

Morális dilemmák és szabályozási nehézségek a digitális kapitalizmusban- napjaink néhány technológiai folyamatának és kulturális mozgalmának veszélyes tendenciái

I. Bevezetés

A 21. század technológiai fejlődése megváltoztatja az életünket. A kényelem, amelyet a gyors kommunikáció jelent, a szórakozási lehetőségek, melyeket az új találmányok és szolgáltatások hoznak, a munkát megkönnyítő és munkahelyeket teremtő (vagy pont megszüntető) új megoldások, a mesterséges intelligencia, a blokklánc, maga az internet, mind-mind azt ígéri, hogy az életünk nem csak most jó tőlük, de az is marad mindig. Ha megnyitjuk az internetet, a hirdetések között nagy valószínűség szerint olyan újdonságok ígéreteit fogjuk olvasni, melyeket még nem értünk. Erre kiváló példa a blokklánc technológia, mely hatalmas népszerűségnek örvend³, mégis az informatikai háttér megértése komoly szakmai tudást és elkötelezett figyelmet igényel, így felmerül a kérdés, hogy vajon ténylegesen hányan látják át a technológia valódi lényegét azok közül, akik használják is. Hasonló jelenségek közül sok megnevezhető, az ún. horizontális (pl. Google, Facebook) és vertikális platformok (pl. Airbnb), hogy csak egy-egy példát ragadjunk ki, olyan társadalomformáló erővel rendelkeznek, hogy demokratikus országok választási eredményeinek manipulálásának vádjával illetik az olyan oldalakat, melyek a nagyközönség számára először egyszerű kereső vagy képmegosztó alkalmazásoknak tűntek. A jogi szabályozás láthatólag nem tudja tartani a lépést a negyedik ipari forradalom dinamizmusával. Jelen dolgozatban a digitális fejlődés két olyan jelenségét fogjuk megvizsgálni, melyek világitótoronyként hívják fel a figyelmünket a veszélyekre, és amelyek példaként szolgálhatnak arra, hogy milyen fontos a társadalomtudományi kutatások eredményeit megfelelően felhasználni egy igazságosabb, biztonságosabb jövő érdekében.

II. Etikai károk az e-sportban

II.1. Az e-sport mint az új társadalmi jelenségek normamódosító hatásának reprezentatív mutatója

Az e-sport a videójátékokkal való kompetitív játékot jelenti, tehát amikor az ellenfél egy vagy több természetes személy. A művészet és a technika kézfogásából⁴ létrejött új iparág 1947-ben startolt el⁵ hódító útjára a Katódsugárcsöves Szórakoztató Eszköz nevű első videójátékkal. A videójátékokat és a popkultúra markáns kapcsolata egyértelműen tette lehetővé a hatalmas tömegek elérését és a globális elterjedést. A bevezetőben is olvasható volt a Facebook jelensége, miszerint egyik pillanatról a másikra egy ártalmatlan tartalomfogyasztó szoftverből kormányhatalmakat megdöntő adatgyűjtő óriás vállalat vált, úgy a videójátékok is

¹ Egyetemi tanársegéd, PTE Egészségtudományi Kar

² Egyetemi docens, PTE Állam- és Jogtudományi Kar

³ <https://www.statista.com/statistics/800426/worldwide-blockchain-solutions-spending/> letöltve: 2022.05.09

⁴ Nathan Deardorff: An Argument That Video Games Are, Indeed, High Art, letöltve: 2022.05.09. <https://www.forbes.com/sites/berlinschoolofcreativeleadership/2015/10/13/an-argument-that-video-games-are-indeed-high-art/?sh=40a6a5477b3c> letöltve: 2022.05.09

⁵ DS Cohen: Cathode-Ray Tube szórakoztató eszköz - első elektronikus játék letöltve: 2022.05.09. <https://hu.eyewated.com/cathode-ray-tube-szorakoztato-eszkoez-első-elektronikus-jatek/>

keresztülmentek hasonló változásokon. A játék után közösséget építeni, tanítani, majd gyógyítani kezdtek vele, miközben beköltözött a hálószobákba. Amikor pedig beköltözött, azt olyan – ha élhetünk az irodalmi hasonlattal – popkulturálisan nagy gyorsasággal tette, hogy ez sok negatív visszhangot váltott ki, első sorban az idősebb generáció képviselőiből. Azzal is megvádolták a videójátékokat, hogy kifejezett károsak, sőt, Elbert 2010-es tanulmányában⁶ – annak ellenére, hogy a videójátékok készítőinek egy jelentős része művész, az általuk a videójátékokban elhelyezett zenei, irodalmi, képzőművészeti szellemi termékek művészeti jellegét konszenzus alapon ismeri el mindenki – tagadja, hogy a videójátékok művészeti értéket képviselhetnek, lévén egy a játékot meg lehet nyerni, egy verset viszont pl. nem, ahogy egy festményt sem.

