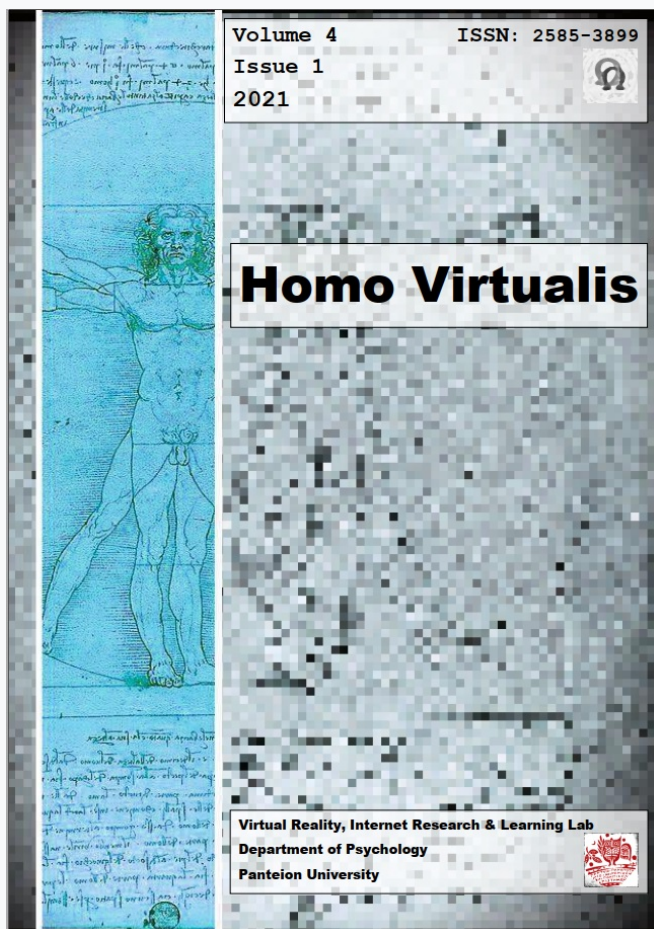


Homo Virtualis

Vol 4, No 1 (2021)

Vol. 4 No. 1 (2021)



Digital Arenas: The regulatory framework and other relevant issues on eSports online betting

Stylios Sykas

doi: [10.12681/homvir.27340](https://doi.org/10.12681/homvir.27340)

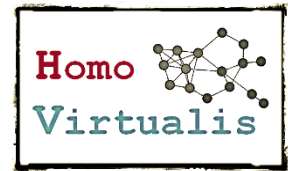
Copyright © 2021, Stylios Sykas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

To cite this article:

Sykas, S. (2021). Digital Arenas: The regulatory framework and other relevant issues on eSports online betting. *Homo Virtualis*, 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.12681/homvir.27340>



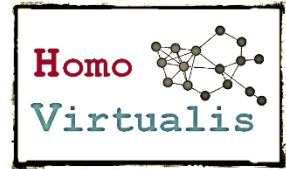
Digital Arenas: The regulatory framework and other relevant issues on eSports online betting

Stylianos Sykas¹

Abstract: The contribution of technological development, in an essential and user-friendly way, to the transition of many aspects of the real world to the digital environment, is constantly creating new habits and new fields of activity. This transition, without any shadow of doubt, leads to new and unknown realities, which, apart from the interest they present, they call for thorough investigation and further regulation, where it is needed. The cases of eSports and online gaming, although not new to the user of the digital age, are of high importance to the investment and commercial world, in terms of their further development and exploitation. In this context, although online betting in eSports has been introduced to the Greek market a few years ago, it is unlikely to be developed according to its dynamics, since issues of legal nature are not settled yet. In order to ensure a secure landscape for eSports online betting, the necessity for transparency and integrity and their protection through regulatory action becomes imperative.

Keywords: virtual presence, cyberspace, informatics law, esports, internet betting

¹Lawyer; PhD candidate, Department of Psychology, Panteion University of Social and Political Sciences.
Email: ssykas@gmail.com.



