Digitális Krónika

a digitális ökoszisztéma által kínált nemzetközi jó gyakorlatok az egyéni, társadalmi és gazdasági jólét elősegítésére

II. évfolyam 1. szám: 2021. január 18.

Tartalomjegyzék

I. 7 nap – 7 digitális válasz 2
Amerikai Egyesült Államok (USA) 2
Globális 2
Japán 2
Svájc 2
Globális 3
Hong Kong 3
Kína 3
II. A Digitális Európa Program hírei 4
Mesterséges intelligencia Európában – 6 új projekt az AI4EU keretében 4
Frissített közadatok az uniós fejlesztési beruházásokról 4
Módosítások a Horizon 2020 keretében kiírt pályázatok körében 5
III. Mit olvassunk? – OECD digitalizációs szakirodalmi ajánló 5
Jelentés Magyarország a koronavírus idejére vonatkozó oktatási helyzetéről (2020) 5
Digitális Kormányzat Szakpolitikai Keretrendszer 5
Digitális Kormányzati Index 2019 5
IV. Körkép- Esport: sport vagy játék? 6
V. Fókuszban 10
KRIPTOVALUTÁK: mi történt tavaly a kriptopiacokon, minek köszönhető a kriptoeszközök szárnyalása, és milyen további trendek láthatók? 10

designed by

I. 7 nap – 7 digitális válasz

Amerikai Egyesült Államok (USA)

A Columbia Egyetem (Columbia University) kutatói azt vizsgálták, hogy a robotok felruházhatók-e azzal a képességgel, hogy csupán vizuális megfigyelés alapján megértsék és „kitalálják” más robotok várható cselekedeteit. Ez, a főemlősökben az együttélés során kialakuló képesség jelentősen megkönnyíti a közös munkát, a sikeres együttműködés kulcsa. A kísérletek eredményeképpen az ún. megfigyelő robot pontosan képes volt előre jelezni kollégája "mozdulatait" – csupán néhány másodpercnyi videó megnézését követően: ez főként azt a problémát sejteti előre, miszerint a robotok képesek lesznek megjósolni az emberek gondolkodásmódját, és megtanulhatják azt manipulálni.

Globális

Az idei évben a CES (Consumer Electronics Show), a világ legnagyobb fogyasztói elektronikai kiállítása különleges résztvevői olyan robotok voltak, amelyek a koronavírus-járvány során sokak számára „hősökké” váltak. Ilyen volt például Cutii a “robottárs”, aki az idősotthonok sztárjává vált Franciaországban, de a CES virtuális színpadán felvonultak robot concierge-ek, szakácsok, szállító drónok, de fertőtlenítési feladatokat ellátó asszisztensrobotok is. Megemlítendő a Samsung robotinasa is, amely főként a ház körüli feladatok ellátásában segít, de a cég más asszisztensek fejlesztésén is dolgozik.

Japán

A Panasonic is a CES online rendezvény keretében mutatta be a gépjárművekbe szánt kiterjesztett valóság HUD-ját („látómezőbe vetített kijelző”). A rendszer a vezető szemének követésével és a gépjármű mozgásának folyamatos figyelembevételével valós időben vetíti a látott kép meghatározott elemeire a többletinformációt: a haladáshoz használandó sáv beszínezésével segíti a navigációt, virtuális vonalakkal “emeli ki” a kifakult felfestéseket, de akár a követési távolság betartására is figyelmeztet olyan módon, hogy a túlságosan megközelített, előttünk haladó jármű hátuljára vetített villogó piktogrammal hívja fel a figyelmet.

Svájc

A Zürich-i Egyetem (Universität Zürich, UZH) kutatói rájöttek, hogy egy sérült drón hogyan tartható a levegőben csupán a kamerái képeinek felhasználásával: a felfedezésnek azért van jelentősége, mert a drónok egy, vagy több motorjuk meghibásodása esetén elveszítik stabilitásukat, forogni kezdenek a függőleges tengelyük körül, amelynek következtében a vezérlők sem képesek ellátni feladatukat és lezuhannak. A kutatócsoport olyan algoritmusokat dolgozott ki, amelyek ötvözik a két fedélzeti kamerából származó információkat, és ennek segítségével követik nyomon a drón helyzetét a környezetéhez képest. Ez lehetővé teszi a fedélzeti számítógép számára, hogy tudatában legyen relatív helyzetének, azaz képes legyen akár három rotorral irányítani a forgó légijárművet.