Érdekes megközelítés, álláspontom szerint egyetlen apró áthasonulással eljuthatunk John Stuart Mill hedonizmusához a szellemi élvezetek hajszolásával, és ha e filozófiát helyesnek fogadjuk el, úgy földi létünk legjobb élményét átélve nyugodtan hívhatjuk magunkat emberként nyertesnek, persze ez mindössze egy szubjektív álláspont. Tehát Elberttel nem tudok kifejezetten osztozni ezen éles elhatárolásban, viszont a tény, hogy művészeti, technológiai és kulturális helyét ilyen nagy erővel keresi egy jelenség, ami a világ nagy részének otthonaiban megtalálható⁷ megfelelő szinten reprezentálja azt, hogy egy ilyen új jelenséget, illetve annak hatásait mind társadalmi, mind egyéni szinten milyen nehéz megragadni. E megragadhatatlanság pedig ugyanígy érhető tetten az e-sporton is, mely az otthonokban játszó amatőrökből munkabéréért küzdő profikat csinált.

II.2. Az e-sport jogi és etikai helyzete

Megragadva a cikk alapgondolatát – a túl gyorsan változó világ és a technikai vívmányok hatására létrejött új jelenségek és élethelyzetek által támasztott kihívásokra etikai és jogi szempontból lassan és nem megfelelően reagáló társadalmat – az e-Sport jelenleg nem sport, legalábbis a magyar törvények értelmében nem⁸, ahogy a világon ezzel egyetemben sehol sem az, legalábbis nem tekinthetjük annak, ha azt vesszük alapul, hogy sportnak azt vehetjük amit a világ két meghatározó sportszervezete, a Nemzetközi Olimpiai Bizottság és a Nemzetközi Sportszövetségek Szövetsége annak kategorizál⁹. Pontosán ezért egy, a sportok perspektívájából vizsgált szempontból speciálisnak, jogi szempontból viszont „klasszikusnak” tekinthető szabályozási helyzetben találta magát a jelenség.

A klasszikus értelemben vett szabályozás alatt egyszerűen azt értem, hogy pl. ha bárki Magyarországon szeretne e-sport versenyt rendezni, úgy az egyik lehetséges és leggyakoribb lehetőség a következő, szerzői és polgári jogi keretek között lehetséges: rendezvényt szervez, majd egy versenyt hirdet, amelyen egy számítógépes játékkal kell versenyezni. Szükséges még, hogy e számítógépes játék szoftverének tulajdonosa, vagy azon személy, aki a szoftver felhasználási jogával rendelkezik a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény 16. § (1)

⁶ Roger Ebert: Video games can never be art; letöltve: 2022.05.09. <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

⁷ https://newzoo.com/key-numbers/?utm_campaign=Newzoo%20General%20Awareness&utm_source=ppc&utm_content=key%20number%20page&utm_term=game%20market%20statistics&utm_campaign=General+Awareness+2021&utm_source=adwords&utm_medium=ppc&hsa_acc=3787860576&hsa_cam=13523760624&hsa_grp=121464585737&hsa_ad=527822328175&hsa_src=g&hsa_tgt=kwd-298206353165&hsa_kw=game%20market%20statistics&hsa_mt=b&hsa_net=adwords&hsa_ver=3&gclid=CjwKCAjwuvmHBhAxEiwAWAYj-lhSjKhl6Figyt7jVsxII9oi JSICW5Zm7jmu0tAMRiXKG1W-WLMYxoCMsUQAuD_BwE letöltve: 2022.05.09

⁸ A sportról szóló 2004. évi I. törvény 20. § (3) d) pont

⁹ <https://gaisf.sport/>

bekezdése alapján¹⁰ hozzájárulását adja egy adott verseny szervezéséhez. Ez a hozzájárulás lehet ingyenes, lehet térítéshez kötött és értelemszerűen a játék kiadója meg is tagadhatja a verseny szervezésének jogát. Azt a fentiekben tisztáztuk, hogy egyéb, specifikusan az e-sportra vonatkozó szabály nincs, tehát marad a polgári magánjog keretei által biztosított jogi struktúra.

II.3. Az e-sport atipikus magánjogi keretei

A rendezvényszervezés egy általános magatartáskötelemnek tekinthető, melynek keretében egy, a Ptk. 6:272. § szerinti megbízási szerződésben megbízza a megbízó személy a megbízott személyt rendezvényszervezéssel. Ezt követően a játékosok és a rendezvényszervező között létrejövő szerződés már mindenképpen atipikus, a Ptk.-ban nem nevesített szerződés lehet csak, hiszen a jogviszony alapján a felek egymással szemben kölcsönösen kötelesek meghatározott magatartást tanúsítani (a játékos köteles játszani, a rendezvényszervező köteles ezt a szerződésben foglaltaknak megfelelően lehetővé tenni, majd a játékos részére a helyezése alapján köteles az előre meghatározott nyereményt átadni).

