



ΕΝΑ

Ινστιτούτο
Εναλλακτικών
Πολιτικών

ΓΙΑΤΙ ΤΑ «E-SPORTS» ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ & Ο ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΤΟΥΣ: ΜΙΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ιούλιος Συναδινός,
Εκπαιδευτικός - Ph.D Αθλητικής Κοινωνιολογίας,
πρ. Γενικός Γραμματέας Αθλητισμού (2015-2019)

Γιώργος Καλούδης,
Δικηγόρος (Αθλητικό Δίκαιο),
πρ. νομικός σύμβουλος στη Γενική Γραμματεία Αθλητισμού (2015-2019)





ΕΝΑ

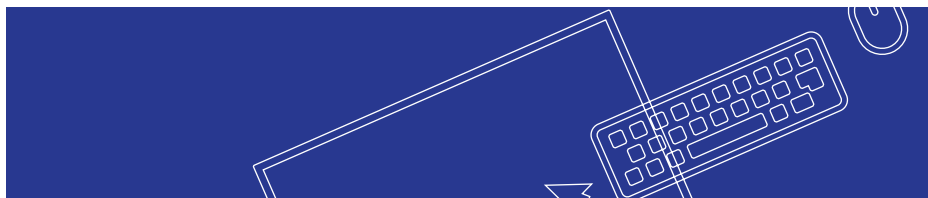
**Ινστιτούτο
Εναλλακτικών
Πολιτικών**

**ΓΙΑΤΙ ΤΑ «E-SPORTS» ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ &
Ο ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΤΟΥΣ:
ΜΙΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

Ιούλιος Συναδινός,
Εκπαιδευτικός - Ph.D Αθλητικής Κοινωνιολογίας,
πρ. Γενικός Γραμματέας Αθλητισμού (2015-2019)

Γιώργος Καλούδης,
Δικηγόρος (Αθλητικό Δίκαιο),
πρ. νομικός σύμβουλος στη Γενική Γραμματεία Αθλητισμού (2015-2019)

Μάρτιος 2022



Το σχέδιο νόμου για τον «Ηλεκτρονικό Αθλητισμό»

Στις 3 Μαρτίου 2022 κατατέθηκε στη Βουλή των Ελλήνων προς συζήτηση, με πρωτοβουλία του Υφυπουργού Αθλητισμού κ. Αυγενάκη, σχέδιο αθλητικού νόμου, μέρος του οποίου αφορά στον λεγόμενο «**ηλεκτρονικό αθλητισμό**», τα **e-sports**. Όπως υποδηλώνεται στην Εισηγητική Έκθεση, το εν λόγω κεφάλαιο έχει σκοπό την καθιέρωση κι ενίσχυση του «Ηλεκτρονικού Αθλητισμού». Αυτό εξυπηρετείται μέσω της **αναγνώρισης των ηλεκτρονικών παιγνίων που παραπέμπουν σε αθλητικού περιεχομένου εικονική δραστηριότητα μέσω ψηφιακού περιβάλλοντος ως πραγματικών αθλητικών δραστηριοτήτων** και μάλιστα κατά την έννοια του ν. 2727/99, δηλαδή του βασικού πλαισίου νόμου που διέπει τον ελληνικό αθλητισμό εδώ και 23 χρόνια.

Στο πλαίσιο αυτό ορίζεται ως περιεχόμενο της δραστηριότητας η ατομική ή ομαδική προπόνηση, με τη βοήθεια ηλεκτρονικών συστημάτων ή μέσω επικοινωνίας Η/Υ και η συμμετοχή σε διοργανώσεις με σκοπό την κατάκτηση επάθλου, είτε παρουσία θεατών είτε μέσω διαδικτύου. Ως αθλήματα, κατά το σχέδιο νόμου, νοούνται οι «*ψηφιακές αναπαραστάσεις*» και «*παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας*».

Προς τούτο μάλιστα, ορίζονται ως φορείς ανάπτυξης σωματεία που ιδρύονται για τον παραπάνω σκοπό και αντίστοιχα ομοσπονδίες, με την ιδιότητα που προβλέπει ο αστικός κώδικας, τα οποία αναπτύσσουν τη δραστηριότητά τους εντός των αθλητικών εγκαταστάσεων ή εντός μη αθλητικών εγκαταστάσεων (αναφέρονται χαρακτηριστικά ξενοδοχεία, σχολεία, εκθεσιακά κέντρα κλπ).

Ο «Ηλεκτρονικός Αθλητισμός» σε ευρωπαϊκό επίπεδο

Την περίοδο της πανδημίας και των συνθηκών καραντίνας κι εγκλεισμού που επιβλήθηκαν, αυξήθηκε ραγδαία το ενδιαφέρον, κυρίως των νέων ανθρώπων, για κάθε ηλεκτρονική μορφή επικοινωνίας και ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Για μεγάλες χρονικές περιόδους απαγορεύτηκε πλήρως η άθληση είτε ερασιτεχνική είτε επαγγελματική σε οργανωμένες δραστηριότητες, ακόμα και η προσέλευση σε γήπεδα και γυμναστήρια. Εκατομμύρια άνθρωποι, κυρίως παιδιά και νέοι,



«ταυτίστηκαν» με το ηλεκτρολόγιο και την εικονική πραγματικότητα μιας οθόνης ηλεκτρονικού υπολογιστή και ήδη οι επιστήμονες μιας σειράς ειδικοτήτων τονίζουν τις δραματικές επιπτώσεις στη σωματική, τη πνευματική και τη ψυχική υγεία εξ αυτού του γεγονότος. Η επίσημη «τηλε-εκπαίδευση» είχε τα δικά της χαρακτηριστικά, θετικά και αρνητικά πρόσημα.

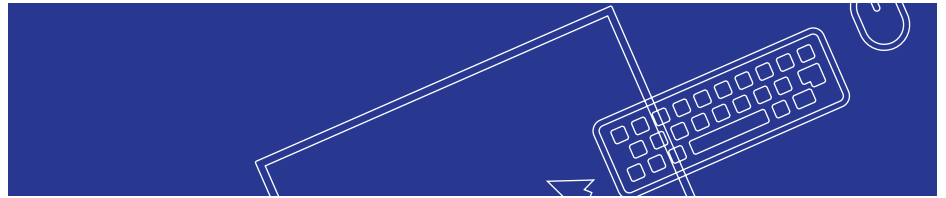
Η ραγδαία αύξηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ειδικά των e-sports, αντικατοπτρίζεται σε πολύ πρόσφατα στοιχεία. Ο παγκόσμιος τζίρος της βιομηχανίας των «games» ξεπερνά αρκετά εκείνον του κινηματογράφου και της μουσικής μαζί. Το 2020 μόνο οι ηλεκτρονικές αγορές ξεπέρασαν τα 180 δισ. Δολάρια. Με βάση δημοσιευμένες μελέτες οικονομικών αναλυτών, τα έσοδα από τα e-sports για το 2022 θα ξεπεράσουν το 1,5 δισ. δολάρια. (Newzoo 2019 Global Esports Market Report).

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο η αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών του τομέα e-sports, εκτιμάται σε 21,6 δισεκατομμύρια ευρώ το 2019 και αφορούσε σε ευρωπαϊκό κοινό περίπου 86 εκατομμυρίων ατόμων το 2018. Τα e-sports εξελίσσονται σε σημαντικό τομέα επιχειρήσεων software και ψυχαγωγίας (Interactive Software Federation of Europe, 2020· Sikora, 2019).

Σύμφωνα με την έρευνα της Super Data Research¹, οι gamers στην Ελλάδα το 2018 ξεπέρασαν τους 351.000 και τα έσοδα άγγιξαν τα 889.000 δολάρια.