Digitális Krónika

Globális

A TikTok közösségi platformszolgáltató jelentős adatvédelmi változtatásokat vezetett be a kiskorú felhasználókra és tevékenységükre vonatkozóan. Január 13-án valamennyi 13-15 éves felhasználó (13 év az alsó korhatár) profilját automatikusan privát üzemmódra állították át, azóta ez az alap adatvédelmi beállítás: ez többek között azt jelenti, hogy ezután csak az ismerőseik férhetnek hozzá a tartalmaikhoz, az ismerősöktől kaphatnak kommenteket és az általuk közzétett tartalmak nem lesznek letölthetők. A változtatások célja az egyre terjedő „grooming", vagyis a kiskorúak ellen elkövetett bűncselekmények lehetőségének visszaszorítása.

Hong Kong

A Booking.com megállapodást kötött a Crypto.com hongkongi kriptovaluta platformmal arról, hogy a fizetési szolgáltató applikációjában elérhetővé válnak az online utazásszervező ajánlatai. Az együttműködés eredményeképpen a Crypto.com felhasználói 25%-ot is elérő kedvezményt kapnak a Booking.com-os foglalásaik után, az utazási portál pedig több, mint 5 millió potenciális ügyfelet szerzett.
A Booking.com piackutatásai alapján ugyan a fogyasztók közel kétharmada tervez utazást 2021-ben, viszont megnövekedett szinte a teljes célcsoport árérzékenysége.

Kína

Kína egyik legnagyobb bankja, az ICBC lehetővé tette Sencsen-i (Shenzhen) ügyfeleinek a digitális renminbi (RMB) pénztárcát. A kínai állam az év elején országos sorsolás keretében osztott szét 20 millió yuan értékű digitális renminbit. A Kínai Népi Bank (PBOC) tavaly áprilisban jelentette be a digitális fizetőeszköz kísérleti bevezetését és tesztelését: azóta városonként, térségenként válik lehetővé Kínában a digitális renminbi használata – Sencsen városával már 12 millió lakos fér hozzá a szolgáltatáshoz.

DIGITÁLIS KISOKOS

Mi is az a kriptovaluta?

A *kriptovaluta* (angolul *Cryptocurrency*) olyan virtuális vagy **digitális (pénzügyi) eszköz**, amely mára egyre szélesebb körben elfogadott fizetőeszközként is funkcionál. A neve is a **magas fokú biztonságára utal**: a legtöbb ilyen pénzügyi eszköz különféle kriptográfiai, azaz titkosítási megoldásokkal és algoritmusokkal védett, nagyszámú számítógépekből álló, **blokklánc-technológiára** (angolul: blockchain) épülő hálózaton alapul.

Fontos jellemzőjük, hogy központi **felügyelet nélkül működnek**, azaz kibocsátásuk egyetlen államhoz, jegybankhoz sem köthető, a működésükre a hagyományos pénzügyi szabályok **nem alkalmazhatók**.

A digitális biztonságot és ezt a „függetlenséget" sokan a kriptovaluták előnyeként értékelik, azonban azt is látni kell, hogy éppen a nehéz ellenőrizhetőségük okán **gyakorta használják illegális tevékenységekkel összefüggésben**, valamint a mögöttük álló infrastruktúra is sebezhető – nagyrészt a helyzetükből adódó **szabályozási hiányosságokkal**, problémákkal összefüggésben.

II. A Digitális Európa Program hírei

Mesterséges intelligencia Európában – 6 új projekt az AI4EU keretében

A Horizon 2020 program újabb forrásainak megnyitásáról döntött a Bizottság a mesterséges intelligencia fejlesztések előmozdítását célzó AI4EU projekt keretében; az eredeti 20 millió euró összegű támogatást további 30 millió euróval növelik. A kiválasztott 6 új projekt az ún. „AI on-demand" platformjainak támogatásához kapcsolódik, azaz ahhoz a célkitűzéshez, hogy a mesterséges intelligencia releváns forrásai, megoldásai valamennyi európai felhasználó számára – igény szerint – rendelkezésre álljanak.

Az új projektek nem **csak az elérhető mesterséges intelligencia szolgáltatások körét bővítik**, hanem a felhasználók részére a megfelelő eszközök kiválasztásához **tanácsadási funkció kialakítását** és a **felhasználói réteg bővítését is célozzák**, hogy a hozzáférés szélesebb körben, a kis- és középvállalkozások, valamint a technológiai szektoron kívüli ágazatok számára is megvalósulhasson.

Az új projektek közül az AI4Copernicus az EU Kopernikusz programja keretében gyűjtött, a műholdas Föld-megfigyelésen alapuló, valamint helyszíni (szárazföldi, tengeri és légi) **mérőrendszerekből származó adatok könnyebb elérését** és felhasználását tűzi célul például a mezőgazdasági és az energiaszektorban.