Ezen atipikus megbízási elemeket tartalmazó szerződéses jogviszony megteremtése tehát az egyik lehetséges módja annak, hogy e-sport versenyt rendezzen egy személy, illetve, hogy e-sport versenyzőként részt vegyen egy játékban. A kérdés, hogy e magánjog által határolt jogviszony keretei képesek-e biztosítani az élethelyzethez szükséges olyan szabályozást, amely valóban megfelelően védi valamennyi szereplő érdekeit. (Egy példa egy etikailag és jogilag tisztázatlan helyzetre: a világversenyek szervezői sokszor nem kvalifikációt tartanak, hanem meghívják a versenyzőket, így befolyásolva az erőviszonyokat. Értelemszerűen a világ egyik legjobb futójának, Usain Boltnak nem lehet megtiltani (amíg nem szeg meg valamilyen pontosan ismert és általánosan elfogadott szabályt), hogy induljon a futó világbajnokságon, míg a „Ninja” becenevű Richard Tyler Blevins számára bármikor megtiltható a szervezők által, hogy induljon egy versenyen. Ennek jelenleg egyetlen gátja, a közvélemény. (Sok követője van a közösségi médiában¹¹, így a kitiltása vélhetően nagy sajtóvisszhangot váltana ki, de ugye ez koránt sem jogi szankció). Etikailag értelemszerűen vajon igazolható-e a jogalkotók látszólagos késlekedése a szabályozás létrehozásával.

A jogalkotási folyamat egyik rigiditását e tárgykörben – tehát az e-sporthoz köthetően – álláspontom szerint az adja, hogy a klasszikus sportokhoz köthető szabályozás rendkívül régi, európai jogrendszerünket tekintve, római jogi alapokon¹² nyugszik. A 21. századi világ elképesztő sebességgel változik, a szabályrendszer – már ami a sportot illeti – pedig szó szerint több ezer éve megkövült és a társadalom által így kifejezetten jól ismert normák drasztikus megváltoztatását követelné. A 100 méteres sprint szabályai nem sokat változtak az ókor óta, a lényeg pontosan ugyanaz maradt, ellenben igen nehéz megállapítani az e-sportról azt is már eleve, hogy egyáltalán játék, sport, vagy egyéb jelenség-e, főleg annak fényében nehéz ezt a kérdést megválaszolni, hogy több egészségtudományi kutatás jutott arra a következtetésére, hogy a számítógépes játékokkal való játék során egészségtudományi szempontból a sportolókkal azonos élettani tüneteket produkál egy e-sportoló.¹³

¹⁰ A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény 16. § (1) bekezdése: „A szerzői jogi védelem alapján a szerzőnek kizárólagos joga van a mű egészének vagy valamely azonosítható részének anyagi formában és nem anyagi formában történő bármilyen felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére. E törvény eltérő rendelkezése hiányában a felhasználásra engedély felhasználási szerződéssel szerezhető.”

¹¹ <https://www.facebook.com/Ninja-203153916557716/> letöltve: 2022.05.09

¹² <https://www.cafyd.com/HistDeporte/htm/pdf/2-36.pdf> letöltve: 2022.05.09

¹³ Novák Pál-Szentei András: Miért sport az e-sport és miért nem az? *Sport- és egészségtudományi füzetek*, 2021. 48-56.

II.4. Az atipikus magánjogi keretekre adott piaci reakció

Igen érdekes az e-sporthoz való hozzáállás „gazdasági és piaci többarcúsága” is. E szövegszerűség alatt azt értjük, hogy míg a piac és a versenyszféra értelemszerűen a fent leírt szabad szabályozási kultúra mellett képes nagyobb profitra szert tenni (pl. olyan ernyőszervezetekre sincs szükség, mint a FIFA, vagy az NBA, tehát a kiadók saját szellemi termékeikhez, a videójátékokhoz kapcsolódóan olyan szabályokat hoznak, amelyeket csak szeretnének, de ezzel azonos szinten említhető az e-sportra alkalmas videójátékokhoz kapcsolódó online tér adta és játékosok által biztosított rendkívüli gyorsaságú információ áramlási erő, ami nem teszi szükségessé a klasszikus sportokra jellemző intézmények fenntartását sem, mint pl. a hazánk sporttörvénye szerint is a magyar sport alapegységét jelentő sportegyesületekét¹⁴). Tehát míg a profitorientált piaci érdek egyértelműen a klasszikus sportoknál szabadabb¹⁵ szabályozás megtartásában érdekelt, addig a retorika, a kommunikáció a hétköznapi emberek számára teljes mértékben a klasszikus sportokkal azonosíthatóan beszél az e-sportról feltehetően a nagy marketing érték miatt. Ahogy már a nevében is benne van: e-sport.