Το πιο βασικό ερώτημα αφορά στην ορθότητα της αναγνώρισης του «Ηλεκτρονικού Αθλητισμού» ως αθλητισμού με την ευρεία και ειδικότερη έννοια που προσδίδουν όλοι οι θεσμικοί, επιστημονικοί και άλλοι αρμόδιοι φορείς στις έννοιες **sport** και **αθλητισμός**. Μια ενέργεια που δεν αποτελεί κοινή πολιτική στα κράτη-μέλη της ΕΕ, η πλειοψηφία των οποίων στέκεται τουλάχιστον με σκεπτικισμό στην εν λόγω προσπάθεια διάφορων επιχειρηματικών κύκλων.

¹ Η SuperData ιδρύθηκε ως εταιρεία - πάροχος πληροφοριών αγοράς για την κάλυψη της αγοράς δωρεάν παιχνιδιών, ψηφιακής κονσόλας, κινητής τηλεφωνίας, υπολογιστή με δυνατότητα λήψης, μέσω ροής και e-sports. Χρησιμοποιώντας ψηφιακά δεδομένα που λαμβάνονται από εκδότες, προγραμματιστές και παρόχους υπηρεσιών πληρωμών, οι αναλύσεις της SuperData βασίζονται στη μηνιαία δαπάνη 48 εκατομμυρίων διαδικτυακών παικτών που πληρώνουν σε όλο τον κόσμο σε συνδυασμό με ποιοτική ανάλυση των καταναλωτών. Ιδρύθηκε από βετεράνους ερευνητές της βιομηχανίας παιχνιδιών το 2009 και εξαγοράστηκε από την γνωστή εταιρεία ανάλυσης δεδομένων Nielsen τον Σεπτέμβριο του 2018, συγχωνευόμενη με την εταιρεία Nielsen Sports .



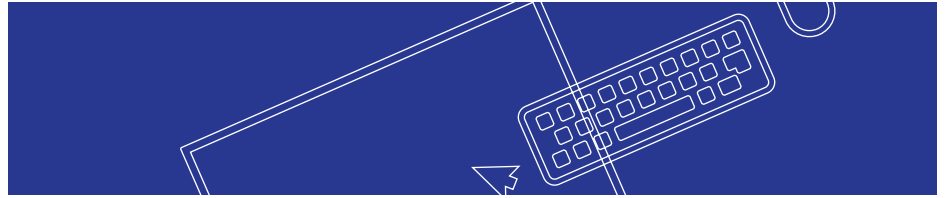
Χωρίς να παραγνωρίζονται οι ποικίλες κοινωνιολογικές προσεγγίσεις και οι συναφείς νοηματικές εκλεπτύνσεις επί του θέματος, υιοθετούμε την ευρύτερα αποδεκτή έννοια του «sport» ως: **«οποιαδήποτε μορφή ανταγωνιστικής σωματικής δραστηριότητας ή παιχνιδιού, που στοχεύει στη χρήση, διατήρηση ή βελτίωση της σωματικής ικανότητας και δεξιοτήτων παρέχοντας παράλληλα απόλαυση στους συμμετέχοντες και, σε ορισμένες περιπτώσεις, ψυχαγωγία στους θεατές. Ο αθλητισμός μπορεί, μέσω της περιστασιακής ή οργανωμένης συμμετοχής, να βελτιώσει τη σωματική υγεία...»**, και **«ο αθλητισμός γενικά αναγνωρίζεται ως σύστημα δραστηριοτήτων που βασίζεται στον σωματικό αθλητισμό ή τη σωματική επιδεξιότητα»².**

Μέχρι σήμερα, σε ευρωπαϊκό επίπεδο ο ορισμός για τον αθλητισμό και τα sports προσδιορίζεται από βασικά κείμενα όπως η «**Ευρωπαϊκή Χάρτα**» και η «**Λευκή Βίβλος για τον Αθλητισμό**», τα οποία εστιάζουν κυρίως στα φυσικά και ενεργητικά χαρακτηριστικά του. Στον πυρήνα τους έχουν τις κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές λειτουργίες της οργανωμένης, συλλογικής ή ατομικής σωματικής άσκησης, άθλησης και του υγιούς τρόπου ζωής. **Μέχρι σήμερα, σωστά ενεργώντας, το Συμβούλιο της Ευρώπης, αποκλείει δραστηριότητες που δεν εμπεριέχουν το φυσικό στοιχείο από τον χαρακτηρισμό ως «αθλητισμό».**

Γενικά, για το θέμα του «Ηλεκτρονικού Αθλητισμού» δεν υπάρχει ενιαία αντίληψη στο επίπεδο της ΕΕ, ούτε η συζήτηση για το εάν τα e-sports εμπίπτουν στον αθλητισμό έχει καταλήξει σε ενιαία συμπεράσματα και πρακτική ένταξή τους στο πεδίο εφαρμογής πολιτικών για τον αθλητισμό.

Ήδη από το 2010, για πρώτη φορά είχε δημοσιευθεί από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Κομισιόν (Joint Research Center) μια μελέτη που επικεντρώνεται στη βιομηχανία λογισμικού βιντεοπαιχνιδιών εντός της ΕΕ (De Prato et al., 2012). Το Κοινό Κέντρο Ερευνών έθεσε στο πεδίο της επιστημονικής του δραστηριότητας την αξιολόγηση του κοινωνικού ρόλου και των επιπτώσεων των ψηφιακών παιχνιδιών, επικεντρώνοντας περισσότερο σε οικονομικές πτυχές και πτυχές ανταγωνισμού της αγοράς. Μια μελέτη σχετικά με τα «Ψηφιακά Παιχνίδια για Ενδυνάμωση και Ένταξη» δημοσιεύθηκε το 2012 και ακολούθησαν αρκετές άλλες που αφορούν κυρίως τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού παιχνιδιού (Bleumers, L. et al., 2012· Stewart & Misuraca, 2013).

² Βλ. "Athletics". Oxford English Dictionary (3rd ed.). Oxford University Press. December 2013.

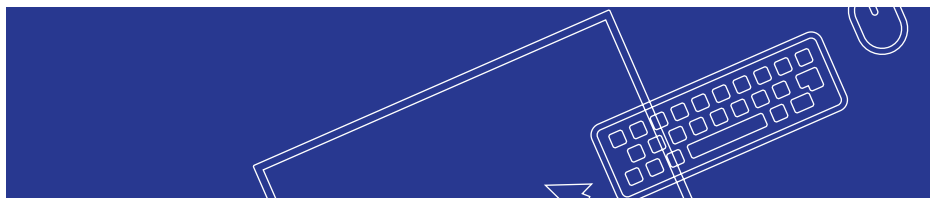


Εν συνεχεία, το θέμα εντάχθηκε στο πρόγραμμα χρηματοδότησης ERASMUS+ και, από το 2018, μια σειρά ερευνών έχουν λάβει χρηματοδότηση για τη διερεύνηση διαφόρων διαστάσεων του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού (Erasmus+ Projects 2018-1-FR01-KA203-048203; 2018-1-FI01-KA202 047301-2020-1-SE01-KA202-077964). Τα αποτελέσματα των παραπάνω ερευνών -όταν αυτές ολοκληρωθούν, μέσω του ERASMUS+, θα είναι μείζονος σημασίας για τη διαμόρφωση των πολιτικών και των ενεργειών της ΕΕ.