Ψηφιακές αρένες: Κανονιστικό πλαίσιο και συναφή ζητήματα για τον διαδικτυακό στοιχηματισμό στα eSports

Στέλιος Συκάς¹

Περίληψη: Η συμβολή της τεχνολογικής ανάπτυξης, κατά τρόπο ουσιώδη και φιλικό προς στον χρήστη, στην μεταφορά πληθώρας πτυχών του πραγματικού κόσμου στο ψηφιακό περιβάλλον, δημιουργεί συνεχώς νέες συνήθειες και νέα πεδία δραστηριότητας. Η μετάβαση αυτή οδηγεί, κατά κανόνα, σε καινούριες και άγνωστες πραγματικότητες, οι οποίες, εκτός από το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν, χρήζουν ενδελεχούς διερεύνησης και περαιτέρω κανονικοποίησης, όπου αυτή χρειάζεται. Οι περιπτώσεις των eSports και του online gaming, αν και δεν είναι κάτι νέο στο χρήστη της ψηφιακής εποχής, απασχολούν σημαντικά, όσον αφορά την περαιτέρω ανάπτυξη και την εκμετάλλευσή τους, τον επενδυτικό και εμπορικό κόσμο. Σε αυτό το πλαίσιο έχει εισαχθεί και η δραστηριότητα του διαδικτυακού στοιχηματισμού στα eSports, η οποία όμως δεν δύναται να αναπτυχθεί σύμφωνα με την δυναμική της, εφόσον πρέπει, πρωτίστως, να διευθετηθούν ζητήματα νομικής φύσεως. Προκειμένου να διασφαλιστεί ένα ασφαλές τοπίο καθίσταται επιτακτική η ανάγκη διασφάλισης της διαφάνειας και της ακεραιότητας και η θωράκιση τους σε κανονιστικό επίπεδο.

Λέξεις κλειδιά: κυβερνοχώρος, δίκαιο πληροφορικής, esports, διαδικτυακό στοίχημα.

¹Νομικός, Υποψήφιος Διδάκτορας, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών. E-mail: ssykas@gmail.com

Εισαγωγή

Η αλματώδης ανάπτυξη και απήχηση της βιομηχανίας των eSports, παγκοσμίως, έχει, δικαιολογημένα, προσελκύσει το ενδιαφέρον του επενδυτικού και εμπορικού κόσμου. Προκειμένου να καταστεί δυνατή η περαιτέρω κατανόηση της ανάλυσης που θα ακολουθήσει, θεωρείται δόκιμο να οριστεί η έννοια «eSports» ή, τουλάχιστον, να επιχειρηθεί μια προσέγγιση εννοιολογικού χαρακτήρα. Το Newzoo², που αποτελεί ή, έστω, θεωρείται η πληρέστερη πλατφόρμα ανάλυσης δεδομένων και πληροφοριών για τα eSports, τα ορίζει ως το «Ανταγωνιστικό παιχνίδι σε επαγγελματικό επίπεδο που διεξάγεται σε οργανωμένη μορφή (τουρνουά ή πρωτάθλημα) με ένα συγκεκριμένο στόχο (κερδίζοντας έναν τίτλο πρωταθλητή ή ένα χρηματικό έπαθλο), ενώ είναι σαφής ο διαχωρισμός μεταξύ παικτών ή/και ομάδων που ανταγωνίζονται μεταξύ τους».³ Η χρήση προχωρημένης τεχνολογίας έδωσε σάρκα και οστά στο επαγγελματικό gaming, ενώ τα παιχνίδια, πλέον, απαιτούν περισσότερες φυσικές δεξιότητες και νοητικές λειτουργίες προκειμένου κάποιος να γίνει επαγγελματίας⁴.

