a sportág mennyire univerzális. A cheerleading (szurkolólány sport) például azért kapott NOB elismerést 2021-ben, mert az International Cheer Union (ICU) bemutatta, hogy akkorra már 117 nemzeti tagszervezete volt és világszerte 70 országban 10 millió sportolót tömörített.⁹ Hasonlóképpen a breaktánc olimpiai bemutatkozását is segítette az, hogy már a 2018-as Ifjúsági Olimpián sikeres versenyt rendeztek belőle, jelezve a nemzetközi érdeklődést. Egy új sportnak tehát bizonyítania kell, hogy nem csak egy szűk regionális vagy kulturális jelenség, hanem széles bázisa lehet. Az e-sport ebben a tekintetben jól áll, hiszen 2017-ben világszerte 385 millió főre becsülték az e-sport közösség létszámát, ami mára tovább nőtt; azonban földrajzi eltérések így is vannak (Ázsiában hatalmas a beágyazottsága, míg például Afrikában kevésbé).¹⁰ A parkournak is meg kellett szerveznie a nemzeti szövetségek hálózatát – ma már sok országban működnek parkour egyesületek, sőt, 2017-ben az Egyesült Királyság sporthatósága a világon elsőként hivatalos sportként ismerte el a parkourt, megalapozva egyben a sportági struktúrát is.¹¹ Valójában az ún. urban, vagyis a városi környezetben születő, űzhető és terjedő sportok, köztük a 2024-es

A felsorolt kritériumok teljesítése hosszú folyamat lehet egy új sportág számára, nem ritka, hogy akár egy évtizedig is eltart. Vannak azonban olyan gyors karriersek is, mint például a bevezetőben már említett Teqball-é, amely rekordidő alatt (hat év) lett a GAISF/SportAccord által elismert sportág. Ez annak köszönhető, hogy magyar fejlesztői a 2014-es első megjelenést követően globális médiakampányt indítottak, melyhez olyan labdarúgó hírességeket győztek meg, mint Ronaldinho, vagy David Beckham. 2017-ben meg is alakult a Fédération Internationale de Teqball (FITEQ), és Budapesten megrendezésre került az első hivatalos világbajnokság. Nyilván a sportág sajátosságai – szabadban is játszható, a Teqball asztal multifunkcionális, más, hasonló mozgásformához is használható – szintén segítették a szabadidős és versenyszerű verziók fejlődését.

Akár a Teqball példája kapcsán érdemes megvizsgálni, miként reagálnak a hivatalos sportintézmények – például a nemzeti és nemzetközi sportszövetségek, olimpiai bizottságok – az új sportágak megjelenésére. Ezeknek a szervezeteknek a hozzáállása meghatározó lehet abban, hogy egy új tevékenység milyen gyorsan (és milyen formában) nyer elismerést.

Ha a nemzeti sporthatóságok szintjét vizsgáljuk, megállapítható, hogy egyes országok előrébb járnak az új sportágak befogadásában. Nagy-Britanniában például a Parkour UK nevű szövetség a sportág hivatalos irányító testülete lett. Ez precedenst teremtett, mert megmutatta, hogy egy korábban informális mozgásforma is integrálható a nemzeti sportstruktúrába. Magyarországon eközben – ahogy korábban említettük – a sporttörvény sokáig nem tette lehetővé az e-sport szakszövetségi elismerését. Ennek ellenére megalakult a Magyar E-sport Szövetség (HUNESZ), amely próbált a sportvilághoz közeledni: 2018-ban csatlakozott a Nemzeti Versenysport Szövetséghez (NVESZ), vagyis a nem olimpiai sportágak ernyőszervezetéhez. A HUNESZ továbbá teljes jogú tagja lett a Nemzetközi E-sport Szövetségnek és alapítója az Európai E-sport Szövetségnek. Ezek a lépések azt mutatják, hogy például az e-sport igyekszik beilleszkedni a sportvilág intézményrendszerébe, még ha a jogi elismerés késlekedett is. 2022-ben a magyar sportközéletben is volt előrelépés: egy NB I-es labdarúgócsapat (DVTK) e-sport szakosztályt hozott létre, a MOB pedig megfigyelőként követte a nemzetközi e-sport fejleményeket – de formális elismerés még nincs. Más országokban vegyes a kép: USA – az NCAA (egyetemi sportszövetség) egyelőre nem ismeri el az e-sportot hivatalos egyetemi sportként, de több száz egyetemen működnek e-sport csapatok és ösztöndíjprogramok. Kínában pedig gyakorlatilag iparágként kezelik az e-sportot, állami támogatással fejlesztik, 2022-ben pedig az Ázsiai Olimpiai Tanács hivatalos versenyszámként felvette az e-sportot az Ázsiai Játékok programjába.¹²

Ezek a példák mutatják, hogy a nemzeti szintű hozzáállás nagyon eltérő lehet – de általános trend, hogy ahol a közönségbázis nagy, ott a sporthatóságok is nyitottabbak.