Η συνήθης εμπλοκή του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου με θέματα που «ακουμπούν» στον «Ηλεκτρονικό Αθλητισμό» χαρακτηρίζεται κυρίως από ερωτήσεις προς απάντηση από την Κομισιόν και τις Επιτροπές. Για παράδειγμα, από το 2004 έχουν κατατεθεί τρεις σχετικές ερωτήσεις: Αυτές εστίαζαν στη συμπεριφορά των χρηστών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, στις επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών γενικά και στον εθισμό σε παιδιά/νέους (2006) καθώς και στις επιπτώσεις του διαδικτυακού αθλητικού τζόγου (2014) (Ερώτηση E-4263/2006, Ερώτηση E-004768-14). Ως αποτέλεσμα, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εξέδωσε την 14η Ιουλίου 2014 «συστάσεις» *«για την προστασία καταναλωτών και παικτών υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση, καθώς και για την αποτροπή των ανηλίκων από τη συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση»*. (2014/478.ΕΕ)

Σε πιο πρόσφατη ερώτηση, (Ερώτηση P-001475/2020). με πιο άμεση σχέση με τα e-sports, ζητήθηκε από την Επιτροπή γραπτή δήλωση σχετικά με το λόγο υποστήριξης της ίδρυσης της Ευρωπαϊκής Ομοσπονδίας Esport (EEF), στην οποία παραχωρήθηκε έδρα εντός του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, στις Βρυξέλες το 2020. Στην απάντηση που δόθηκε από την Κομισιόν αναφέρεται: «Η Επιτροπή δεν γνωρίζει τους λόγους που οδήγησαν στην ίδρυση της Ευρωπαϊκής Ομοσπονδίας Esports και εάν εξετάστηκαν εναλλακτικοί οργανισμοί.», «Η Επιτροπή υποστηρίζει διακρατικά έργα και δίκτυα στον τομέα του αθλητισμού μέσω του προγράμματος Erasmus+. Η Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία Esports ή άλλα πρωταθλήματα Esports δεν περιλαμβάνονται στους δικαιούχους του έργου». (Απάντηση P-001475/2020)

Οι ευρωπαϊκές διαδικασίες εντάθηκαν από το 2017, αλλά περισσότερο το 2019, όταν την προεδρεία της ΕΕ ανέλαβε η Ρουμανία. Στο πλαίσιο του αθλητικού φόρουμ του Βουκουρεστίου, που διεξήχθη πριν από τη Σύνοδο των Γενικών Γραμματέων Αθλητισμού, έγινε αποτυχημένη απόπειρα, μέσω της παρουσίας μιας σειράς παραγόντων και οργάνων-επιχειρήσεων που προωθούν τα e-sports, για την απόσπαση μιας θετικής γνώμης από τους αθλητικούς φορείς που συμμετείχαν,



στη βάση ενός ωραιοποιημένου «ευχολόγιου» και χωρίς να παρουσιασθεί κανένα ρυθμιστικό πλαίσιο. Στο φόρουμ αυτό³, υπήρξε συντονισμένη παρουσία φορέων, όπως η Electronic Sports League (ESL), η SK Gaming, η ESports Integrity Commission (ESIC) και μια σειρά επιχειρήσεις-σπόνσορες που μάλιστα είχαν οργανώσει κι έκθεση των προϊόντων τους.

Την επόμενη ημέρα, στη διάσκεψη των Γενικών Γραμματέων Αθλητισμού των χωρών μελών, με πρωτοβουλία της Ελλάδας, της Βουλγαρίας, της Γαλλίας, της Πορτογαλίας σχηματίστηκε πλειοψηφικό μπλοκ απέναντι στις επιδιώξεις συγκεκριμένων επιχειρηματικών κύκλων που υποστηρίζονταν από μια σειρά χωρών όπως η Ρουμανία, η Ουγγαρία, η Αυστρία κ.ά.

Η ταυτότητα των αντικρουόμενων συμφερόντων

Ποια είναι όμως η ταυτότητα των αντικρουόμενων συμφερόντων, τα οποία αντιπαρατίθενται και προκαλούν δυσκολίες στη χάραξη μιας κοινής γραμμής των κρατών-μελών της ΕΕ σε ό,τι αφορά στην ένταξη ή όχι του «ηλεκτρονικού αθλητισμού» στον αθλητικό τομέα;

Από τη μια μεριά, υπάρχουν τα κράτη-μέλη στα οποία υπάρχει η στοιχειώδης αντίληψη για τον πυρήνα και τις κοινωνικές λειτουργίες του αθλητισμού, τα οποία βρίσκονται σε κοινή γραμμή με διεθνείς και εθνικούς αθλητικούς φορείς, αθλητικές ομοσπονδίες, συλλόγους, εκπαιδευτικά ιδρύματα, επιστημονικές συλλογικότητες. Μεταξύ των αθλητικών φορέων, ένα σημαντικό μέρος έχει αντίληψη των επιπτώσεων στον αθλητισμό, ένα άλλο μέρος -όσοι έχουν εμπορευματική λειτουργία- φοβούνται ότι η ανάπτυξη των e-sports και ο έλεγχος των αγορών από μεγάλους ομίλους με δικό τους αποκλεισμό, θα σημάνει για αυτούς απώλεια εσόδων (πνευματικά και διαφημιστικά δικαιώματα, εμπορικά σήματα κλπ). Αυτό καθιστά τους τελευταίους ιδιαίτερα ευάλωτους και ασυνεπείς ως προς την αποφασιστική υποστήριξη της θέσης τους.

Από την άλλη μεριά, βρίσκονται μεγάλοι οικονομικοί όμιλοι, η παγκόσμια και ευρωπαϊκή βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, τηλεοπτικοί σταθμοί συνδρομητικών

³ Η Ελλάδα εκπροσωπήθηκε από τους συγγραφείς του ανά χείρας Κειμένου Εργασίας, Ιούλιο Συναδινό με την ιδιότητα, τότε, του ΓΓ Αθλητισμού και τον νομικό Γεώργιο Καλούδη.



υπηρεσιών που μεταδίδουν στα προγράμματά τους αγώνες e-sports, εταιρείες διαδικτυακού στοιχηματισμού και εταιρείες διοργάνωσης διεθνών αγώνων e-sports. Στο μέχρι σήμερα ασύδοτα αγκοσμιοποιημένο περιβάλλον, η πλευρά των επιχειρηματιών θεωρεί ότι τα e-sports, ως νέο πεδίο τεράστιας κερδοφορίας, πρέπει να αποτελεί δική τους αποκλειστική «οικονομική» ζώνη, «ελεύθερη» και άβατο για κάθε ρυθμιστική αρχή. Επιδιώκουν την ανάπτυξη των e-sports με συνθήκες ανεξέλεγκτης αγοράς, χωρίς κανόνες, χωρίς κρατικές και κεντρικές ρυθμίσεις από τους ευρωπαϊκούς θεσμικούς φορείς, χωρίς δικλίδες ασφάλειας για την υγεία της νέας γενιάς, για την τήρηση της προστασίας των προσωπικών δεδομένων και των ανηλίκων παιδιών, για τα εργασιακά δικαιώματα, για τους κανόνες στη κυκλοφορία του χρήματος διεθνώς κλπ. Η πυραμιδική δομή που διαμορφώνεται παγκοσμίως στα e-sports προσομοιάζει πολύ με αυτή του παγκοσμιοποιημένου «πραγματικού» επαγγελματικού αθλητισμού, αφού συγκεντρώνει το ίδιο περίπου φάσμα επιχειρήσεων.

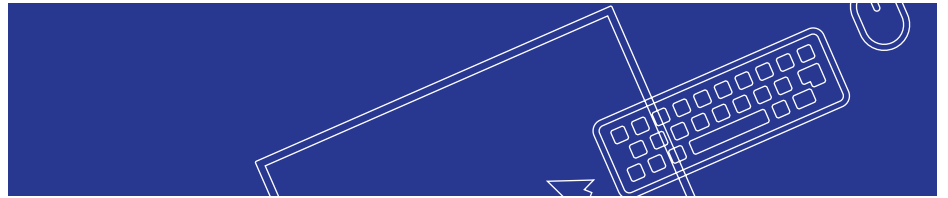
Ενδεικτικά, υπάρχουν φορείς:

α) Που σχετίζονται με τον «ηλεκτρονικό αθλητισμό», όπως η πρόσφατα ιδρυθείσα EEF και η ESIC, οι οποίες αποτελούν «μήλον της έριδας» για τον έλεγχο και τη χειραγωγή τους, καθώς σε διακηρυκτικό επίπεδο αντανακλούν τις κοινωνικο-πολιτιστικές και πολιτικές διαστάσεις του e-sport (European Esports Federation, 2020· Esports Integrity Commission, 2020).