Εκτός από τις οικονομικές προεκτάσεις και τις προοπτικές περαιτέρω εξέλιξης του τεχνολογικού αυτού προϊόντος⁵, ανακύπτουν ζητήματα νομικής φύσεως, όπως η ανάγκη δημιουργίας νομοθετικών, κανονιστικών και εν τέλει ρυθμιστικών πλαισίων, που αφορούν στην γενικότερη λειτουργία των eSports αλλά και του ασφαλούς και νόμιμου στοιχηματισμού σε αυτά. Αυτή τη στιγμή τα eSports εκτιμάται ότι παρακολουθούνται από 380 εκατομμύρια θεατές ενώ οι προβλέψεις για το 2021 κάνουν λόγο για 557 εκατομμύρια θεατές. Βέβαια, σε αυτό το σημείο πρέπει να τονιστεί ότι θεμελιώδη ζητήματα που αφορούν στις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στις ψηφιακές αρένες, όπως λ.χ. η κατηγοριοποίηση τους ως αθλημάτων⁶, δεν έχουν αντιμετωπιστεί και σε ορισμένες περιπτώσεις ούτε καν προσεγγιστεί τόσο σε επίπεδο εθνικής νομοθεσίας όσο και σε επίπεδο σύγχρονης κουλτούρας. Η κατηγοριοποίηση αυτή, από την άλλη, φαίνεται να είναι περισσότερο σημαντική, όσον αφορά στην νομιμοποίηση του στοιχηματισμού στα esports, στις Η.Π.Α παρά στον υπόλοιπο κόσμο. Σύμφωνα με τελευταίες αναφορές ο στοιχηματισμός στα eSports άγγιξε τα 12 εκατομμύρια ευρώ το 2019, όταν το αντίστοιχο νούμερο το 2016 ήταν 5 εκατομμύρια ευρώ. Αυτή η δυναμική, αναπόφευκτα, καθιστά τα esports εξαιρετικά ανταγωνιστικά στον τομέα του στοιχηματισμού⁷.

² <https://newzoo.com/>

³ Newzoo. (n.d) Global Esports Market Report (2019).

https://resources.newzoo.com/hubfs/Factsheets/Newzoo_Global_Esports_Market_Report_Factsheet.pdf?hsCtaTracking=3a4cc3a4-5b97-46cd-89fb-e25a7f3fea2d%7C80a504c2-6c7e-4198-aaaa-de102e2e48cd

⁴ Frometa, RJ. (2019, October 16). How Esports Betting is changing the betting industry. Vents Magazine. <https://ventsmagazine.com/2019/10/16/how-esports-betting-is-changing-the-betting-industry/>

⁵ Newzoo. (n.d) Global Esports Market Report (2019).

https://resources.newzoo.com/hubfs/Factsheets/Newzoo_Global_Esports_Market_Report_Factsheet.pdf?hsCtaTracking=3a4cc3a4-5b97-46cd-89fb-e25a7f3fea2d%7C80a504c2-6c7e-4198-aaaa-de102e2e48cd

⁶ Kang, C. (2019). A Polymorphic Approach to Esports Betting .Brigham Young University Prelaw Review: Vol. 33, Article 7.

⁷ Nicholson, P. (2019). Esports betting to hit \$12.9bn in 2019, revenues to reach \$1.38bn in 2021. Inside World Football.

Esports, διαδικτυακός στοιχηματισμός και ελληνική νομική πραγματικότητα

Παρά την διεθνή απήχηση, η λέξη eSports είναι άγνωστη για το ευρύ κοινό στη χώρα μας. Το ίδιο άγνωστη είναι και για τον νομικό κόσμο, εφόσον δεν συναντάται σχεδόν πουθενά στην, πλούσια κατά τα άλλα, ελληνική νομοθεσία, νομολογία και αρθρογραφία. Αυτό, βέβαια, είναι αναμενόμενο, μέχρι ενός σημείου, εφόσον τα eSports δεν έχουν αποκτήσει νομική υπόσταση και δεν έχουν κατηγοριοποιηθεί ως άθλημα, με την απαραίτητη προσθήκη στα κατά καιρούς νομοθετήματα που αφορούν στον αθλητισμό. Προς επίρρωση του ως άνω ισχυρισμού, αναφέρεται η παντελής έλλειψη αναφοράς και η μη περίπτωση των eSports και στο πρόσφατο νόμο 4726/2020⁸.