Nemzetközi sportszövetségek és a „befogadás vagy bekebelezés” dilemmája

Amikor egy új sport népszerűvé válik, gyakran két út kínálkozik számára: vagy saját független nemzetközi szövetséget épít fel és küzd az elismerésért, vagy egy meglévő nagy sportág szövetségének „szárnyai alá” kerül, mint új szakág. Ez utóbbit példázza a breaktánc útja. A breaktánc esetében a közösség sokáig önálló versenyeket (pl. *Battle of the Year*, *Red Bull BC One*) rendezett, de az olimpiai álom érdekében a Nemzetközi Táncsport Szövetség (WDSF) vette pártfogásába. 2018-ban a WDSF hivatalosan szabályozott versenyszámmá tette a breaktáncot és ennek köszönhetően tudta a NOB elé terjeszteni a sportágat. Ez viszonylag gyors sikert hozott: 2020-ban a NOB bejelentette, hogy a breaktánc

⁹ Cheerleading in Olympics could end the gendered debate on if it is a sport. (2025. 04.02-i letöltés, The 19th* <https://19thnews.org/2021/08/cheerleading-olympics-could-end-the-gendered-debate-sport/>)

¹⁰ A videójátékozásból is meg lehet élni, mégpedig nem akárhogyan (2025. 04.01-i letöltés, EconomX <https://www.economx.hu/kulfold/e-sport-elektronikus-sport-profi-sport-szamitastechnika-videojatek-jovedelem-fizetes.767704.html>)

¹¹ UK becomes first country to recognise parkour as a sport (2025. 04.02-i letöltés, The Guardian <https://www.theguardian.com/sport/2017/jan/10/uk-first-country-recognise-parkour-sport/>)

¹² Esports officially part of 2022 Asian Games, including League of Legends and Dota 2 (2025. 04.02-i letöltés, InvenGlobal <https://www.invenglobal.com/articles/15043/esports-included-in-official-program-for-2022-asian-games-including-league-of-legends-and-dota-2/>)

bekerül a 2024-es párizsi olimpia programjába. Itt tehát a befogadás stratégiája eredményes volt – igaz, némi feszültséggel. A breaktáncos közösség egy része ugyanis nem örült annak, hogy a freestyle, szabad utcai műfajt uniformizálják és ellenézték a sportág olimpiai programba kerülését.¹³ A sportágat űzők egy része nagyobb tiszteletben tartja a nem hivatalos versenyeket és az időnként élénk vitákat kiváltó olimpiai színvonal ellenére a WDSF azon dolgozik, hogy a következő olimpiákon is ott legyen a sportág.¹⁴

A parkour esete már ellentmondásosabb. Itt a FIG (Nemzetközi Torna Szövetség) 2017-ben úgy döntött, hogy felveszi a parkourt a saját égisze alá, mint a torna egy új diszciplínáját. A FIG rendezett is parkour világtornákat, és szerette volna elérni a sportág olimpiai bemutatkozását. Ez azonban ellenállást váltott ki a parkour közösségből: megalakult egy Parkour Earth nevű szervezet, amely a sportág autonómiáját képviseli, és nyíltan „*ellenséges átvétellel*” vádolta a FIG-et. 2020-ban odáig fajult a konfliktus, hogy a Parkour Earth levélben kérte a NOB-ot, utasítsa el a parkour felvételét a 2024-es olimpiára, amíg a sportági irányítás kérdése nem tisztázott.¹⁵ A NOB végül (részben más okokból is) nem vette fel a parkour-t Párizs programjába – hivatalos indokként azt hozták fel, hogy nem akarnak új sportág miatt plusz versenyzői kvótát adni, és a torna keretein belül a parkour versenyzők nem integrálhatók a meglévő tornászlétszámba.¹⁶ Így a parkour egyelőre kívül rekedt az olimpián, és folytatódik a „húzd meg-ereszd” meg játék a FIG és a független parkour szövetségek között. Ez a példa rámutat: a sportvilág nagy szereplői néha inkább bekebelezik az új sportot, semmint segítik önálló útját – és ez konfliktushoz vezethet.