Η Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία Esports (European Esport Federation - EEF). Ιδρύθηκε τον Φεβρουάριο του 2020 κι εγκαταστάθηκε εντός του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, στις Βρυξέλες, με σκοπό «τη δημιουργία μιας δημοκρατικής πλατφόρμας για τα μέλη και την ανάπτυξη του κινήματος των e-sports, ακολουθώντας τις δεσμεύσεις της διακήρυξης του Βερολίνου - 2019».

Στην εν λόγω διακήρυξη αναφέρεται ότι: «Τα e-sports είναι ανταγωνιστικοί αγώνες βιντεοπαιχνιδιών, όπως παιχνιδιών στρατηγικής, παιχνιδιών αθλητικού περιεχομένου και παιχνιδιών τακτικής στόχευσης, που αποτελούν την πιο αναπτυσσόμενη βιομηχανία ψυχαγωγίας του κόσμου».

Ο παραπάνω ορισμός, που δίνουν οι ίδιοι για το e-sport, δεν έχει καμιά απολύτως σχέση με τις έννοιες sport/αθλητισμός της Ευρωπαϊκής Ένωσης και των αθλητικών - επιστημονικών φορέων.



Στην ΕΕΦ συμμετέχουν πλέον 40 μέλη, τόσο εθνικές οργανώσεις όσο και σχετικοί ενδιαφερόμενοι φορείς. Προεδρεύει ο Ido Brosh της Ισραηλινής Ένωσης E-sports, με πολυετή δραστηριότητα στη βιομηχανία λογισμικού e-sports.

Παρά το γεγονός ότι τα μέλη της ΕΕΦ έχουν πολλαπλασιαστεί, η στάση χωρών και αθλητικών φορέων σε ό,τι αφορά την ένταξή τους είναι ακόμα αντιφατική: Η Barcelona FC και οι περισσότερες Ισπανικές ομάδες αρνήθηκαν να ενταχθούν (2020), όπως τονίζουν «σε βίαια και ψευδεπίγραφα αθλητικά παιχνίδια», σε αντίθεση με την Ιταλική Λίγκα της Serie A' που διεξάγει δικό της «ηλεκτρονικό» πρωτάθλημα. Υπάρχουν δε και παραδείγματα γνωστών προσώπων του επαγγελματικού ποδοσφαίρου (Gareth Bale) που σπεύδουν να ιδρύσουν δική τους εταιρεία e-sports (2020).

Η ΕΕΦ αντίστοιχα είναι μέλος της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας E-sports (IESF).

Η Επιτροπή Ακεραιότητας Esports (Esports Integrity Commission - ESIC). Αποτελεί μια μη κερδοσκοπική ένωση μελών που ιδρύθηκε το 2015 για να προωθήσει και να διευκολύνει την ακεραιότητα των αγώνων στα e-sports. Η επιτροπή ιδρύθηκε λόγω της έλλειψης θεσμικών φορέων ελέγχου διεθνώς και δραστηριοποιείται στην έρευνα και αποτροπή όλων των μορφών εξαπάτησης ή στημένων αγώνων.

β) Οι διαμεσολαβητές και διοργανωτές αγώνων δια ζώσης ή μέσω διαδικτύου. Η Λίγκα Ηλεκτρονικών Sports (Electronic Sports League - ESL) λειτουργεί ως ένωση των διοργανωτών αγώνων και διαθέτει πλειάδα συμβαλλόμενων επαγγελματιών κι ερασιτεχνών παικτών e-sports (Electronic Sports League, 2020).

Στην Ελλάδα δραστηριοποιούνται τα τελευταία χρόνια ιδιωτικές εταιρείες που διοργανώνουν πρωταθλήματα, λειτουργώντας προωθητικά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διάφορων κατασκευαστών. Στα πρωταθλήματα συμμετέχουν τμήματα e-sports που έχουν δημιουργήσει ορισμένοι αθλητικοί σύλλογοι, για παράδειγμα ο Παναθηναϊκός, η ΑΕΚ, ο ΑΡΗΣ, ο Πανσερραϊκός και άλλοι. Για παράδειγμα, το τμήμα e-sports του Παναθηναϊκού ανακοινώθηκε στις 29 Δεκεμβρίου του 2016, έπειτα από τη σύναψη συνεργασίας με την Adidas, η οποία διοργανώνει τουρνουά ηλεκτρονικών παιχνιδιών και στην οποία ανήκει η ομάδα Void Gaming, η οποία δημιουργήθηκε στα τέλη του 2012. Το τμήμα e-sports της ΑΕΚ ιδρύθηκε το 2019 με μια σειρά από ομάδες του που συμμετέχουν σε διάφορες διοργανώσεις. Η ίδρυση τμημάτων e-sports, που νομοτελειακά



θα λειτουργήσουν επαγγελματικά, από ερασιτεχνικά αθλητικά σωματεία στην Ελλάδα, ανοίγει μια νέα σελίδα εμπορευματοποίησης κι εξάρτησης από εταιρείες του ήδη πληγωμένου ερασιτεχνικού αθλητισμού της χώρας.

γ) Οι οργανώσεις που προωθούν τα συμφέροντα της ευρωπαϊκής βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, όπως το Ίδρυμα Προώθησης Ευρωπαϊκών Παιχνιδιών (European Games Developer Foundation - EGDF) και η Ομοσπονδία Διαδραστικού Λογισμικού Ευρώπης (Interactive Software Federation of Europe - ISFE).

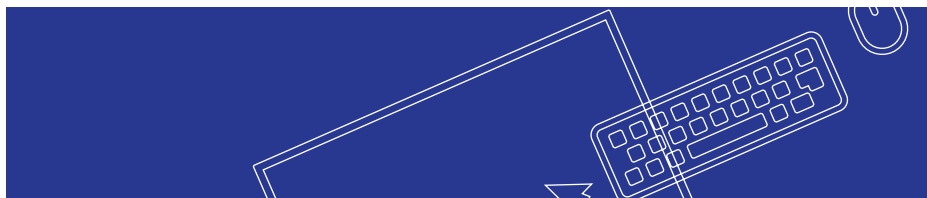
Το EGDF και η ISFE συνεργάζονται με μεγάλες επιχειρήσεις σε παγκόσμιο επίπεδο. Χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως εργαλείο management, ως μέσο προσέλκυσης κι επιλογής στη διαδικασία νέων προσλήψεων από τους μονοπωλιακούς ομίλους, όσο και στη διαδικασία παραγωγής στελεχών. Εμφανίζουν το gaming ως προσόν στα κριτήρια προσλήψεων και προαγωγής καθιστώντας το κίνητρο για την ενασχόληση με αυτό, με επαγγελματική προοπτική. Για τους ερασιτέχνες υπάρχει επίκληση για μετατροπή του χόμπι σε επάγγελμα με την προοπτική της εξέλιξης. Η ανάδειξη ταλέντων έχει αποκλειστικό σκοπό την απορρόφησή τους στον επαγγελματικό χώρο των e-sports, πάντα με το ισχυρό κίνητρο των οικονομικών επάθλων στους αγώνες.

Παρεμπιπτόντως, σε μελέτες⁴ κι εκτεταμένη αρθρογραφία⁵ αναφέρεται, ότι και ο Αμερικανικός Στρατός χρησιμοποιεί συγκεκριμένα πολεμικά παιχνίδια, ώστε να προκαλέσει ενδιαφέρον για εισροή νέων στις τάξεις του. Μελετητές το χαρακτηρίζουν ως το πιο αποτελεσματικό «στρατολογικό» εργαλείο, εν καιρώ ειρήνης.

δ) Οι νόμιμες ή παράνομες στοιχηματικές εταιρείες, που ήδη έχουν εντάξει αυτούς τους αγώνες στα δελτία τους και στα site τους και συμβάλλονται με δεκάδες εταιρείες που με τη σειρά τους εκπροσωπούν εκατοντάδες ομάδων η κάθε μία.

⁴ Βλ. Elizabeth Howe, Elena LoRusso & Emma Moore, Esports and the Military, Center for a New American Security, 3 August 2021.