Az a pusztán tény, hogy az e-sport kifejezés tartalmazza a sport szót, vajon determinálta-e az egész ipart? Vajon ha nem az e-sport kifejezés terjed el, akkor létezne-e társadalmi vita a jelenségről? Vajon kevesebb lenne-e az etikai probléma? Jelenleg a klasszikus sportok még népszerűbbek mint az e-sport¹⁶ és mivel egy, a fentiekben már ismertetett dinamizmussal fejlődő jelenségről van szó, amelyet az emberek nagy tömegekben nem tudnak teljes magabiztossággal beazonosítani, a klasszikus sportokra jellemző kommunikáció segíti a jelenség ismertebbé válását¹⁷. Tehát a marketing célokat kielégítő kommunikáció és a valóságos érdek (nevezetesen, hogy az e-sport szabályozási kultúrája szorítkozzon a szabad magánjogra) nem található a valóságban. Természetesen a modern marketing stratégiák és a kapitalista kultúra időszakában távolról sem egyedi ez a kommunikációs ellentét, mégis talán érdemes lenne megfontolni azt, hogy ezen iparág jövőjét fejlődésének még e jelenlegi, befolyásolható (egységesen elfogadott definícióval sem rendelkezik), alakítható időszakában nem volna-e érdemes etikai és jogi szempontból korrektebbül, a valóságot jól tükröző és a társadalom számára biztonságot, kiszámíthatóságot adó formában kidolgozni.

II.5. Az etikai károk megjelenésének lehetőségei

A videójáték fejlesztők jogilag monopol helyzete (a szoftverekhez kapcsolódó szellemi tulajdonjog ha át is enged a játékosok számára bizonyos részjogosítványokat, alapvetően a kiadóknál marad, így minden, a szoftver felhasználására vonatkozó szabály- így például a versenyek szervezésének joga, illetve azok szabályai is – a jogtulajdonosoknál és nem a játékosoknál maradnak) kettősen megítélhető: egyrészt saját szellemi termékünk, gyakorlatilag

¹⁴ A sportról szóló 2004. évi I. törvény, 16. § (2) bekezdés

¹⁵ Fejes Péter, Sárközy Tamás, Szekeres Diána, Tóth Nikolett: *A magyar sport jogi szabályozása*, Hvg Orac Kadó, Budapest, 2019, 22-23.

¹⁶<https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/#:~:text=By%202020%2C%20Activate%20suggests%20that,percent%20of%20all%20sports%20viewing>
letöltve: 2022.05.09

¹⁷ Syracuse University: *With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports; eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives*, Sport Marketing Quarterly, 2018., West Virginia University
letöltve: 2022.05.09.;

https://www.researchgate.net/publication/321850348_eSport_vs_Sport_A_Comparison_of_Spectator_Motives
letöltve: 2022.05.09

magántulajdonunk felett természetes, hogy monopol helyzetünk van, ugyanakkor etikailag a magántulajdonunk társadalmat érintő hatásai miatt felmerülnek kérdések. Míg a futball senkié, tehát mindenkié és elég hozzá egy labda, talaj és kapu, addig a Call of Duty: Warzone nevű játékot nem fogjuk tudni játszani abban az esetben, ha az Activision (a játék kiadója) úgy nevezve „bannol” minket a szerverekről. Amikor 10 éves gyermekek játszanak futballt az iskola udvarában, akkor sem kap senki „perma-ban”-t¹⁸ ha a többiek nem szeretnék vele játszani, vagy ha csal, vagy ha lesérül. Új barátokat, csapattársakat persze kell szereznie, de biztosan futballozhat, akár egyedül is, ezt jelenlegi jogi helyzetünk szerint ember nem tilthatja meg, és itt térünk vissza e bekezdés alapfelvetéséhez: miért csökkentené saját végtelenül domináns helyzetét egyetlen nagyvállalat is azzal, hogy monopol kiváltságát megosztja egy ernyőszervezettel és nemzetközi szerződésekkel kényszeríti magára, pl. a Nemzetközi Olimpiai Bizottság szabályrendszerét, szabályait.