A SUP (Standing Up Paddle) helyzete ugyancsak érdekes, hisz talán a világ egyik leggyorsabban fejlődő vízisportjának nevezhető és hazánkban is egyre népszerűbb, de a szervezeti betagozódásának dilemmáit már az is sejteti, hogy magyar elnevezése állószörf vagy állvaevezés. A sportágat nemzetközi szinten az International Surfing Association irányítja, itthon viszont a Magyar Kajak-Kenu Szövetség égisze alatt működik.

Itt is érdemes megemlíteni az e-sportot, hiszen annak esetében is megfigyelhető némi rivalizálás a hagyományos sportszervezetek részéről. Maga a NOB eddig óvatosan közelít: bár 2017-ben egy olimpiai csúcstalálkozó már „*sporttevékenységnek*” ismerte el az e-sportot

(a fizikai aktivitás meglétét elismerve) a NOB vezetése többször hangoztatta, hogy jelen formájában nem fogadható el olimpiai sportnak a videojátékozás, főként a játékok tartalma miatt. Ugyanakkor a NOB szeretné kihasználni az e-sport népszerűségét: 2018-ban és 2020-ban is rendezett e-sport fórumokat, 2021-ben pedig Olympic Virtual Series néven bemutató jellegű versenysorozatot tartott (igaz, itt főként sportszimulátor játékokkal, mint evezős vagy autóverseny-szimulátor). 2023-ban pedig megtartották az első Olympic Esports Week-et Szingapúrban, ahol több e-sportban hirdettek bajnokot – bár továbbra is főként erőszakmentes, sportjellegű játékokban (pl. virtuális kerékpár, taekwondo szimuláció). A NOB tehát egyelőre sajátos keretek között hajlandó csak bevonni az e-sportot, mintegy külön kategóriaként, nem egyenrangú sportágként. Ez kompromisszumos hozzáállás: elismeri a trendet, de nem akarja a hagyományos sportok mellé emelni a teljes e-sport mezőnyt, amíg az nem felel meg bizonyos értékkritériumoknak.

Sport vagy nem sport? Érvek és ellenérvek a társadalom szemszögéből

A hétköznapi felfogás sokáig a sportot annak hagyományos felfogása szerint értelmezte, vagyis esszenciális elemének tekintette a mozgást. A modern és posztmodern társadalmak mélyebb átalakulásait fémjelzi az, hogy a sportra már nem csupán fizikai teljesítményként, hanem társadalmi, kulturális, gazdasági és technológiai konstrukcióként tekintünk, amely folyamatosan új jelentéseket vesz fel. A ma már szellemi sportokként definiált sakk vagy póker, később aztán az újabb és újabb mozgásformák, melyek nem feltétlenül dominált a mozgás és a fizikai terhelés, vagy éppen innovatív jellegük miatt nem voltak ismertek, kezdték kibővíteni a tradicionális koncepció kereteit. Ebben a társadalmi normák változása, például az újszerűség igénye és jelentősége, a gazdasági érdekek, valamint a technológiai újdonságok, melyek a népszerű digitális térben is kihasználják a sport népszerűségét, egyaránt szerepet játszottak.

Emellett azonban ellentmondásossá is vált maga sport jelensége: a testépítés például még ma is viták tárgyát képezi abban a tekintetben, hogy sportnak vagy valamilyen művészetnek tekinthető-e inkább. A parkour-t pedig kezdetben sokan egyszerű utcai csínynek vagy veszélyes hóbortnak tartották, nem pedig sportnak – hiszen nem voltak formális versenyek, szabályok. A breaktánc (breaking) olimpiai programba kerülése kapcsán is sokan meghökkentek, hogy egy utcai tánc bekerülhet a klasszikus sportágak közé. Jogosan tehetnék fel a kérdést: „*akkor jöhetne a rocky vagy a cha-cha-cha is?*” – utalva arra a kezdeti értetlenségre, amelyet egy popkulturális tevékenység sportként való elismerése kiváltott. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB) azonban azzal érvelt a breaktánc mellett, hogy a táncsport egy formájaként jelenik meg, mely „*figyelemre méltó atletikussággal ötvözi a városi táncot*”, így megvan benne a versengéshez és teljesítményhez szükséges fizikai elem.¹⁷