Az AIPlan4EU a mesterséges intelligencia meglévő tervezési technológiáját (AI Planning: Automated Planning and Scheduling) szeretné elérhetővé tenni a fejlesztők és gyakorlati szakemberek számára egységes, felhasználóközpontú keretrendszer kidolgozásával. A BonsApps a platformhoz külső szolgáltatásként kapcsolódna, a DIH4AI projekt a regionális szintű mesterséges intelligencia platformok összekapcsolására ad lehetőséget a regionális együttműködés támogatása érdekében. Az ötödik az I-NERGY, ez a projekt mesterséges intelligencia alapú energiaszolgáltatások megvalósítását tervezi, továbbá egy olyan keretrendszer kialakítása a cél, amely által a mesterséges intelligencia alapú megoldások az energiaszektorban hatékonyabb felhasználásra kerülhetnek. A StairwAI projekt középpontjában pedig az alacsonyabb technológiai felkészültségű felhasználók támogatása áll (például a platformon több nyelv használatának lehetővé tétele által).

Frissített közadatok az uniós fejlesztési beruházásokról

Új, frissített adatsor áll rendelkezésre az EU által finanszírozott innovációs beruházásokról. Az összefoglalóból jól követhető, hogy milyen IKT (informatikai és kommunikációs technológiai) fejlesztések történtek uniós forrásból a különböző szektorokban, mint például az egészségügy, oktatás, közlekedés, környezetvédelem vagy közigazgatás területén.

Módosítások a Horizon 2020 keretében kiírt pályázatok körében

A koronavírus-járványra figyelemmel a 2018-2020 időszakra szóló Horizon 2020 keretében kiírt számos fejlesztési beruházás pályázati határidejét meghosszabbították, az új határidők kiírásonként eltérhetnek. Ezen kívül új pályázati lehetőségek is nyíltak új beruházások megvalósítására például az egészségügyi, az energia, vagy a közlekedési ágazatban.

III. Mit olvassunk? – OECD digitalizációs szakirodalmi ajánló

Jelentés Magyarország a koronavírus idejére vonatkozó oktatási helyzetéről (2020)

A koronavírus-járvány megfékezésére tett kormányzati intézkedések érintették az oktatás területét is, hiszen az oktatási intézményeknek távolléti (online) képzésre kellett – rövid idő alatt – berendezkedniük.

Az összehasonlító elemzés célja, azon túl, hogy átfogó képet nyújtson az oktatási szektor pandémia előtti digitális felkészültségéről az, hogy segítse a jövőbeni oktatáspolitikai, oktatás-fejlesztési döntések meghozatalát. Az OECD felmérése a koronavírus-járvány előtt gyűjtött, részben a TALIS és PISA 2018-as adatai alapján mutatja be a tanárok, a diákok és a szülők attitűdjét, valamint digitális felkészültségét a „home schooling", vagyis az otthoni, online tanulás vonatkozásában, azaz többek között érinti a rendelkezésre álló erőforrásaikat, az intézmények együttműködésére vonatkozó információkat stb.

Digitális Kormányzat Szakpolitikai Keretrendszer

Az OECD Digitális Kormányzat Szakpolitikai Keretrendszer (DGPF; Digital Government Policy Framework) egy olyan szakpolitikai eszköz, amely segít a kormányoknak azonosítani azokat a fontos, meghatározó tényezőket, amelyek a közszektor magasabb szintű digitális érettségét, működését célzó stratégiai megközelítés hatékony tervezésének és végrehajtásának részét kell, hogy képezzék.

Digitális Kormányzati Index 2019

A 2019-es Digitális Kormányzati Index (DGI, Digital Government Index) eredményeket, a mutatószámok alapján felállított rangsorokat és szakpolitikai javaslatokat fogalmaz meg, ugyanakkor részletesen bemutatja az OECD Digitális Kormányzat Szakpolitikai Keretrendszerének (DGPF) egyes dimenzióiban végzett vizsgálatok eredményeit is.

(Kérjük vegye figyelembe, hogy az OECD által megjelentetett kiadványok letöltése nem ingyenes!)

IV. Körkép - Esport: sport vagy játék?

Az „esport” az „elektronikus sport” kifejezés rövidítése, egyszerűen szólva a versenyszerű videojátékozást takarja. A Brit Esport Szövetség (British Esports Association, BEA) meghatározása szerint az esport során a játékosok egyéniben vagy – jellemzően 3-4-5-6 fős – csapatokba szerveződve versenyeznek egymással online vagy hagyományos rendezvényhelyszíneken, és általában pénzdíj a nyeremény.

A Nemzetközi Esport Szövetség (International Esports Federation, IESF) honlapja pedig úgy fogalmaz, hogy az esport olyan versenysport, melyben a játékosok fizikai és szellemi képességeik alkalmazásával versenyeznek egymással a különböző játékokban, virtuális vagy elektronikus környezetben.