Miért is tenné ezt egy multinacionális cég, melynek célja a profit maximalizálása? A valódi kérdés pedig álláspontom szerint az, hogy ezt kell-e tennie? Korábban már vizsgálat tárgyát képezte a kérdés, miszerint a jogszabályok kényszerítik nemzeti és nemzetközi szinten a multinacionális vállalatokat arra, hogy társadalmi felelősséget vállaljanak, de érdekes etikailag értékelni azt az élethelyzetet, hogy pl. a Microsoft, az Activision vagy éppen az Ubisoft a játékosokkal és az e-sport élet szereplőivel szemben milyen felelősséget vállalnak. Kell felelősséget vállalniuk? Ha igen, milyen értelemben, sportjogi, magánjogi, vagy piaci? Napjainkban polgári jogi környezetben kerül minden verseny megszervezésre, melyhez mindössze megbízási szerződésekre van szükség. Engedélyt a verseny szervezésére a szoftver tulajdonosa ad, vagy nem ad. Utóbbi esetben mi lehet a sorsa egy olyan, a jelen példa kedvéért elképzelt e-sportolónak, aki pl. 50.000 órát játszott egy játékkal, aminek a szoftvertulajdonosa egész egyszerűen megtiltja a versenyek szervezését és lezárja a hivatalos versenyeket? Okkal bízhatott egy karrierben? Ha nem, miért nem és ha igen, lehet valakit kötelezni kára, tehát elvesztegetett ideje megtérítésére. Jogi értelemben jelenleg ez nem lehetséges, de ha az etikai színezetét vizsgáljuk a kérdésnek, akkor álláspontom szerint árnyaltabb a kép. Ezen károk megtérítésére még nincs koherens szabályzat, valószínűleg ebben pedig igen nagy szerepe van annak, hogy az e-sport jelenleg jogi értelemben még nem sport, speciális szabályozás nem vonatkozik rá, így a magánjogi keretek maradnak, melyek inkább idézik egy „szabályozási vadnyugat” légkörét, legalábbis az iparág szereplői, különösen a játékosok szempontjából.

Rövid elemzésünkben csupán arra szeretünk rávilágítani, hogy a 21. század digitális világa számtalan etikai és jogi kérdést hoz napvilágra, de a legritkább esetben kapunk választ. Az e-sport csak egy jelenség a sok közül, de az anonim, emiatt arctalan kommentszekciók morált próbára tevő hatásai is nagyon hasonló kérdéseket vetnek fel.

II.6. A szexuális zaklatási ügyek napvilágra kerülése: egy morális megtisztulási folyamat árnyoldalai

Napjainkban egymás után születnek „zaklatási” ügyeket feltáró újságcikkek, könyvek, tévéműsorokban és online felületeken beszélnek az áldozatok az őket ért traumákról, számos, a témával kapcsolatos dokumentumfilm, játékfilm készült az elmúlt években. Az általában zaklatási ügyeknek nevezett esetek *lényegében négy esetcsoportba sorolhatók* (itt csak a negyedikkel foglalkozunk részletesebben).

(1.) Az *iskolai bullyingra* (amikor diák zaklat diákot, ez a fizikai erőszakoktól a lelki terroron át a kiközösítésig többféle formában megvalósulhat, fogalmi eleme a rendszeresség) még a modern korban is kevésbé figyeltek oda a tanárok, a szülők (nem árt a gyerekek egy kis

¹⁸ Egy adott játékból egy adott játékos profilját végleg tiltják. <https://www.definitions.net/definition/perma-ban>

verés, tanulja meg megvédeni magát, én is kibírtam annak idején, stb.), bár a szépirodalomban ez a probléma is megjelent, gondoljunk például Ottlik Géza *Iskola a határon* című regényére, az ebben bemutatott katonaiskolai évfolyamnak az iskola kegyetlen rendje mellett a társaikból álló klikk kegyetlenségeit is el kell viselniük. A bullying jelenségének tudományos vizsgálatát az 1970-es években kezdte meg Dan Olweus. Mára nincs vita arról, hogy ezt komolyan kell venni – ráadásul ma online felületen is történhet, illetve folytatódhat a zaklatás –, általánosak a problémát felismerni, kezelni, illetve megelőzni segítő kampányok, pedagógiai programok.

(2.) A *pedofil-ügyek* esetében megdöbbenést okozott a közelmúltban, hogy nyilvánvalóvá vált: még az elmúlt évtizedekben is *gyakran eltussolták intézményi (iskolai, egyházi) érdekek miatt azokat a cselekedeteket, amelyek elítéléséről egyébként morális konszenzus volt/van.* A felháborodás hatására Ferenc pápa zéró toleranciát hirdetett a papok által elkövetett szexuális visszaélésekkel szemben. Magyarországon egy tényfeltáró újságíró cikke nyomán 2014-ben kirobbant a Sipos Pál-ügy. A középiskolás fiú diákjait a nyolcvanas évek elejétől zaklató, egyébként rendkívül népszerű tanár ugyan lebukott, és eltávolították az iskolából, de eljárás nem indult ellene, így a kilencvenes évektől minden további nélkül vezethette a köztvéte ifjúsági műsorokat is előállító stúdióját. Az ügy kirobbanása után sem kellett felelnie a tetteiért a bíróság előtt Siposnak, mert az általa elkövetett bűncselekmények már elévültek. Az emiatt kialakult erkölcsi felháborodás a BTK módosításához vezetett: a gyermekek sérelmére elkövetett szexuális bűncselekmények nem évülnek el.