Στην Ελλάδα το νομικό πλαίσιο που εισάγει και ρυθμίζει την αγορά του διαδικτυακού στοιχήματος εμπίπτει στις διατάξεις του ν.4002/2011⁹ όπως αυτός τροποποιήθηκε, πρόσφατα, από τον 4635/2019¹⁰. Οι νέες τροποποιήσεις του νόμου θεσμοθετούν ανοικτού τύπου αδειοδοτική διαδικασία, δηλαδή χωρίς διαγωνισμό, ενώ προβλέπονται δύο είδη αδειών διαδικτυακών τυχερών παιγνίων· μια για το διαδικτυακό στοιχείο και μια για λοιπά διαδικτυακά παίγνια (τύπου καζίνο, πόκερ και παραλλαγές του). Θεσμοθετούνται, επίσης, μεταξύ άλλων, το σχετικό τίμημα για την αδειοδότηση, η χρονική διάρκεια, οι προϋποθέσεις και οι όροι απόκτησης καθώς και το πλαίσιο της νόμιμης λειτουργίας των εταιρειών στην Ελλάδα. Περαιτέρω, καθιστά αρμόδια την Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων (Ε.Ε.Ε.Π) για την άσκηση της συνεχούς εποπτείας και ελέγχου όλων των τυχερών παιγνίων μέσω του Πληροφοριακού Συστήματος Εποπτείας και Ελέγχου (Π.Σ.Ε.Ε).

Μέσα σε αυτό το νομικό πλαίσιο, λοιπόν, θα αναπτυχθεί περαιτέρω στο μέλλον ο στοιχηματισμός μέσω διαδικτύου για τα eSports. Αξίζει να επισημανθεί, σε αυτό το σημείο, ότι η εισαγωγή των esports στην ελληνική αγορά των στοιχηματικών εταιρειών, που παρέχουν διαδικτυακές υπηρεσίες, υπάρχει ήδη. Συγκεκριμένα, εννέα νόμιμες εταιρείες έχουν εντάξει το ανταγωνιστικό ψηφιακό παιχνίδι στις προσφερόμενες επιλογές του χρήστη¹¹. Πέραν αυτού όμως καθίσταται εξαιρετικά

<http://www.insideworldfootball.com/2019/02/19/esports-betting-hit-12-9bn-2019-revenues-reach-1-38bn-2021/>

⁸ Ελληνική Δημοκρατία. (2020) Νόμος 4726/2020. Αναμόρφωση θεσμικού πλαισίου των αρχαιρεσιών των αθλητικών φορέων, διακρινόμενοι συνοδοί αθλητών ΑμεΑ, σύσταση Εθνικής Πλατφόρμας Αθλητικής Ακεραιότητας, Ελληνική Ολυμπιακή Επιτροπή (Ε.Ο.Ε.), Ελληνική Παραολυμπιακή Επιτροπή (Ε.Π.Ε.) και άλλες διατάξεις.
https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/640480/nomos-4726-2020

⁹ Ελληνική Δημοκρατία. (2011). Νόμος 4002/2011. Τροποποίηση της συνταξιοδοτικής νομοθεσίας του Δημοσίου – Ρυθμίσεις για την ανάπτυξη και τη δημοσιο νομική εξυγίανση – Θέματα αρμοδιότητας Υπουργείων Οικονομικών, Πολιτισμού και Τουρισμού και Εργασίας και Κοινωνικής Ασφάλισης.
https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/62244/nomos-4002-2011

¹⁰ Ελληνική Δημοκρατία. (2019). Νόμος 4635/2019. Επενδύω στην Ελλάδα και άλλες διατάξεις.
https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/570631/nomos-4635-2019

¹¹ Legalbet. (n.d.). Αξιολόγηση eSports.
<https://legalbet.gr/rating-cybersport/>

δύσκολη η διερεύνηση της απήχησης του προϊόντος στην ελληνική αγορά εφόσον δεν υπάρχουν επίσημες αναφορές και στατιστικές από τους αρμόδιους φορείς.