Az esportként is használható, használt videojátékokat leggyakrabban az alábbi öt fő kategóriába szokták sorolni:

a) stratégiai (beleértve a valós idejű stratégiai) és logikai játékok (multiplayer online battle arena, MOBA), mint például a Dota 2, vagy a League of Legends;
    i. egyes csoportosítások megkülönböztetik a kártyajátékokat is (főként a „gyűjtögetős” és a klasszikus kártyajátékok);
b) lövöldözős játékok („first person shooter”, FPS), mint például a Fortnite, a Counter Strike sorozat vagy a Quake;
c) verekedős játékok (fighting games), mint például a Super Smash Bros., vagy az évtizedek óta ismert Street Fighter;
d) sportjátékok, mint például az NHL, vagy a leginkább ismert FIFA-sorozat; és végül
e) egyéb, a fenti kategóriákba nem sorolható, az esport keretein belül is használt játékok (pl. Pokemon GO stb.).

Az esportot tekinthetjük a szellemi és technikai sportok sajátos ötvözetének is, és egyébként is jellemző, hogy a hivatásos **esportolók fizikai edzéstervet is beépítenek felkészülésükbe**. Az elmondottak alapján azonban látható, hogy az esport klasszikus értelemben, fizikai tevékenységet megvalósító sportnak semmiképp sem nevezhető, bár a sportolók egy mérkőzés során percenként akár 4000 leütést is elvégezhetnek.

Számos tekintetben elmondható ugyanakkor, hogy az esport mérkőzések a hagyományos sportversenyekhez hasonló vonásokkal rendelkeznek: hivatásos sportolók és csapatok játszanak egymással, a versenyeket nézők előtt óriási arénákban tartják, melyeket élőben is közvetítenek. A közvetítési jogok egyébként számottevő kereskedelmi értékkel rendelkeznek, csak úgy, mint a videojátékokhoz kapcsolódó brand elemeinek bármilyen felhasználása.

Az, hogy az esport játéknak, szerencsejátéknak, sportnak, munkának vagy valami másnak minősül-e, **a vonatkozó szabályozás szempontjából is fontos kérdés**. Ebben a témában ma még inkább különböző nemzeti megoldásokkal találkozunk, mint közös összehangolt szabályokkal, pedig a videojátékok szervezése vagy a bajnokságok megrendezése számos nemzetközi elemmel bír.

Az állami szabályozás tehát csekély mértékű, az esportra irányadó szabályokat inkább a videojáték felhasználási szerződéseiből, versenyek szabályzataiból ismerhetjük meg.

Példák az esport szabályozása körében

Európában az esportra vonatkozó állami beavatkozás igénye **Franciaországban** jelent meg először: itt 2016 óta vonatkozik külön szabályozás az esportra, azt elkülöníti a szerencsejáték fogalmától, ezért innentől kezdve lettek legálisan szervezhetők esport versenyek az országban.

A francia szabályozás célja elsősorban a fiatal játékosok védelme és a mérkőzések tisztaságának megőrzése, ezen túlmenően megoldást kínál a hivatásos esportolók beutazását megnehezítő körülményekre is a sportolói szerződések kereteinek meghatározásával (a turista vízum elfogadása ugyanis kérdéses az esport mérkőzésen való részvételhez, így a megfelelő tartalmú szerződést kell ezentúl bemutatni a beutazási ügyintézés során).

Mindezt a következő évben két miniszterelnöki rendelet egészítette ki: az egyik a mérkőzések szervezését szabályozta és azokhoz – számos körülmény tekintetében (játék típusa, nézőszám, díj nagysága stb.) – előzetes bejelentési kötelezettséget írt elő a szervezők részére, a másik pedig a fizetett hivatásos játékosok jogállásával foglalkozott.

Dániában a Kulturális Minisztérium 2019 áprilisában jelentette be a dán esport szektor üzleti lehetőségeinek javítását célzó stratégiai terveit. A kormány célja az esport népszerűsítésén túl az is, hogy minél szélesebb körben integrálja az esportot a sportok körébe, amely így megfelelő keretet tud biztosítani az esport tevékenységéhez is. A Kulturális Minisztérium által a stratégiában megvalósításra szánt területek között olyanok találhatók, mint például

- a nemzeti tehetséggondozás erősítése,
- a nők és a lányok szélesebb körű bevonása az esport területére,
- a csalások és visszaélések visszaszorítása, vagy
- az esport kereskedelmi lehetőségeinek kiépítése.

Ezzel a stratégiai tervezetével Dánia lett az első olyan európai ország, amely sikeresen a kormányzati stratégiájába integrálta az esporttal összefüggő fejlesztési elképzeléseit.

