



Országgyűlési képviselő

Iromány száma: **H/11036.**

Benyújtás dátuma: **2020-06-17 12:01**

Parlex azonosító: **1MOIFF4X0001**

Címzett: **Kövér László, az Országgyűlés elnöke**

Tárgy: **Határozati javaslat benyújtása**

Benyújtó: **Farkas Gergely (független)**

Határozati javaslat címe: **Stratégia kidolgozása a hazai e-sport fejlesztése és támogatása érdekében**

Az Országgyűlésről szóló 2012. évi XXXVI. törvény 28. §-ának (4) bekezdése alapján „**Stratégia kidolgozása a hazai e-sport fejlesztése és támogatása érdekében**” címmel a mellékelt határozati javaslatot kívánom benyújtani.

...../2020. (.....) OGY határozat

Stratégia kidolgozása a hazai e-sport fejlesztése és támogatása érdekében

Az Országgyűlés – felismerve az e-sport dinamikus fejlődését, térhódítását és a benne rejlő lehetőségeket – az alábbi határozatot hozza:

1. Az Országgyűlés felkéri a Kormányt, hogy a lehető legrövidebb időn belül – a szükséges lépéseket megfogalmazva – dolgozzon ki egy stratégiát az e-sport fejlesztése és támogatása érdekében.

2. Az Országgyűlés felhívja a Kormányt, hogy az 1. pontban meghatározott cél elérése érdekében a stratégia térjen ki az alábbi elengedhetetlen teendőkre:

a) a jogszabályi környezet tisztázására és a megfelelő jogszabályok megalkotására;

b) az e-sportolók szerződéseinek, egészségprogramjainak és karriertervezésének szabványosítására;

c) az országos versenyekhez szükséges infrastruktúra fejlesztésére, a versenyek anyagi hátterének támogatására;

d) népszerűsítő társadalmi kampányok indítására, amelyek célja az e-sporttal kapcsolatos sztereotípiák eloszlata – az előnyök és a veszélyek ismertetése;

e) a nemzetközi e-sport kapcsolatok erősítése érdekében szükséges lépésekre, valamint

f) a tehetséggondozás rendszerének kidolgozására.

3. Ez a határozat a közzétételét követő napon lép hatályba.

Általános indokolás

Az e-sport a hagyományos sporthoz képest új jelenség, ugyanakkor az elmúlt években világszerte megfigyelhető az egyre dinamikusabb növekedése minden szegmensében: a játékosok és nézők számában vagy épp a gazdasági vetületét tekintve. Ez a gyarapodás az elmúlt hónapok eseményei, így a koronavírus okozta bezártság miatt még inkább felgyorsult.

Az e-sport egyre nagyobb népszerűsége nyomon követhető a nézők és a játékosok számának nagyságrendjében és rohamos növekedésében is. Többféle becslés létezik az e-sportot nézők számára vonatkozólag, amelyek mindegyike megmutatja azt, hogy évről évre világszinten tízmilliókkal növekszik a számuk. Egyik felmérés szerint globálisan a nézők száma 2017-ben 192 millió főt tett ki és becslések alapján 2021-re elérheti a 307 milliót is, akiknek nagy része játszik is valamilyen formában ezekkel az eszközökkel. Bár Magyarországra később érkezett meg ez a trend, egy év alatt (2019 és 2020 között) már itthon is több mint százezerrel, 540 ezerre nőtt a versenyszerűen játszóknak a tábor, ezzel a számmal pedig hazánk nemzetközi szinten a középkategóriába került.

Egy másik aspektusa az e-sportnak, amely mutatja a gyors fejlődést, a gazdasági terület. Az e-sport már jelenleg is globális szinten jelentős piaccal rendelkezik, ráadásul egyre nagyobb gazdasági potenciál rejlik benne, a kapcsolódó bevételek pedig évről évre töretlenül nőnek. A terület gazdasági súlyát jól mutatja, hogy az e-sportból származó bevételek 2017-ben elérték a 700 millió dollárt, egyes források szerint pedig az innen származó jövedelmek 2021-re meghaladhatják az 1,6 millió dollárt.

Mind a játékosok és nézők száma, mind pedig a gazdasági aspektus miatt azt láthatjuk tehát, hogy egy olyan területről van szó, amellyel foglalkozni kell, egy kormányzati stratégia kidolgozása pedig ezt tenné lehetővé. A segítségével megalkotható a hiányzó jogszabályi környezetet vagy éppen felmérhető, hogy milyen segítségre szorulnak a hazai e-sportolók és az őket összefogó szervezetek, egyesületek.

Azért is érdemel több figyelmet ez a terület, mert az e-sport különösen érinti – mind nézőként, mind pedig résztvevőként – a fiatalabb korosztályt, közöttük a kiskorúakat is. Az ő szempontjukból is kiemelt fontosságú, hogy megkapjanak minden olyan segítséget, támaszt, ami alapján szabályozott keretek között tudják űzni ezt a szabadidős tevékenységet, ugyanakkor védve vannak annak esetleges káros hatásaitól – így a függőség kialakulásától – is. Éppen ezért lehet szükséges egy nagy, társadalmi kampány, amely megismerteti az emberekkel az e-sport előnyeit, hátrányait, egyben a szülőket is felkészíti arra, hogy gyermekeik kedvtelési célú elfoglaltságához miként viszonyuljanak.

A stratégiában is hangsúlyozni kell, hogy az e-sportot nem a hagyományos sportok rovására, hanem azok mellett szükséges támogatni, kiemelve, hogy ezen újabb időtöltési formának is számtalan haszna van a szórakozáson kívül: a problémamegoldó, a koncentrációs képesség, a

gyors, logikus gondolkodás fejlődése, a memóriafejlesztés, online játékok esetében a csapatmunka és a közösen gondolkodás képességének fejlesztése is ide sorolható.

Ahhoz, hogy egy ilyen nagy léptékben fejlődő területet jól tudjunk kezelni, egy átfogó kormányzati stratégia létrehozására van szükség. A dán kulturális minisztérium nemzetközi szinten elsőként dolgozott ki egy ilyen, az e-sport minden aspektusára kiterő országos stratégiát, amely tartalmazza többek között a jogi, gazdasági és anyagi háttérrel, valamint a népszerűsítő és a tudatos, biztonságos játékra nevelő kampányokat is. Ez nagy segítség lehet hazánk számára is a stratégia megalkotásához.