⁵ Βλ. Christopher Woody, *The Army wants more soldiers, and it's using esports to put a 'finger on the pulse' of potential recruits* [<https://www.businessinsider.com/army-is-using-esports-to-put-to-recruit-american-teenagers-2020-2>], Marjolaine Grappe & Nora Nervest, *How the US Army uses video games to attract Gen Z* [<https://www.businessinsider.com/us-army-esports-team-twitch-livestreams-recruitment-2020-9>], Ellen M. Zavian, *This Is How The U.S. Military Is Using Esports*, [<https://www.forbes.com/sites/ellenzavian/2021/08/27/esportssecuring-our-nation/?sh=204d66401954>]



Η γιγάντωση της αγοράς των e-sports αυτονόητα ακολουθεί την πεπατημένη της υπερσυγκέντρωσης των κεφαλαίων και του ελέγχου όλων αυτών από διεθνή ολιγοπώλια, με ταυτόχρονη διόγκωση των φαινομένων παραοικονομίας.

Το χαρακτηριστικό παράδειγμα της SK GAMING

Ιδρύθηκε το 1997, με έδρα τη Γερμανία και αποτελεί την πρώτη επαγγελματική ένωση e-sports, στην οποία εντάσσονται ομάδες από όλο τον κόσμο, εκπροσωπώντας την αγωνιζόμενοι σε διάφορα διεθνή meetings και πρωταθλήματα e-sports, διεκδικώντας σημαντικά χρηματικά έπαθλα.

Είναι η πρώτη Ένωση η οποία μέσω ηλεκτρονικής πλατφόρμας καθιέρωσε την εγγραφή χρηστών με ετήσια συνδρομή και την επί πληρωμή παροχή ηλεκτρονικών υπηρεσιών συνδυάζοντάς τις με τη προώθηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών e-sports.

Είναι η πρώτη ένωση που καθιέρωσε την υπογραφή επαγγελματικών συμβάσεων με τους παίκτες του e-sports (2003).

Αναπτύχθηκε έχοντας ως βασικό συνεργάτη την Deutsche Telekom, που με τη σειρά της έχει συμπεριλάβει και προωθεί με τις συνδρομητικές της υπηρεσίες τη μετάδοση αγώνων e-sports.

Σε συνθήκες παγκοσμιοποίησης, η SK Gaming εξελίχθηκε ακόμα περισσότερο συνεργαζόμενη με γνωστές κονσόλες (Xbox) και Ιαπωνικούς κολοσσούς (Toshiba, Kingston Technology, 2009) και στη κορύφωση των μονοπωλιακών διαδικασιών σύναψε συνεργασία με χρηματοπιστωτικούς φορείς όπως η VISA (2017).

Η εξέλιξη του «φαινομένου» και οι αυξανόμενες ανησυχίες

Όσο στα κράτη-μέλη της ΕΕ η ακαδημαϊκή συζήτηση σχετικά με τη φύση και τον ορισμό των ηλεκτρονικών αθλημάτων εντείνεται (Hallmann & Giel, 2018· Jenny et al., 2017), νέες πτυχές εντάσσονται στην προβληματική για το θέμα: γνωστά στον αθλητισμό προβλήματα και παθογένειες των οικονομικών ανταγωνισμών και της εμπορευματοποίησης, όπως για παράδειγμα το ντόπινγκ, τα δικαιώματα των ερασιτεχνών ή των επαγγελματιών αθλητών, η χειραγώγηση των αγώνων, η προστασία των προσωπικών δεδομένων και άλλα, έχουν ήδη παρουσιαστεί εντός



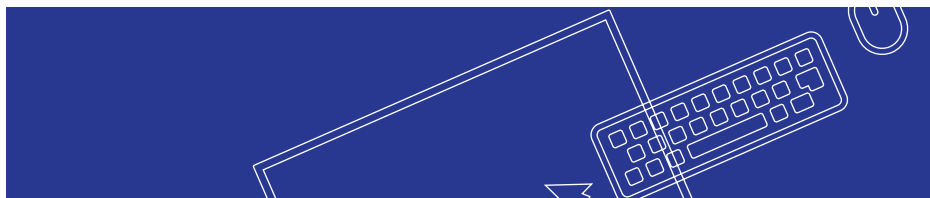
του e-sport. Ήδη μια σειρά «ελεγκτικά όργανα» του αθλητισμού, όπως ο Παγκόσμιος Οργανισμός Αντιντόπινγκ - WADA εκφράζουν ανησυχίες για το γεγονός ότι εάν τα e-sports αναγνωρισθούν ως αθλητισμός, πρακτικά θα δημιουργηθεί μια «εκτός ελέγχου» κατάσταση, ενώ είναι δεδομένο ότι και οι αρχές που ελέγχουν τη διακίνηση «μαύρου χρήματος» πανευρωπαϊκά και παγκόσμια ήδη αντιμετωπίζουν νέες προκλήσεις.

Σήμερα η πλειοψηφία των ερευνητών στοχεύουν και αναλύουν τα δεδομένα του «Ηλεκτρονικού Αθλητισμού» στα κράτη-μέλη της ΕΕ, και επικεντρώνουν στον τρόπο με τον οποίο αυτή η δραστηριότητα συνδέεται με τον αυξημένο καθιστικό τρόπο ζωής και βλάπτει την ανάπτυξη της υγείας και την ευημερία των παιδιών και των εφήβων, ενώ δεν παραλείπουν να εκτιμούν ορισμένα θετικά στοιχεία για την «κοινωνικοποίηση» μιας σειράς αποκλεισμένων πληθυσμιακών - κοινωνικών ομάδων, όπως για παράδειγμα τα άτομα με αναπηρία και κινητικά προβλήματα. Ειδικότερα, τα αποτελέσματα από τη μελέτη «Ηλεκτρονικά Αθλητικά Κέντρα & Κοινωνική Ένταξη» θα είναι σημαντικά και θα παίξουν σημαντικό ρόλο στη λήψη αποφάσεων. Ωστόσο και ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας ενέταξε πλέον και επισήμως τον εθισμό στα παιχνίδια με υπολογιστές στις σύγχρονες ασθένειες και αυτό προκύπτει από την αναθεωρημένη έκδοση της ενδέκατης Διεθνούς Ταξινόμησης Νοσημάτων του Οργανισμού, που συντάχθηκε το 2018⁶.

Σε ακαδημαϊκό πάλι επίπεδο (Hollist, 2015), υπάρχουν αναλυτές που συνιστούν ρυθμιστικές λύσεις για τη διασφάλιση δίκαιων συνθηκών εργασίας για τους παίκτες του e-sport, ενώ άλλοι (Abanazir, 2019) τονίζουν ότι λόγω των αυξανόμενων οικονομικών αποδόσεων της βιομηχανίας τυχερών παιχνιδιών, η ΕΕ πρέπει να αποφασίσει πώς θα μεταχειριστεί το e-sport σύντομα.

Στο σημείο αυτό προσθέτουμε ότι η αναγνώριση του «ηλεκτρονικού αθλητισμού» ως αθλήματος, εντός της ΕΕ θα συνεπαγόταν την εφαρμογή του άρθρου 165 της Συνθήκης για τη Λειτουργία της ΕΕ (2007, ΣΛΕΕ), που σημαίνει την αναδιανομή των αθλητικών πόρων από τον πραγματικό αθλητισμό προς τις βιομηχανίες του e-sports, με ότι αυτό συνεπάγεται για τον αθλητισμό. Επακόλουθο, η υστέρηση πόρων του αθλητισμού και στο εθνικό επίπεδο.

⁶ Βλ. Δαβάνης Κ., ΠΟΥ: Ασθένεια ο εθισμός στα παιχνίδια με υπολογιστές, ertnews.gr, Ιανουάριος 2022.