Németországban 2017 novemberében alakult meg az első nemzeti esport szövetség, a frankfurti székhelyű eSport-Bund Deutschland (ESBD). A szervezet legfőbb céljaként tűzte ki, hogy az esport hivatalosan is kerüljön a sportok körébe, és a következő fontos lépésre nem is kellett sokat várni: 2018 februárjában a kormányalapításról szóló megállapodásban a CDU/CSU koalíció és az SPD pártok képviselői rögzítették azt is, hogy az esportot hivatalos sportként ismerik el. Az egyezség mérföldkőnek tekinthető, mert az elismerés megnyitná az utat az esport klubok számára a közhasznú státusz megszerzéséhez, ami alapján csökkennének az adóterheik, és egyszerűbbé válna a külföldi esport játékosok beutazása is az országba.

Az esport sportként történő jogszabályi szintű elismerése azonban a mai napig várat magára. Mindez annak ellenére, hogy Németországban – laza szervezetekbe (ún. klánokba, csapatokba) szerveződve – mintegy 3 millióan űznek esport tevékenységet (2018-as adat). Az újabb becslések szerint több mint 34 millió videojátékos van az országban (ezek közül természetesen nem mindenki esportoló, a szám azonban a videojátékok elterjedtségét és a téma iránti érdeklődést jól mutatja), továbbá számos olyan szabályozási kérdés vár megoldásra, amely a nagyobb befektetések megvalósítását akadályozza, így a jogszabályi rendezés sürgetőnek látszik. A külföldi esport játékosok számára egyébként külön vízumot vezettek be 2020 márciusától a versenyeken való részvétel egyszerűsítésére.

Szingapúrban az egyik legrégibb esport szakmai szervezet, a SCOGA (Singapore Cybersports & Online Gaming Association) 2008-ban alakult. A SCOGA kiemelten foglalkozik a fiatalok helyzetével az Esports Academy és a Campus Legends kezdeményezések keretében (például workshop-okat szerveznek számukra). Ezek arra irányulnak, hogy egyre többen tudjanak hivatásszerűen elhelyezkedni az esport területén (edzőként, sportolóként, menedzserként stb.). A Campus Game Fest nevű projektjük a cyber wellness-t népszerűsíti, szintén a fiatalokat célozza, abban nyújt segítséget számukra, hogy egészséges és kiegyensúlyozott életmódot tudjanak kialakítani – ennek érdekében az ezt elősegítő digitális tevékenységeket gyűjtik össze és mutatják be.

Az **Egyesült Arab Emírségek** a közel-keleti térség központi szereplőjévé kíván válni a videojátékos rendezvények szervezésében (a becslések szerint csak a térségben több, mint százmillió játékossal lehet számolni). Ennek érdekében 2018-ban döntöttek a hatalmas játékaréna, a Dubai X-Stadium felépítéséről, hogy a jövőben számos esport világversenynek nyújtson színteret, ezzel is megerősítve Dubai alapvető digitális gazdasági szerepkörét. Az aréna átadására várhatóan 2021-ben kerül sor, amely az esport mellett virtuálisvalóság-komplexumként (VR gaming complex) is meghatározó helyszíne lesz majd a játékoknak, versenyeknek.

Dél-Korea, Kína és az USA mint nemzetközi esport nagyhatalmak

Dél-Koreában már több mint 20 évre nyúlik vissza az esporttal kapcsolatos szakmai diskurzus, valamint az állam általi elismertség és támogatás. Az esport szakmai irányító testülete a Koreai Esport Szövetség, a KesPA (Korea e-Sports Association) 2000-ben alakult meg, nemcsak az esport népszerűsítésével foglalkozik, hanem mérkőzéseket szervez (ilyen például évente a KesPA Cup), szabályozza az esport események szervezésének feltételeit és közvetítési jogait.

2011-ben a dél-koreai kormány az úgynevezett „Shutdown Law" („kikapcsolási", vagy „üzemszüneti" törvény, de „hamupipőke" törvénynek, azaz „Cinderella Law"-nak is nevezik) megszavazásával megtiltotta a 16 évnél fiatalabb gyermekek 0:00 és 6:00 közötti online játékát. A törvény azonban tartalmaz egy olyan kiskaput, hogy szülői kérelem benyújtása esetén az érintett korosztályba tartozók mentesülhetnek a korlátozás alól. Dél-Koreában az esport a kormány által jóváhagyott és szabályozott tevékenységnek minősül, külön büntetőjogi tényállás is kapcsolódik hozzá a csalások és visszaélések üldözése és megakadályozása érdekében.