(3.) Külön csoportba sorolhatjuk azokat az eseteket, amikor *a szülők, tanárok, edzők hatalmukkal visszaélve nem szexuális jellegű erőszakot alkalmaznak gyerekekkel szemben,* olykor persze a nem szexuális és a szexuális erőszak együtt jelentkezik (mint egy friss ügyben: az ismert úszónő azzal vádolja az apját, aki az edzője is volt egy ideig, hogy gyerekkorában fizikai, lelki és szexuális erőszakot követett el rajta). *Morális viták folynak azzal kapcsolatban, hogy mit engedhet meg egy szülő a gyermekével szemben,* vannak, akik a fizikai erőszak enyhébb formáit el tudják fogadni fegyelmezés céljából, mások mindenféle erőszakot elutasítanak, többek között arra hivatkozva, hogy még a legenyhébb testi fenyegetés is traumatizálhatja a gyereket. Magyarországon 2015 óta a törvény nem ad lehetőséget semmiféle szülői erőszakra, de volt olyan politikus, aki ezt a szabályt túl szigorúnak, betarthatatlannak nevezte és a kanadai szabályozást hozta fel pozitív példának, ahol a törvény konkrétan rögzíti, milyen jellegű testi fenyegetést alkalmazhat a szülő nevelési célból. Arról viszont morális konszenzus alakult ki, hogy a tanár vagy az edző nem alkalmazhat fizikai és pszichikai erőszakot tanítványával szemben.

(4.) *A legtöbb vita a felnőttek által felnőttek sérelmére elkövetett szexuális, és más hatalmi visszaélésekkel kapcsolatban van.* Ide tartozik a párkapcsolati erőszak is, de itt most a munkakapcsolat során megvalósuló zaklatásokról ejtenék néhány szót. 2017 októberében jelent meg Jodi Kantor és Megan Twohey leleplező cikke a *New York Times* hasábjain Harvey Weinstein filmproducerről: ebből és az ezt követő cikkekből értesült a nyilvánosság arról, hogy a sikeres producer hatalmával visszaélve, majdnem öt évtizeden keresztül számos nőt zaklatott szexuálisan, és nem egy nőt meg is erőszakolt. Érdemes elolvasni Kantor és Twohey *She Said* című könyvét, amelyben a szerzők cikkük születésének körülményeiről és annak utóéletéről írnak. A könyv olvasói számára egyértelművé válnak azok a mechanizmusok, amelyek miatt egy súlyos bűncselekményeket elkövető befolyásos ember büntetlen maradhat egy jogállamban: ehhez hozzájárult például, hogy Weinstein áldozatai – akik általában az asszisztensei vagy feltörekvő színésznők voltak – féltek attól, hogy vége lesz a karrierjüknek, vagy egyáltalán nem kapnak munkát, ha beszélnek, mert a producer utánuk nyúl. Azokat az áldozatokat, akik mégis ügyvédhez fordultak, vagy feljelentést tettek, olyan jogi megállapodással vették rá Weinstein sztárügyvédei az eljárástól való elállásra, amely értelmében az áldozatok sok pénzt kaptak, de soha többé nem beszélhettek arról, ami velük történt.

Az előbbi okok miatt a tényfeltáró újságírók, akikhez eljutottak információk Weinstein tevékenységéről (hiszen Hollywoodban nyílt titok volt a producer erőszakossága, ha a legtöbben nem is rendelkeztek pontos információkkal az ügyekről), nem tudták megírni a cikkeiket, mert nem találtak olyan embert, aki névvel nyilatkozott volna (és Weinstein mindent megtett, hogy a készülő cikkeket ügyvédi fenyegetéssel, vagy akár hízélgéssel és könyörgéssel leállítsa, az újságírókat és a nyilatkozni akarókat külföldi magánkémmekkel figyeltette). A *New York Times* újságírói is nagyon nehezen jutottak konkrét bizonyítékokhoz, és a nagy áttörést az hozta meg nekik, hogy egy színésznő, Ashley Judd végül vállalta a nyilvánosságot. „A szabály, amely évtizedeken keresztül megvédte Weinsteint, az volt, hogy egyetlen színésznő sem akart az első lenni, aki kimondja a Weinstein nevet”.¹⁹ Cikkük – illetve Ronan Farrow nem sokkal később a *New Yorker*-ben megjelentett írásának – hatására sok áldozat állt a nyilvánosság elé. *Elindult a MeToo-mozgalom*, amelynek célja *a hatalmukkal visszaélő, magas társadalmi presztízsű szexuális „ragadozók” leleplezése*.