Πώς έχουν ρυθμιστεί αυτά τα ζητήματα σε άλλες χώρες; Ποιοι είναι οι κύριοι ισχύοντες νόμοι, αθλητικοί νόμοι ή κώδικες για τα e-sports (εάν υπάρχουν);

Γαλλία

Άξιο αναφοράς είναι το παράδειγμα της Γαλλίας, που προσφέρει την πιο ολιστική προσέγγιση του ζητήματος.

Το γαλλικό δίκαιο παρέχει μια γενική αρχή σύμφωνα με την οποία θεωρούνται ως λαχεία και ως τέτοια απαγορεύονται, όλες οι δραστηριότητες-λειτουργίες (συμπεριλαμβανομένων των διαγωνισμών δεξιοτήτων) που προσφέρονται στο κοινό υπό οποιαδήποτε ονομασία, καθορίζονται -έστω κι εν μέρει- από την τύχη, δημιουργούν προσδοκία κέρδους και για τις οποίες γίνεται πληρωμή από τον συμμετέχοντα προς τον διοργανωτή. Οποιοσδήποτε λειτουργίες, διαδικτυακές ή όχι, που πληρούν τα παραπάνω χαρακτηριστικά απαγορεύονται.

Ωστόσο, η γαλλική νομοθεσία προβλέπει ορισμένες εξαιρέσεις από αυτή την απαγόρευση, συμπεριλαμβανομένων αυτών που σχετίζονται με το διαδίκτυο, τα τυχερά παιχνίδια και τα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια, δηλαδή τουρνουά e-sports.

Στη Γαλλία το νομοθετικό πλαίσιο είναι ευρύ και εκτείνεται σε αρκετούς τομείς. **Σημειώνεται ότι συμμετοχές ανηλίκων κάτω των 12 ετών σε τουρνουά e-sports με χρηματικά βραβεία απαγορεύονται.**

Τα e-sports δεν αναγνωρίζονται επίσημα ως άθλημα στη Γαλλία. Δεν υπάρχουν διατάξεις σχετικά με τα e-sports στον γαλλικό αθλητικό κώδικα. Το νομικό της καθεστώς ουσιαστικά διέπεται από τον Γαλλικό Κώδικα Εσωτερικής Ασφάλειας και τον Εργατικό Κώδικα. (Παράρτημα 1).

Βέλγιο

Στη χώρα που φιλοξενεί το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και τις υπηρεσίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, σε ό,τι αφορά στην εφαρμογή της νομοθεσίας για τα τυχερά παιχνίδια έχουν γίνει ποικίλες προβλέψεις. Ο αθλητισμός στο Βέλγιο αποτελεί κοινοτική αρμοδιότητα, επομένως μπορούν να υπάρχουν διαφορές

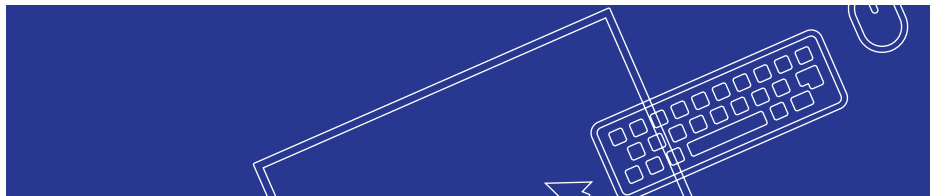


ανάμεσα στους Φλαμανδούς, τους Γάλλους και τους Γερμανούς. Ωστόσο, προς το παρόν, καμία κοινότητα δεν έχει αναγνωρίσει τα e-sports ως άθλημα. Για παράδειγμα, σε απάντηση σε κοινοβουλευτική ερώτηση της 9ης Οκτωβρίου 2019, ο Φλαμανδός υπουργός Αθλητισμού κ. Ben Weyts δήλωσε ότι τα e-sports δεν θεωρούνται αθλήματα και επιπλέον ότι: «λόγω της καθιστικής φύσης τους, τα e-sports είναι διαμετρικά αντίθετη στη φλαμανδική αθλητική πολιτική που προωθεί την σωματική δραστηριότητα και τον ενεργό τρόπο ζωής (με εξαίρεση των exergaming, που προάγουν τη σωματική δραστηριότητα)». Ο κ. Weyts δήλωσε περαιτέρω ότι πρέπει να γίνει συζήτηση με σκοπό μια σαφή φλαμανδική κανονιστική ρύθμιση στο πλαίσιο του τομέα των e-sports, **αλλά όχι ως μέρος του αθλητικού τομέα.**

Από φορολογική, άποψη στο πλαίσιο της ομοσπονδιακής κυβέρνησης, ο υπουργός Vincent Van Peteghem επιβεβαίωσε στην Κοινοβουλευτική Επιτροπή Οικονομικών της 3ης Φεβρουαρίου 2021 ότι οι παίκτες των e-sports θα πρέπει να θεωρούνται ως αθλητές και να απολαμβάνουν τα ίδια οφέλη. Πράγματι, ο υπουργός επιβεβαίωσε ότι οι ξένοι παίκτες e-sports που δραστηριοποιούνται στο Βέλγιο, μπορούν επίσης να επωφεληθούν από το ισχύον επαγγελματικό καθεστώς παρακράτησης φόρου 18% που επιβάλλεται σε ξένους αθλητές, καλλιτέχνες και ανθρώπους της διασκέδασης, όταν δραστηριοποιούνται στη χώρα για λιγότερο από 30 ημέρες, σύμφωνα με το άρθρο 17 του Μοντέλου του ΟΟΣΑ (Σύμβαση σχετικά με τους φόρους εισοδήματος και επί των κεφαλαίων). Επίσης, επιβεβαίωσε ότι οι Βέλγοι παίκτες e-sports που εργάζονται σε βελγικό σύλλογο μπορούν επίσης να επωφεληθούν από την εξαίρεση, που ισχύει υπό ορισμένες προϋποθέσεις, από την καταβολή του 80% της επαγγελματικής παρακράτησης φόρου που αφαιρούνται από τους μισθούς των μισθωτών αθλητών (σύμφωνα με το νόμο της 4ης Μαΐου 2007 για το φορολογικό καθεστώς μισθωτών αθλητών). (Παράρτημα 2)

Λουξεμβούργο

Δεν υπάρχει συγκεκριμένη νομοθεσία για τα e-sports στο Λουξεμβούργο. Αναφέρεται το παράδειγμα αυτής της χώρας, διότι το Υπουργείο Αθλητισμού του Λουξεμβούργου περιμένει τα συμπεράσματα της Εθνικής Επιτροπής Ολυμπιακών Αγώνων του Λουξεμβούργου (COSL) σχετικά με το αν πρέπει να υπάρχουν ή όχι τα e-sports, αν πρέπει να θεωρηθούν ως «αθλητισμός» και να νομοθετήσει για αυτό το θέμα.



Αργεντινή

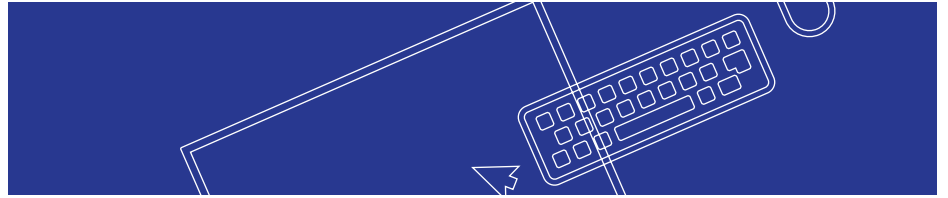
Στην Αργεντινή, για να αναφέρουμε κι ένα παράδειγμα από χώρα της λατινικής Αμερικής, δεν υπάρχει ολοκληρωμένος κανονιστικό πλαίσιο για τα e-sports. Σε ομοσπονδιακό επίπεδο, το άρθρο του Ποινικού Κώδικα 301 bis - προβλέπει ποινές για όσους εκμεταλλεύονται ή διοργανώνουν τυχερά παιχνίδια χωρίς την κατάλληλη νόμιμη εξουσιοδότηση. Η κανονιστική ρύθμιση των e-sports είναι στην αρμοδιότητα και εντός της δικαιοδοσίας των διαφόρων επαρχιών, αρκετές εκ των οποίων έχουν εκδώσει νόμους για το θέμα. Για παράδειγμα, η επαρχία του Μπουένος Άιρες έχει θεσπίσει τον νόμο 15.079 που ρυθμίζει **τα τυχερά παιχνίδια σε διαδικτυακά παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων αυτά που βασίζονται στην ικανότητα των παικτών καθώς και αυτά που βασίζονται στην καθαρή τύχη.**