Kínában a kormányzati megközelítés sokáig inkább elítélő volt az online videojátékokat illetően, például 15 éven keresztül (egészen 2015-ig) tilos volt a konzolok és konzoljátékok behozatala az országba („console ban"), így a számítógépes és mobiltelefonos játékok sokkal elterjedtebbé váltak. 2018 őszén a fiatalok növekvő játékfüggősége miatt 8 hónapra egyenesen befagyasztották az új videojátékok kiadását (a videojátékok kiadása Kínában engedélyhez kötött, azok tartalmát előzetesen vizsgálják), majd azt követően a helyi vállalatokat arra kötelezték, hogy korlátozzák a fiatalok játékidejének tartamát. A fordulat 2019 őszén következett be, amikor a kínai kormány hivatalosan is elismerte az esportolók szakmai minőségét. Közben a nagyobb kínai városok azért versengenek egymással (valósítanak meg hatalmas beruházásokat és rendezik sorra a nagy esport versenyeket), hogy globális szinten is esport központtá váljanak; az elemzők mindezektől az esport szektor hatalmas növekedését várják Kínában, hogy Dél-Koreát megelőzve a világ második legnagyobb esport nagyhatalmává váljon az Amerikai Egyesült Államok után.

Érdekes, hogy az **Amerikai Egyesült Államokban** mind az 50 államnak saját szabályozása van az esport versenyekre, az esport tevékenység különböző aspektusai (játékosok szerződése, szponzori megállapodások stb.) államonként más-más megítélés alá eshetnek. A jogi precedenseket, és általuk a követendő szabályokat ezért azok az államok alakítják ki, ahol a legaktívabb az esport kultúra (ezek közül Kalifornia jár az élen). Mindezek mellett az esport továbbra is növekvő tendenciát mutat mind a sport, mind a szórakoztatóipar területén; egyes felmérések szerint pl. a 2019-ben a League of Legends több nézőt vonzott, mint a Super Bowl.

A visegrádi országokban (V4) is egyre elfogadottabbá válik az esport

A visegrádi régió országaiban egyelőre alacsonyabb érdeklődés jellemző az esport iránt, közülük Lengyelországban van a legnagyobb támogatottsága. Az esport növekvő jelentőségét mutatja azonban, hogy az elmúlt években saját tornát is szerveztek (ez a V4 Future Sports Fesztivál), továbbá minden ország rendelkezik már külön esport szövetséggel az esport segítése és népszerűsítése, a szabályok kidolgozása, valamint a jelentősebb érdekérvényesítés céljából.

Magyarországon egy 2017-es kormányhatározatban jelenik meg az elektronikus sport (E-sport) állami támogatottsága, és az arra irányuló törekvés, hogy az esport sportágként való elismerést nyerjen.

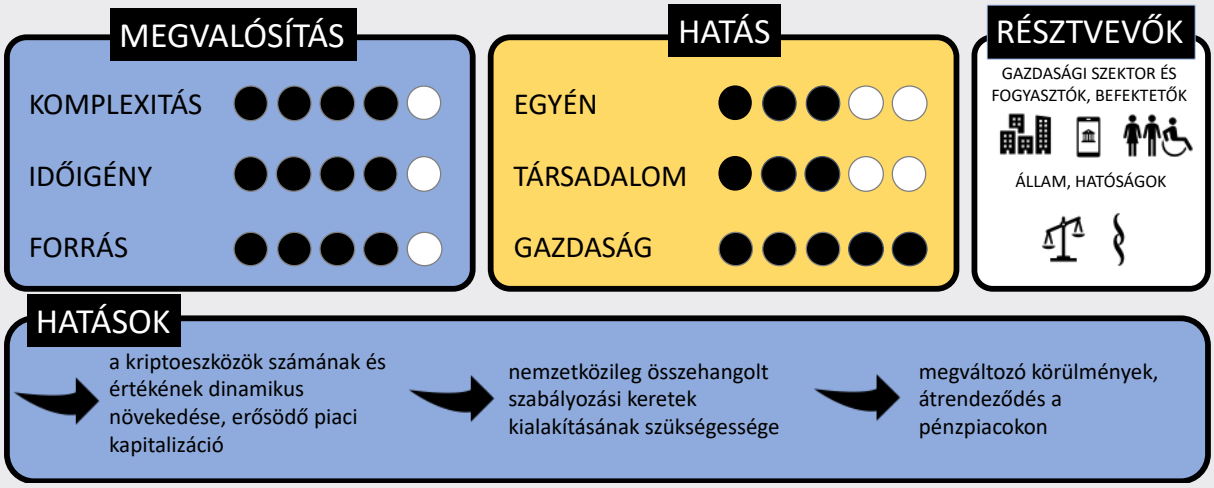
A NAV 2018-ban kiadott tájékoztatója szerint továbbá az esportból származó bevétel önálló tevékenységből származó jövedelemnek minősül az adózási szabályok alkalmazása szempontjából. A terület iránti tehát hazai szinten is egyre nagyobb érdeklődés tapasztalható (gondolhatunk az esport közvetítésekre vagy a közelmúltban nyílt esport bárokra is).