Από νομικής άποψης έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον η ανάγκη, που έχει προκύψει διεθνώς, για την πλήρωση των προϋποθέσεων εκείνων που θα καταστήσουν τα eSports ένα αξιόπιστο προϊόν στην αγορά του διαδικτυακού στοιχηματισμού. Οι προϋποθέσεις αυτές εμπίπτουν στις έννοιες της ακεραιότητας και της διαφάνειας, που στον κόσμο του αθλητισμού η ύπαρξή τους, προϋποθέτει την αντιμετώπιση και εξαφάνιση των φαινομένων διαφθοράς, όπως το match fixing (στήσιμο αγώνα), το doping (φαρμακοδιέγερση) και ο παράνομος στοιχηματισμός.

Το match fixing αποτελεί την χειραγώγηση του αποτελέσματος ή των πιθανοτήτων έκβασης ενός αγώνα¹². Στην περίπτωση των eSports, λόγω της φύσης τους, εκτός από τους γνωστούς, πλέον, τρόπους στησίματος αγώνων που συναντάμε στα παραδοσιακά αθλήματα, υπάρχει η δυνατότητα χειραγώγησης του αποτελέσματος με τεχνολογικά μέσα, όπως είναι η εξαπάτηση μέσω λογισμικού (software cheat/hack) και οι online επιθέσεις με σκοπό την επιβράδυνση του αντιπάλου¹³.

Η φαρμακοδιέγερση, το γνωστό doping, έχει εισχωρήσει και στο πεδίο του ανταγωνιστικού ψηφιακού παιχνιδιού με σκευάσματα που βελτιώνουν την επίδοση (performance-enhancing drugs)¹⁴. Συγκεκριμένα, έχει παρατηρηθεί η χρήση αμφεταμινών, όπως το Adderall, οι οποίες επιτρέπουν στον παίκτη να παίζει περισσότερη ώρα, με συνέπεια και αμείωτη επίδοση¹⁵.

Το skin betting αφορά στη χρήση αντικειμένων εντός παιχνιδιού με πραγματική, όμως, χρηματική αξία, τα οποία μπορούν να αγοραστούν, να πωληθούν, να ανταλλαχθούν αλλά και να στοιχηματιστούν τόσο εντός πλατφόρμας του παιχνιδιού όσο και σε τρίτες πλατφόρμες που λειτουργούν με αυτό τον σκοπό¹⁶. Μια, επιπλέον διάσταση, του φαινομένου αυτού στο χώρο των eSports είναι ότι εξαιτίας της ανωνυμίας και της ευρείας και εύκολης πρόσβασης σε όλους, διευκολύνεται ο στοιχηματισμός από ανήλικα άτομα¹⁷.

Μέχρι στιγμής ρόλο εντοπισμού και καταπολέμησης τέτοιων φαινομένων στα eSports έχουν, διεθνώς, αναλάβει νομικά πρόσωπα ιδιωτικού δικαίου, όπως είναι ο Συνασπισμός για την Ακεραιότητα στα Esports (eSports Integrity Coalition), η Παγκόσμια Ένωση eSports (WESA) και η Διεθνής Ομοσπονδία Esports (IeSF). Η δυνατότητα όμως των φορέων αυτών, χωρίς ενιαίους κανόνες και συμπαγές ρυθμιστικό πλαίσιο για όλους τους εμπλεκόμενους, είναι περιορισμένη.

¹² European Commission. (2012). Match-fixing in sport - A mapping of criminal law provisions in EU 27. https://ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/studies/study-sports-fraud-final-version_en.pdf

¹³ Toomey, R. (2019). Upholding the integrity of esports to successfully and safely legitimize esports wagering. *Gaming Law Review* Vol. 23, No. 1.

¹⁴ Holden, J.T., Rodenberg, R.M., Kaburakis, A. (2017). Esports Corruption: Gambling, Doping and Global Governance, 32 *Md. J. Int'l L.* 239.

¹⁵ Loria, K. (2016). Some competitive video gamers are abusing drugs to get on edge, *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/esports-doping-scandal-investigated-by-espns-otl-2016-1>

¹⁶ Yu, E. (2016, July 15). The start of it all: Skin Gambling. *UNIKRN*. <https://news.unikrn.com/article/the-start-of-it-all-skin-gambling>

¹⁷ Brickell, A. (2017), Addressing Integrity and Regulatory Risks in Esports: The Responsibility of the whole Esports Community. *Gaming Law Review* Vol. 21, No. 8.