Mindhárom mozgásforma jól példázza azt is, hogy miközben a sportok különböző szinteken, így

¹³ Házibulis ökörködésként indult, Párizsban már olimpiai sportág a breaktánc (2025. 04.02-i letöltés, Telex <https://telex.hu/after/2024/08/09/breaktanc-olimpia-tortenete-szabalyok-birok/>)

¹⁴ WDSF statement on LA28 decision not to include Breaking (2025. 04.01-i letöltés, World DanceSport Federation <https://www.worlddancesport.org/News/WDSF-statement-on-LA28-decision-not-to-include-Breaking-3367?>)

¹⁵ Parkour group urges IOC to reject its sport for 2024 Paris Olympics (2025. 04.01-i letöltés, ESPN https://www.espn.com/olympics/story/_/id/30427545/parkour-group-urges-ioc-reject-their-sport)

¹⁶ IOC reject requests for additional Paris 2024 disciplines but weightlifting events and 50km race walk cut (2025. 04.01-i letöltés, Inside the Games https://www.insidethegames.biz/articles/1101717/ioc-paris-2024-programme-rejections?utm_source=chatgpt.com)

¹⁷ Mit keres a breakdance a párizsi olimpián? (2025. 04.01-i letöltés, Index <https://index.hu/tudomany/til/2024/08/09/olimpia-paris-break-tanc-hip-hop-tortenet/>)

profiként, versenyszerűen, vagy amatőrként, szabadidős tevékenységként is művelhetők, fokozott szubkulturális jellegű életstílus- és identitásképző hatással bírnak.

Nem felejtkezhetünk meg arról sem, hogy a modern sportok vonzerőjére az olimpiai mozgalom is erősen számít, hiszen a már említett breakdance, vagy a falmászás, pontosabban az abból kifejlődött sportmászás, illetve a téli olimpiai sportágak bővülése a rendkívül látványos szakágakkal (például snowboardban a félcső, a cross, vagy a big air) által szeretnék az esemény nézettségét növelni és a fiatalok érdeklődését az őrkarikás játékok felé vonzani.

Konklúziók

A sport koncepciójának modern felfogása számos szempontból újragondolást feltételez, de ezek a szempontok sem egyértelműek és egyforma jelentőségűek. Az egyre színesebb sportági paletta kedvez a társadalomnak, különösen azoknak, akik szabadidős tevékenységekként szívesen válogatnak az új lehetőségek között és próbálnak ki innovatív mozgásformákat. Számukra a tevékenység sok esetben nem is igényel pontos értelmezést, a versenysporttá válás folyamatában azonban jogi és szervezeti kritériumok határozzák meg azt, hogy sportágként lehet-e tekinteni egy-egy sportra. A sportvilág intézményei lassabban mozdulnak, mint a közönség vagy a gazdasági szereplők. Sőt, az új sportágak elfogadását sokszor az establishment, azaz a hagyományos sportintézmények ellenállása is nehezíti. A hagyományos sportszövetségek időnként konkurenciaként tekintenek az új sportokra. A Magyar E-sport Szövetség elnöke, Bíró Balázs (2024) szerint „*a sportkörnyezet nem befogadó az elektronikus sportokkal szemben, mert konkurenciát lát bennük – azt érzékelik, hogy „az emberek hajlamosak a szabadidőt sportolás helyett a számítógép előtt tölteni”*”.¹⁸

A klasszikus sportszervezetek tehát attól tarthatnak, hogy az e-sport a hagyományos sportok rovására növekszik, elvonja a fiatalokat és a médiafigyelmet. Számukra fontos a *sportszerűség tradíciójának megőrzése* és a saját hatalmuk, erőforrásaik védelme. Még a világ legnépszerűbb csapatjátéka, a labdarúgás esetében is megindultak a viták arról, hogy vajon megmarad-e a sportág népszerűsége a posztmodern keretek között? Tud-e alkalmazkodni a változó, új igényekkel jelentkező társadalmi környezethez, vagy helyébe lép-e esetleg egy, a futball elemeit más mozgásformákkal ötvöző új sportforma? Úgy tűnik, a labdarúgás sikeresen alakult át globális, fragmentált, mediatizált, és fogyasztói logikák által vezérelt kulturális rendszer, mellyel jól illeszkedik a posztmodern sportvilág szerkezetéhez. Az új sportágak már ezen szempontok szerint fejlődnek és ha népszerűségük gyorsan nő, integrálásuk a sportági struktúrákba gyakran hatalmi alku kérdése: kinek az irányítása alatt működjön? A nagy szövetségek sokszor igyekeznek lecsapni az új lehetőségekre, hiszen bővíthetik a portfóliójukat, növelhetik taglétszámukat, ezzel