digitális jólét program
ITM FELADATUNK A JÖVŐ

Az esport hazai szabályozása azonban – hasonlóan a nemzetközi helyzethez – még nem teljeskörű; a Digitális Jólét Nonprofit Kft. szakértői projekt keretében jelenleg is vizsgálja a terület jogi szabályozásával összefüggő kérdéseket, a hazai szabályozási lehetőségeket annak érdekében, hogy az esport mint a digitalizáció Magyarországon is kifejezetten népszerű területe számára is biztosítottak legyenek a szükséges és megfelelő szabályozási keretek.

V. Fókuszban

KRIPTOVALUTÁK: mi történt tavaly a kriptopiacokon, minek köszönhető a kriptoeszközök szárnyalása, és milyen további trendek láthatók?



2021. január első hetében a fő kriptovaluták piaci kapitalizációja (azaz a befektetők által meghatározott, monetarizált piaci értéke) első ízben lépte át az 1 billió, azaz az 1.000 milliárd dollárt (USD). A rekordmértékű szám több üzenetet is hordoz az üzleti élet számára: egyrészt jelzi a kriptoeszközök számának és **értékének dinamikus növekedését**, másrészt a befektetési alapok, szervezetek számára is erőteljes jelzés arra vonatkozóan, hogy az iparág egyre inkább képes jelentős, **a nagybefektetők számára is értékelhető volument** biztosítani.

A kriptoeszközök piaci kapitalizációját (gyakorlatilag egy a részvénytársaságok számszerűsített értékének számításához hasonlóan) jelenleg több, mint 6.000 különböző token/coin értékének összegéből számítja a *goingecko.com* oldal; a *coinmarketcap.com* ugyanakkor közel 8.300 különböző eszközt követ figyelemmel.

A fő kriptoeszközök teljes piaci kapitalizációjából jelenleg kb. 68%-os részarányt képvisel a Bitcoin; ezt követi az Ethereum kb. 12%-os értékkel, és harmadik helyen áll a Tether nevű ún. „stablecoin” – amelynek értéke az amerikai dollárhoz kötött, így az eszköz természetéből adódóan piaci volatilitása alacsonyabb.

Reakciók, vélekedések

A jelentős mérföldkő kapcsán a kriptopiac ismét széles körű nemzetközi figyelmet kapott, a különböző szereplők, érdekeltek eltérő vélekedéseket fogalmaztak meg.

A szabályozó szervezetek, nemzetközi intézmények felhívták a figyelmet az ágazatban jelen lévő pénzmosásra és illegális kereskedelemre, illetve **emlékeztettek a nemzetközileg összehangolt szabályozás szükségességére**.

Az Európai Központi Bank (ECB) elnöke, Christine Lagarde álláspontja szerint a Bitcoint magas spekulációs hatás és kifogásolható gyakorlatok övezik, nemzetközileg összehangolt szabályozása szükséges. Fontos az a megállapítása is, hogy **legfeljebb öt éven belül megjelenhet Európában a digitális euro**.

Ugyanakkor meghatározó kripto-elemzők olyan meglepő jóslatokba is bocsátkoztak a Bitcoin-árfolyam ez évi kilátásairól, amelyekben a **százezer amerikai dolláros szint már nem számít elrugaszkodottnak** (sőt, az amerikai Citibank egy kiszivárgott belső jelentése szerint a 2021. évi árfolyam 318.000 USD-t is eléri).

A trendeket az is jól jelzi, hogy a Youtube videomegosztón az elmúlt időszakban kiugróan megnövekedett a technikai elemzéseket – sokszor szórakoztató, közérthető formában – bemutató csatornák iránti érdeklődés; az árfolyammozgásokra percek alatt reagáló youtuberek videói viszonylag gyorsan több tízezres, akár 50-100 ezres megtekintést is elérnek, jelezve, hogy a pénzügyi befektetési ismeretekkel és gyakorlattal nem rendelkező, **a pénzpiacokat kevéssé, vagy egyáltalán nem ismerő nézők érdeklődése is növekszik** a kriptovaluták, kriptopiacok iránt.

A kriptoeszközök figyelemre méltó piaci kapitalizációját segítő tényezők

Az elmúlt időszakban számos körülmény, tényező is segítette a kriptovaluták ugrásszerű térnyerését, értékük sokszor robbanásszerű növekedését.