Η εγκαθίδρυση ενός ενιαίου νομικού πλαισίου, από την άλλη, δεν είναι εύκολη υπόθεση, εφόσον έχουμε να κάνουμε με ένα φαινόμενο, σχετικά νέο, κατευθυνόμενο από γιγάντιες επιχειρήσεις, οι οποίες στις περισσότερες περιπτώσεις είναι ισχυροί ανταγωνιστές. Η εύρεση κοινού πεδίου σε τομείς όπως "οι νόμοι του παιχνιδιού" και η χρηστή διακυβέρνηση είναι δύσκολα εγχειρήματα, κυρίως επειδή η βιομηχανία των eSports είναι πολύ ανομοιογενής και περιλαμβάνει εταιρείες δισεκατομμυρίων ευρώ καθώς και μικρότερες ανεξάρτητες εταιρείες ανάπτυξης.

Δεδομένων των παραπάνω δυσκολιών, κερδίζει έδαφος η προοπτική οι φορείς χάραξης πολιτικής να παρεμβαίνουν καθώς αναπτύσσεται ο κλάδος. Η Γαλλία, για παράδειγμα, δημιούργησε ένα κανονιστικό υπόβαθρο, που κυμαίνεται από τον ορισμό των eSports έως τις νομικές απαιτήσεις για συμβάσεις με επαγγελματίες παίκτες eSports. Ωστόσο, η Γαλλία δεν αναγνώρισε τα eSports ως αθλήματα, αλλά δημιούργησε συγκεκριμένους κανονισμούς για τη βιομηχανία eSports.

Γίνεται αντιληπτό ότι, προκειμένου το ανταγωνιστικό ψηφιακό παιχνίδι να εισέλθει και να διατηρηθεί ως αξιόπιστος εταίρος στην διαδικτυακή αγορά του στοιχήματος, καθίσταται επιτακτική η ανάγκη για περαιτέρω νομοθετική, κανονιστική και ρυθμιστική θωράκιση του προϊόντος, τόσο από πλευράς της Πολιτείας όσο και από τους εμπλεκόμενους σε αυτό φορείς, σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.

Βιβλιογραφία

- Brickell, A. (2017), Addressing Integrity and Regulatory Risks in Esports: The Responsibility of the whole Esports Community. *Gaming Law Review Vol. 21, No. 8*.
- European Commission. (2012). Match-fixing in sport - A mapping of criminal law provisions in EU 27. https://ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/studies/study-sports-fraud-final-version_en.pdf
- Holden, J.T., Rodenberg, R.M., Kaburakis, A. (2017). Esports Corruption: Gambling, Doping and Global Governance, *32 Md. J. Int'l L.239*.
- Kang, Chadohl. (2019). A Polymorphic Approach to Esports Betting .Brigham Young *University Prelaw Review: Vol. 33, Article 7*.
- Loria, K. (2016). Some competitive video gamers are abusing drugs to get on edge, *Business Insider*.
<https://www.businessinsider.com/esports-doping-scandal-investigated-by-espns-otl-2016-1>
- Newzoo. (2019). Global Esports Market Report. *Newzoo*
<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>
- Nicholson, P. (2019). Esports betting to hit \$12.9bn in 2019, revenues to reach \$1.38bn in 2021. *Inside World Football*.
<http://www.insideworldfootball.com/2019/02/19/esports-betting-hit-12-9bn-2019-revenues-reach-1-38bn-2021/>

Toomey,R. (2019). Upholding the integrity of esports to successfully and safely legitimize esports wagering. *Gaming Law Review Vol. 23, No. 1.*

Yu, E. (2016, July 15). The start of it all: Skin Gambling. *UNIKRN*.
<https://news.unikrn.com/article/the-start-of-it-all-skin-gambling>

Ο συγγραφέας

Συκάς Στυλιανός: Νομικός και Υποψήφιος Διδάκτορας του Τμήματος Ψυχολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών. Ανήκει στο ερευνητικό δυναμικό του Εργαστήριου Δυνητικής Πραγματικότητας του Παντείου Πανεπιστημίου.