Azonban számos *túlkapás történt*, bizonyos sajtóorgánumok névtelen vádaskodók nem bizonyítható történeteit közölték, illetve ahogy Kantor és Twohey is elismeri: *a szexuális zaklatás fogalmát meglehetősen problémás módon kiterjesztették* a szóbeli sértésektől kezdve a kikényszerített randikig.²⁰ Azt az ismert férfit, akinek bűne az volt, hogy szexista megjegyzéseket tett nőkre, ugyanúgy szexuális zaklatóknak nevezték a médiában, mint Weinsteint. Egyetérthetünk Linda Alcoff – a *Rape and resistance* című monográfia szerzője – és Réz Anna megállapításával: *mivel sok a tisztázatlan kérdés, további morális diskurzusok lefolytatására van szükség*. Hogyan határolható el a szexuális erőszak a nem erőszakos szexuális együttléttől? A beleegyezés a kulcsfogalom? Akkor szerződést kell kötni a szexuális aktusok előtt? És minden mozdulat új beleegyezést igényel?²¹ Nyilvánvalóan szexuális tevékenység közben újra és újra (írásos?) beleegyezést kérni és adni, meglehetősen életidegen. Mint ahogy talán jól hangzik a munkahelyi etikai kódexben rögzített zéró tolerancia a szexuális zaklatásokkal szemben, de nem igazságtalan, ha valakit azért rúgnak ki az állásából, mert öt másodpercnél tovább nézett egy kollégája szemébe, vagy mert véletlenül a keze hozzáért a munkatársa kezéhez a liftben? (Hiszen vannak olyan cégek, ahol meghatározzák azt is, hogy mennyi ideig szabad a szemébe nézni a másiknak, és mindenfajta érintés szigorúan tilos.) Érdekes az is, hogy Kantor és Twohey meg sem említik a könyvükben, hogy nők is lehetnek zaklatások, munkahelyi erőszakcselekmények elkövetői, csak zaklató férfiakra van szó (Weinsteint kivül a Kavanaugh-üggyel is foglalkoznak), a nők vagy tehetetlen áldozatok, vagy hősök (mint Judd, vagy Christine Blasey Ford), esetleg árulók (mint a neves nőjogi ügyvéd, akit „megvett” Weinstein).

A MeToo mozgalomnak köszönhetően aztán néhány ismert nőről is kiderültek szexuális visszaélések, de az elmúlt két-három évben egyre több lett az olyan ügy, amelyek *nem szexuális, hanem más jellegű munkahelyi hatalmi visszaélésekről* (pszichikai erőszak, lelki terror, mérgező munkahelyi légkör teremtése) *szóltak*, és ezekben a nők is nagyobb számban érintettek (elég csak az USA-ban az Ellen DeGeneres-, nálunk pedig az Eszenyi-ügyre utalni). Tovább nem folytatva a felmerülő problémák tárgyalását, annyit megállapíthatunk, hogy az említett ügyek napvilágra kerülésének köszönhetően kiterjedt a „mi” érzésünk²² (pl. a munkahelyi

¹⁹ Jodi Kantor és Megan Twohey: *She Said. A MeToo mozgalom keletkezésének és Harvey Weinstein leleplezésének története*. Ford. Bokor Pál, Atlantic Press, Budapest, 2019, 180.

²⁰ I. m. 224.

²¹ Vö. Linda Martin Alcoff: *Rape and resistance. Understanding the complexities of sexual violation*. Polity Press, Cambridge UK, 2018, illetve Réz Anna: *Miért higgyünk az áldozatoknak?* <http://www.muut.hu/archivum/35571>

²² Richard Rorty filozófus szerint a „liberális ironikus” az önteremtés magánjellegű kísérletei mellett mindig felülvizsgálja, hogy tevékenységével nem okoz-e szenvedést másoknak és folyamatosan megpróbálja szolidaritását, „mi” érzését a lehető legtágabb körre kiterjeszteni. Vö. Richard Rorty: *Esetlegesség, ironia és szolidaritás*. Ford. Boros János, Csordás Gábor, Jelenkor Kiadó, Pécs, 1994, 209-219.

hatalmi visszaélések érintettjeire), morális diskurzusokat folytatunk, jogszabályok születnek, csökken a kegyetlenség. De vajon *a fizikai és a pszichikai agresszió elleni küzdelem nem vezet-e újabb, másfajta, nehezebben azonosítható kegyetlenségekhez?* Nem kegyetlen az a munkahely, ahol az egyénnek folyamatosan ellenőriznie kell magát, hogy nem néz-e túl sokáig a kollégája szemébe?