Az egyik legfontosabb, az eszközök **piaci sikereit megalapozó körülmény a tavalyi évet teljes mértékben meghatározó világjárvány**: a koronavírus okozta kijárási és más korlátozások, a világszerte, számos ágazatban elrendelt intézkedések növelték a digitális csatornák népszerűségét és elfogadottságát, így a különböző fintech-szolgáltatások és applikációk népszerűsége gyors növekedésnek indult. Igaz ugyanakkor, hogy a járvány kirobbanásakor, annak kezdeti szakaszában – a hagyományos befektetési formákkal együtt – a kriptovaluták értéke is drasztikusan zuhant, azonban utóbbiak gyorsabban és magasabb szintekre ugorva **korrigálták árfolyamukat**, amely által számos kisbefektető számára vonzóvá váltak.

Fontos hajtóerő volt az is, hogy az Amerikai Egyesült Államok kormánya által az amerikai háztartásoknak – gazdaságvédelmi, illetve az amerikai állampolgárokat segítő intézkedésként – összesen mintegy 2 billió (azaz 2.000 milliárd) USA dollár értékben kiosztott, fejenként - felnőttenként - 1.200 USD értékű juttatást (ún. „stimulus check-eket") **sokan online kereskedelmi platformokon fektették be**. Sőt, egy újabb 900 milliárd dolláros gazdaságmentő csomag is várható, amelynek részét képezi a lakosság ismételt pénzügyi megsegítése is – nagy valószínűséggel ez is hozzájárul majd a kriptopiac bővüléséhez.

Vitathatatlan továbbá, hogy 2020-ban jelentősen nőtt a kriptovaluták elfogadottsága: számos nemzetközi intézményi befektető is **jelentős összegekkel szállt be a piacra**; kiemelt példa erre a Microstrategy, amely év végi közleménye szerint nagyságrendileg 70.000 Bitcoin-t vásárolt, több, mint 1 milliárd dollár értékben. A Nasdaq-on jegyzett cég (Nasdaq: MSTR) részvényeinek árfolyama tavaly fél év alatt több, mint háromszorosára nőtt.

Végezetül, ugyancsak a kriptovaluták számára kedvező tényezőként kell megemlíteni, hogy a Bitcoin kibányászásáért járó jutalom mértéke négyévente – előre

programozottan, automatikusan – megfelezésre kerül, és **a felezések után az árfolyam ezidáig emelkedett**.

Az európai szabályozás

Az Európai Bizottság 2018 óta dolgozik a kriptoeszközök piacára vonatkozó szabályozási keretrendszeren: tavaly év végére – az európai digitális pénzügyi stratégia részeként – elkészült a vonatkozó szabályozás tervezete (az ún. MiCA), amelynek a célja a jelenlegi (pénzügyi szolgáltatásokra vonatkozó) jogi szabályozás hatályán kívül eső kriptoeszközök és kriptoeszköz-szolgáltatókra vonatkozó szabályozási keretek kialakítása az EU-ban, valamint 2024-ig egységes engedélyezési rendszer biztosítása valamennyi tagállamban.

A javaslat indokai és céljai között kifejezetten szerepel, hogy a javaslat „(...)egy arra irányuló intézkedéscsomag, hogy az innováció és a verseny tekintetében még kedvezőbb feltételeket teremtsen a digitális pénzügyi szolgáltatások számára és támogassa azokat, és egyidejűleg a kockázatokat is csökkentse".

A szabályozási javaslat indokolásában az is szerepel, hogy bár a kriptopiac relatíve továbbra sem jelentős méretű, így a pénzügyi stabilitásra vonatkozóan jelenleg nem értékelendő kockázatként, veszélyként. Ez **a helyzet az ún. stabil kriptovaluták, vagy -pénzek (*„stablecoin"*) megjelenésével és térnyerésével ugyanakkor megváltozhat**, ugyanis olyan elemeket foglalnak magukban, amelyekkel a piaci volatilitásukat csökkenthetik, azaz az értékük fokozottabb megőrzését, stabilitását érik el: az ilyen kriptoeszközök kockázata ilyen értelemben **alacsonyabb, amely eredményeképpen szélesebb kör számára válnak vonzóvá**, várhatóan alkalmazásuk is kiterjedtebb lesz.

HA SZERETNÉ MEGISMERNI A LEGÚJABB TRENDEKET, HALLGASSA ÖN IS AZ MI STÚDIÓ ADÁSAIT

Az MI Stúdió a hazai mesterséges intelligencia ökoszisztéma podcastja, ahol heti rendszerességgel a legfelkészültebb szakértőkkel fejtjük meg az MI rezdüléseit és mutatjuk be a legújabb trendeket. Keresse a fő podcast lelőhelyeken!

Spotify; Apple Podcasts; YouTube