is erősítve pozíciójukat a sportvilágban. Az új sportág képviselőinek azonban arra kell ügyelni, hogy az önálló identitásuk megmaradjon, és ne olvadjanak be teljesen egy idegen struktúrába. Ez néha sikerül (mint a breaktáncnál, ahol a táncos attitűdöt sikerült összeegyeztetni a versenysporttal), néha pedig harcokhoz vezet (mint a parkournál vagy részben az e-sportnál).

Az üzenet az új sportok felé: bizonyítsák be, hogy átgondoltak, szervezettek, terjeszkedésre és népszerűsége törekednek, valamint karakterükben összeegyeztethetők a sportmozgalom értékeivel – s akkor előbb-utóbb megnyílnak az ajtók. Néha évtizedek kellenek az áttöréshez (a cheerleading nemzetközi szövetsége 2004-ben alakult, 2016-ban kapott előzetes elismerést, majd 2021-ben a NOB végül teljes sportági elismerést szavazott meg neki). Jelenleg a 2028-as Los Angeles-i olimpiára pályáznak, de addig is az elismerés révén a sportág rengeteg új forráshoz és lehetőséghez jut), néha gyors ütemben történik mindez, mint a Teqball esetében.

Egy biztos: a sport koncepciója és a fogalom tartalma a jövőben is dinamikusan formálódik majd, ahogy új generációk újfajta mozgásformákat és versengéseket kezdenek el művelni. Az innovációból aztán gyakorlat, a normák és az informális szabályok kialakulása, majd abból egy formalizáció és intézményülés után sportág válik, ami láthatóságát és ezáltal népszerűségét a médiumokon keresztül tudja növelni. Mindezeknek köszönhetően a sport világa egy dinamikusan változó, kreatív társadalmi alrendszerként működhet a jövőben is.

Felhasznált irodalom

- Bíró Edit 2004 *Sportpedagógia - Kézikönyv a testnevelés és a sport pedagógiai kérdéseinek tanulmányozásához*. Ludovika Egyetemi Kiadó Nonprofit Kft., Budapest. 40.
- Boyle, Raymond – Haynes, Richard 2020 *Power Play: Sport, Media and Society*. Routledge. London.
- Fejes Péter – Sárközy Tamás – Szekeres Diána – Tóth Nikolett (szerk.: Sárközy Tamás) 2019 *A magyar sport jogi szabályozása*. HVG-ORAC Lap-és Könyvkiadó Kft., Budapest. 19.
- Frenkl Róbert 1978 Életmód, egészség, sport. In Nádori László – Krasovec Ferenc (szerk). *Tanulmányok a testnevelés- és sporttudományok köréből*. Magyar Testnevelési Főiskola, Budapest. 219–228.
- Giulianotti, Richard 2005 *Sport: A Critical Sociology*. Polity Press, Cambridge.
- Guttmann, Allen 2004 *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sports*. Columbia University Press, New York.
- Giulianotti, Richard – Robertson, Roland 2007 *Globalization and Sport*. Blackwell Publishing Oxford.
- Hutchins, Brett 2021 *Sport Beyond Television: The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Sports*. Routledge, London.
- Hutchins, Brett – Rowe, David 2015 *Digital Media and Sport*. Routledge. London.
- Ocskó Eszter – Szekeres Diána 2021 Az e-sporttal kapcsolatos magyar sportjogi szabályozás kihívásainak bemutatása. *Sportjog*, 1. 25–34.

¹⁸ A videójátékozásból is meg lehet élni, mégpedig nem akárhogyan (2025. 04.01-i letöltés, EconomX <https://www.economx.hu/kulfold/e-sport-elektronikus-sport-profi-sport-szamitastechnika-videojatek-jovedelem-fizetes.767704.html>)