III. A csak empátiára alapozott morál problematikussága

Abban igaza van a neves pszichológusnak, Steven Pinkernek, hogy *az együttérzés kiterjedése nagyban hozzájárult az intézményesített erőszak számos formájának visszaszorulásához, illetve napjainkban is zajló erkölcsi változások alapját jelenti.* Ugyanakkor *az együttérzés önmagában nem elég, sőt, önmagában akár az igazságosság elve ellen hathat, ahogy ezt Pinker is hangsúlyozza (említi például Batson vizsgálatát, amelyben egy betegséggel küzdő kislány történetét megismerve az emberek arra szavaztak, hogy ugorjon a várólista élére, hátrányos helyzetbe hozva a névtelen és arctalan várakozókat).*²³ Az empátia árnyoldalairól könyvet író Fritz Breithaupt így fogalmaz: „Két stratégia áll azelőtt, aki támogatni szeretné az erkölcsöket. Az első a „mi” érzés megerősítése. ... Aki egyszer már a „mi” kategóriában gondolkodik, az könnyebben megtesz dolgokat másokért. A második stratégia a belső hang, a lelkiismeret támogatása. ... Meg kell tanulnunk, hogy ha teszünk valamit, akkor igazolnunk kell a tetteinket, vagy verbálisan reflektálnunk kell rájuk.”²⁴

Valóban: a morált nem lehet *csupán az együttérzésre alapozni*, mert ha így lenne, az erkölcsi elbizonytalanodáshoz, a viszonyítási pontok hiányához vezetne: hiszen az egyik ember „mi” érzése kiterjedt, míg a másiké meglehetősen korlátozott, az egyik ember megalázásnak érezhet valamit, amit a másik ember nem tart annak, így ezekből eltérő erkölcsi cselekvések következnenek fontos morális kérdésekben. *Az együttérzés segíthet elítélni a rosszat, de azt, hogy mit kell tenni, az együttérzés nem jelöli ki*, mivel „üres”, nincs meghatározva a tárgya (erre mutat rá például Richard Posner vagy Sajó András), ugyanakkor a megalázott, áldozattá vált emberekkel való együttérzésnek kimutatható szerepe volt bizonyos emberi jogok elismerésében.²⁵ Annak megállapításához viszont, hogy miként is értelmezzük az adott jogokat, már morális diskurzusok szükségesek. *Az együttérzésnek szerepe lehet egy adott morális norma konvencionális értelmezésének felülvizsgálatában:* a nagy visszhangot kiváltó eseteknél a szenvedés okozta felháborodás alapját képezheti egy morális diskurzus elindításának. Habermas is kifejti: az ideális szerepátvétel igényes kognitív műveleteket követel meg, ezek belső kapcsolatban állnak olyan motívumokkal, mint amilyen például az empátia. Felebarátunk sorsa iránti érdeklődés a szociokulturális távolság eseteiben szükségszerű emocionális feltételét képezi a diskurzus résztvevője által elvárt kognitív teljesítményeknek. „A megismerési teljesítményeknek és az érzelmi beállítódásoknak a normák megalapozása és alkalmazása során történő integrációja jellemez minden *kiérlelt* erkölcsi ítélőképességet.”²⁶

IV. Befejezés

²³ Steven Pinker: *Az erőszak alkonya. Hogyan szelidült meg az emberiség?* Ford. Gyárfás Vera, Typotex, Budapest, 2018. 655.

²⁴ Fritz Breithaupt: *Az empátia árnyoldalai.* Ford. Simon-Szabó Ágnes, Typotex, Budapest, 2020. 205.

²⁵ Vö. Sajó András: Mi a „természettől adott” az emberi jogokban? *Állam- és Jogtudomány*, 44. évf. 1-2. sz., 2003. 10-21.

²⁶ Jürgen Habermas: *Morális tudat és kommunikatív cselekvés.* Ford. Felkai Gábor, In. Jürgen Habermas: *A kommunikatív etika*, Új Mandátum, Bp., 2001. 212-213.

Írásunkban két, látszólag nagyon különböző problémát vizsgáltunk meg röviden: az e-sport művelőinek, illetve a zaklatás áldozatainak és elkövetőinek helyzetét korunkban, a digitális kapitalizmus időszakában. Az e-sport és a (szexuális) zaklatás nem egyértelmű fogalmak, és számos morális kérdés vetődik fel e jelenségekkel összefüggésben. Cikkünk néhány anomáliára próbált rámutatni, amelyek tisztázása nélkül megfelelő jogi szabályozások sem alkothatók az említett területeken.