Η συμμετοχή ανηλίκων στα e-sports υπόκειται στη γονική άδεια ή στην εξουσιοδότηση του ασκούντος άσκηση ανάλογης εξουσίας επί του ανηλίκου. **Εάν τα έπαθλα είναι σημαντικά, είτε σε μετρητά είτε με άλλο τρόπο, το τουρνουά μπορεί να ταξινομηθεί ως μια μορφή τζόγου και διέπεται από τους επαρχιακούς και άλλους κανόνες που ισχύουν για τα τυχερά παιχνίδια.**

Η «βιασύνη» της ελληνικής κυβέρνησης για άνευ όρων αναγνώριση του «Ηλεκτρονικού Αθλητισμού»

Τούτων δοθέντων, όταν δηλαδή σε επίπεδο ΕΕ δεν έχει ληφθεί απόφαση εάν και κατά πόσο είναι σωστό ο «Ηλεκτρονικός Αθλητισμός» να γίνει νόμιμο μέρος του ευρωπαϊκού αθλητικού μοντέλου, για να αναπτυχθούν στο μέλλον νομικά πλαίσια (ιδίως σε ό,τι αφορά ζητήματα ντόπινγκ και διαφθοράς), σπεύδει η σημερινή κυβέρνηση στην Ελλάδα να συνταχθεί -και στο θέμα αυτό- με τις πιο ακραίες νεοφιλελεύθερες πρακτικές, ανοίγοντας το παράθυρο της Ευρωπαϊκής Ένωσης σε συμφέροντα που δεν έχουν κανένα σκοπό την ανάπτυξη του αθλητισμού, βάλλοντας με αυτό το νομοσχέδιο ακριβώς στον πυρήνα της αθλητικής δραστηριότητας.

Όπως προκύπτει από τη σχετική βιβλιογραφία και τη δημόσια επιστημονική συζήτηση διεθνώς, τα e-sports στην Ελλάδα και στην Ευρωπαϊκή Ένωση πρέπει να ενταχθούν σε ειδικό κανονιστικό πλαίσιο και σε καμιά περίπτωση δεν πρέπει να αναγνωρισθούν ως μέρος του εθνικού κι ευρωπαϊκού αθλητικού μοντέλου. Κάθε άλλη απόφαση θα έχει αντιαθλητικό και αντικοινωνικό χαρακτήρα και θα προκαλέσει σοβαρές περιπλοκές στο μέλλον.



Αντίστοιχα, αυτή η δραστηριότητα δεν ανήκει στο Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού της Ελλάδας και στην αναρμόδια Γενική Γραμματεία Αθλητισμού, αλλά σε άλλες κρατικές, διοικητικές κι ελεγκτικές Αρχές. Είναι πιο ενδεδειγμένο και ασφαλές να υπαχθεί στα Υπουργεία Ψηφιακής Πολιτικής, Οικονομικών, Εμπορίου και στην Αρχή Ελέγχου Ηλεκτρονικών Παιγνίων, ώστε να διαμορφωθούν και οι φορολογικοί μηχανισμοί κι εποπτεία για την αποφυγή της διαφθοράς.

Σίγουρα τα e-sports, όπως κι αν «βαπτισθούν» στην ελληνική γλώσσα, όσο δημοφιλή κι αν είναι, σε όσο επικερδή βιομηχανία κι αν εξελίσσονται, δεν έχουν καμιά σχέση με τον αθλητισμό, ούτε με τον ερασιτεχνικό, ούτε με τον επαγγελματικό, ούτε φυσικά με την ενεργητική δραστηριότητα και ένα τρόπο ζωής που προάγει την σωματική και ψυχική υγεία.



Βιβλιογραφία:

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2011). Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών — Ανάπτυξη της ευρωπαϊκής διάστασης στον αθλητισμό. eur-lex.europa.eu. Διαθέσιμο στο: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52011DC0012&from=NL>

Bleumers, L., All, A., Mariën, I., Schurmans, D., Van Looy, J., Jacobs, A., ... & De Grove, F. (2012). State of play of digital games for empowerment and inclusion: A review of the literature and empirical cases. European Commission. Doi, 10(36295), 53-59.

Council of Europe (2021). Revised European Sports Charter 2021. Διαθέσιμο στο: <https://rm.coe.int/12rev3-draft-5-en-revised-european-sports-charter-2021-epas-master-278/1680a3c546>

De Prato, G., Lindmark, S. J., & Simon, J. P. (2012). The evolving European video game software ecosystem. In *The video game industry: Formation, present state, and future* (pp. 221-243). Routledge.

EUR-Lex (2007). Λευκή Βίβλος για τον Αθλητισμό. eur-lex.europa.eu. Διαθέσιμο στο: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52007DC0391&from=EL>

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports-Competitive sports or recreational activity?. *Sport management review*, 21(1), 14-20.

Interactive Software Federation of Europe (2020). Διαθέσιμο στο: <https://www.isfe.eu/>

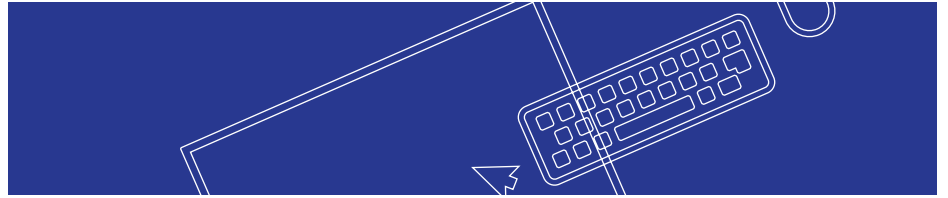
Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.

Newzoo (2019). Global Esports Market Report. Newzoo.com. Διαθέσιμο στο: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>

Oxford English Dictionary (3rd ed.) (2013). “Athletics”. Oxford University Press.

Sikora, S. (2019). Let’s Play! The European esports market. Deloitte Insights. Διαθέσιμο στο: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/ec/Documents/technology-media-telecommunications/Lets%20Play!%20The%20European%20esports%20market9073.pdf>

Stewart, J., & Misuraca, G. (2013). The industry and policy context for digital games for empowerment and inclusion. Joint Research Centre of the European Commission (JRC). Διαθέσιμο στο: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC77656>



Παράρτημα

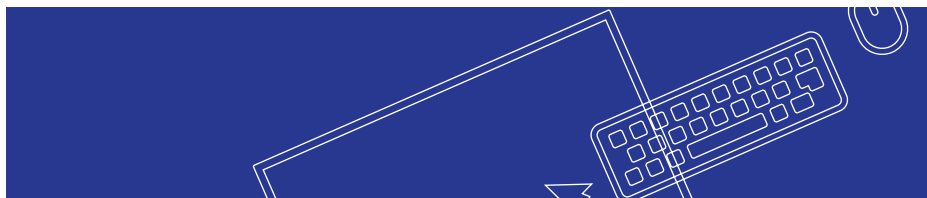
1. Το γαλλικό νομοθετικό πλαίσιο περιλαμβάνει

α. Όσον αφορά στην εφαρμογή της νομοθεσίας για τα τυχερά παιχνίδια:

- Άρθρο 1964 επ. του Γαλλικού Αστικού Κώδικα.
- Άρθρο L. 320-1 επ. του Γαλλικού Κώδικα της Εσωτερικής ασφάλειας.
- Ο νόμος αριθμ. 2010-476 της 12ης Μαΐου 2010 σχετικά με το άνοιγμα στον ανταγωνισμό και στη ρύθμιση των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και τυχερών παιγνίων - στοιχηματισμού (“Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l’ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d’argent et de hasard en ligne.”)
- Νόμος της 2ας Ιουνίου 1891 με στόχο τη ρύθμιση, έγκριση και λειτουργία ιπποδρομιών (“Loi du 2 juin 1891 ayant pour objet de réglementer l’autorisation et le fonctionnement des courses de chevaux”).
- Διάταγμα αριθμ. 78-1067 της 9ης Νοεμβρίου 1978 σχετικά με την οργάνωση και την εκμετάλλευση λαχειοφόρων αγορών που έχουν υπάγονται στο άρθρο 136 του νόμου της 31ης Μαΐου 1933 και με το άρθρο 48 του νόμου αριθμ. 94-1163 της 29ης Δεκεμβρίου 1994 (“Décret n°78- 1067 du 9 novembre 1978 relatif à l’organisation et à l’exploitation des jeux de loterie autorisés par l’article 136 de la loi du 31 mai 1933 et de l’article 48 de la loi n° 94- 1163 du 29 décembre 1994”).
- Νόμος αριθμ. 2017-257 της 28ης Φεβρουαρίου 2017 σχετικά με το καθεστώς του Παρισιού και του πολεοδομικού σχεδιασμού (“Loi n° 2017- 257 du 28 février 2017 relative au statut de Paris et à l’aménagement métropolitain” και το υπ’ αριθμ. 2017-913 διάταγμα με ημερομηνία 9 Μαΐου 2017.

β. Όσον αφορά στη διαφήμιση των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τα e-sports

- Άρθρο L. 121-1 επ. του Γαλλικού Κώδικα Καταναλωτή (αθέμιτες/παραπλανητικές/επιθετικές εμπορικές πρακτικές).
- Συστάσεις της Γαλλικής Αρχής αυτορρύθμισης της διαφήμισης (ARPP) και του Διεθνούς Επιμελητηρίου του Εμπορικού Κώδικα (ICC) για τα τυχερά παιχνίδια.
- Διάταγμα αριθμ. 92-280 της 27ης Μαρτίου 1992 σχετικά με τη ραδιοτηλεοπτική διαφήμιση (“Décret n°92-280 du 27 mars 1992 pris pour l’application des articles 27 et 33 de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 et fixant les principes généraux définissant les obligations des éditeurs de services en matière de publicité, de parrainage et de télé-achat”)
- Νόμος αριθμ. 2016-1321 της 7ης Οκτωβρίου 2016 για τη Ψηφιακή Δημοκρατία (“Loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique”)
- Διάταγμα αριθμ. 2017-871 της 9ης Μαΐου 2017 σχετικά με την διοργάνωση διαγωνισμών βιντεοπαιχνιδιών (“Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l’organisation des compétitions de jeux vidéo”).
- Άρθρο L. 7124-1 επ. του γαλλικού εργατικού κώδικα.



γ. Όσον αφορά στην επεξεργασία προσωπικών δεδομένων ως μέρος των δραστηριοτήτων e-sports

- Κανονισμός (ΕΕ) 2016/679 της 27ης Απριλίου 2016 για την προστασία των φυσικών προσώπων ως προς την επεξεργασία προσωπικών δεδομένων (GDPR) (μαζί με τους σχετικούς εκτελεστικούς νόμους).
- Νόμος υπ' αριθμ. 78-17 της 6ης Ιανουαρίου 1978 περί «Ενημέρωσης, Τεχνολογίας, Αρχεία Δεδομένων και Πολιτικές Ελευθερίες» (νόμος προστασίας δεδομένων), όπως τροποποιήθηκε.
- Άρθρο L. 34-5 των Γαλλικών Ταχυδρομείων και Ηλεκτρονικών Κωδικοποιημένων Επικοινωνιών σχετικά με το ηλεκτρονικό άμεσο μάρκετινγκ.
- Συστάσεις της Γαλλικής Αρχής Προστασίας Δεδομένων (CNIL) και του EDPB και του WP29.

δ. Σχετικά με τη συμμετοχή ανηλίκων σε δραστηριότητες e- sports

Το άρθρο L. 321-10 του Γαλλικού Κώδικα Εσωτερικής Ασφάλειας προβλέπει ότι η συμμετοχή ανηλίκου σε video games μπορεί να επιτραπεί υπό προϋποθέσεις. Ως προς αυτό, προκειμένου για συμμετοχή ανηλίκου σε τουρνουά e-sports, απαιτείται έγγραφη άδεια - εξουσιοδότηση από το νόμιμο εκπρόσωπο του ανηλίκου. Ο διοργανωτής πρέπει να κρατήσει αντίγραφο τέτοιας εξουσιοδότησης (η οποία μπορεί να είναι σε άυλη μορφή) για ένα έτος, καθώς και τον αριθμό, τη φύση και την αρχή που πιστοποίησε την ταυτότητα του ανηλίκου και του νομίμου εκπροσώπου του. Πρέπει επίσης να έχει ενημερωθεί ο νόμιμος εκπρόσωπος του ανηλίκου των οικονομικών διακυβεύσεων του διαγωνισμού και των αγώνων. Αυτές οι πληροφορίες περιλαμβάνουν, ιδίως αναφορά στη σήμανση που προβλέπεται στο άρθρο 32 του νόμου αριθμ. 98-468 της 17ης Ιουνίου 1998 για την πρόληψη και τιμωρία σεξουαλικών αδικημάτων και την προστασία των ανηλίκων.

Σύμφωνα με το άρθρο L. 7124-9 του Γαλλικού Εργατικού Κώδικα, μέρος της κάθε είδους αμοιβής που λαμβάνεται για την εξάσκηση ανταγωνιστικού βιντεοπαιχνιδιού από ανήλικο κάτω των 16 ετών, που υπόκειται σε υποχρεωτική ή σχολική εκπαίδευση μπορεί να αφεθεί στη διάθεση του νομίμου του/της αντιπροσώπων. Το υπόλοιπο μέρος θα καταβληθεί στον οργανισμό «Caisse des dépôts et consignations (αντίστοιχο του Ταμείου Παρακαταθηκών στην Ελλάδα), έως ότου το παιδί φτάσει στην ηλικία της ενηλικίωσης, με τις αναλήψεις να επιτρέπονται μόνο σε περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης και σε εξαιρετική βάση.

2. Το βελγικό νομοθετικό πλαίσιο περιλαμβάνει:

- Gaming Act της 7ης Μαΐου 1999 για τυχερά παιχνίδια, στοιχήματα, εγκαταστάσεις τυχερών παιχνιδιών και την προστασία των παικτών
- Βασιλικό διάταγμα της 4ης Μαΐου 2018 για τα τυχερά παιχνίδια σχετικά με εικονικά αθλητικά γεγονότα σε μόνιμες εγκαταστάσεις κατηγορίας IV
- Βασιλικό Διάταγμα της 25ης Οκτωβρίου 2018 σχετικά με τις προϋποθέσεις για τη λειτουργία τυχερών παιχνιδιών και στοιχημάτων από μέσα κοινωνικής δικτύωσης και πληροφοριών
- Βελγικός Κώδικας Οικονομικού Δικαίου («BCEL»), Βιβλίο VI, που αφορά την Προστασία των Καταναλωτών και Πρακτικές Αγοράς
- Άρθρα 301, 302, 303 και 304 του Βελγικού Ποινικού Κώδικα, ο οποίος τιμωρεί τις παράνομες δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών



ΕΝΑ

Ινστιτούτο
Εναλλακτικών
Πολιτικών

ΕΝΑ Ινστιτούτο
Εναλλακτικών Πολιτικών
Ζαλοκώστα 8, 106 71 Αθήνα,
+30 210 364 7912

info@enainstitute.org
www.enainstitute.org

** Η παρούσα δημοσίευση εκφράζει τις απόψεις των συγγραφέων και δεν εκφράζει απαραίτητα ή και στο σύνολό της το ΕΝΑ*

