

(E)sportmosás

Szaúd-Arábia tevékenységének vizsgálata az e-sportiparban

Varga Tibor Szabolcs
Pécsi Tudományegyetem

A sportokban egyre gyakoribb jelenség, hogy egyes államok közvetlenül e-sportklubokat, rendezvényszervező és -közvetítő cégeket, nemzetközi bajnokságokat vásárolnak fel. Az ezek feletti ellenőrzést politikai, kulturális és gazdasági tőkévé alakítják, hogy elérjék az országaik imázsával és a gazdaságaik diverzifikációjával kapcsolatos céljaikat. A szaksajtó szerint ez „sportmosás” (*sportswashing*). E kifejezéssel a nem-nyugati, sportra épülő geopolitikai tevékenységeket jellemzi pejoratívan az olyan országok esetében, amelyek megsértik az emberi jogokat. A sportmosás kutatása azonban mindaddig problémás marad, amíg nem lehet elhelyezni a már ismert politikai keretek között, és nem lehet leválasztani a nyugati értékítéletekről. Ezért járhat hasznos felismerésekkel az, ha az értékítélettől terhelt fogalom helyett a „politikai-kulturális finanszírozás” kifejezést használjuk Szaúd-Arábia 2020-ban megkezdett e-sportipari terjeszkedésének vizsgálata során.

Kulcsszavak: e-sport, sportmosás, Szaúd-Arábia, emberi jogok

(E)sportswashing

Investigating Saudi Arabia's activities in the e-sports industry

It is an emerging practice in sports that states directly buy up clubs, event organisers, media companies and international championships. They transform their control over these into political, cultural and economic capital so that they can achieve their goals of nation branding and economic diversification. The press calls this practice 'sportswashing': which expression is a pejorative label for non-Western sports-based geopolitical activities in countries with a record of human rights violations. However, research on sportswashing remains problematic until it can be put into the context of the known political frameworks and be thus separated from judgments based on Western values. Hence the use of the term 'political-cultural funding,' as opposed to the one burdened by value judgment, may bring useful insights in the analysis of Saudi Arabia's expansion in the e-sports industry, which began in 2020.

Keywords: e-sports, Saudi Arabia, sportswashing, human rights

Bevezetés

Az e-sport versenyszerű videojátékozás, amely professzionális körülmények között zajlik, jellemzően pénznyereményekért folyik, és – a látványsportokhoz hasonló módon – a helyszínen vagy online közvetítés formájában lehet követni. A digitális média térnyerésével, a szélessávú internet általánossá válásával a 2000-es években megjelentek a streamingplatformok is, amelyek az e-sport közvetíthetőségének lehetőségét hozták magukkal abban az internetes térben, ahol a játékosok és a nézők ekkor már jelen voltak. A legelső közösségből korán kiváltak azok, akik az e-sportot szervezték, és sportprodukción cégeket alapítottak.¹

A 2010-es években az e-sport új lendületet kapott az ingyenesen elérhető kompetitív videojátékoknak és a Twitch nevű platform népszerűségének, illetve az Amazon általi felvásárlásának köszönhetően (Varga 2021). Így a kisebb sportcsarnokokból hamarosan arénákba költöztek a rendezvények, és kialakult mai közvetítési formájuk, amelynek köszönhetően már nemcsak a játék, hanem a helyszíni rendezvény is eseményszámba megy.

E népszerűségi áttörés nyomán a 2020-as évekre a legnagyobb, kizárólag e-sporttal foglalkozó cégek – mint az ESL vagy a FACEIT² – médiakonglomerátumokká váltak. Egy kézben tartják a rendezvényszervezést és a médiaprodukción, irányítva a professzionális e-sportolók életét, valamint a nézőik tartalomfogyasztási szokásait és figyelmét az európai és az amerikai piacon. A cégek méretei, anyagi forrásai és tevékenységei azonban nem voltak arányosak a költségeikkel. Nem tudtak olyan gazdaságilag racionális modellt kiépíteni, amely tükröznék kulturális sikerüket, ezért – a piaci versenyt meghaladva – inkább politikai-kulturális finanszírozást keresve igyekeznek megoldani nehézségeiket.³

Ez a gyakorlat elsősorban a szaúd-arábiai államhoz köthető, és az angolszász piacot érintő felvásárlásokat, befektetéseket takarja az e-sport terén. Ezért elemzésem tárgyának ezekhez kapcsolódó eseteket választottam. Így például az ázsiai vagy a globális e-sportpiacot nem volt céloom kutatni.

Sportmosás, diplomácia, országimázs

A politikai-kulturális finanszírozás gyakran a „sportmosás” fogalmába csomagolva jelenik meg a médiában. Mint arra Michael Skey (2022) rámutat: a szócikkek a fogalmat a nem-nyugati, sportra épülő, általában diplomáciaként vagy puha hatalomként is értelmezhető geopolitikai tevékenység pejoratív kontextusba helyezésére használják, így a kifejezés önmagában nehezen alkalmazható tudományos elemzésre, hiszen értékítéletekkel van feltöltve. A következőkben előbb ezt a gyakorlatot járom körül, majd vetem össze hasonló hatalmi eszközökkel.⁴

A „sportmosás” kifejezés a brit média nyelvújításának számít (*sportwashing*). Először egy Gulnara Akhundova nevű szerző használta emberi jogi kontextusban a bakui Európa-Játékok kapcsán (Akhundovát [2015] idézi Skey 2022: 749). Az angol nyelvű médiában 2018-tól vált igazán elterjedtté a kifejezés, és ezután jellemzően szaúd-arábiai, katari, egyesült arab emírségekbeli, oroszországi és kínai sportrendezvények kapcsán használták. 2022-ben az Amnesty International szóvivője egy sokat idézett emberi jogokról szóló kritikájában alkalmazta

1 Lewis, Richard: Echoes of future past: The ghost of the CGS and what it means for Counter-Strike. *Dot Esports*, 16 April 2015, <https://dote-sports.com/counter-strike/news/cgs-vulcun-twitch-esl-counter-strike-league-1665>.

2 ESL: Electronic Sports League, egy eredetileg német, majd svéd tulajdonban álló rendezvényszervező cég az e-sport területén. A FACEIT egy korábban brit tulajdonú, az ESL-hez hasonló vállalkozás. A két cég 2022-ben szaúdi tulajdonba került, ESL FACEIT Csoport néven összeolvadva ma a piac vezető szereplői.

3 Hitt, Kevin: ESL, FACEIT sold to Saudi-backed group for \$1.5B. *Sports Business Journal*, 24 January 2022, <https://www.sportsbusinessjournal.com/Daily/Closing-Bell/2022/01/24/ESL.aspx>.

4 A sportmosás szakirodalma eredendően a sport, és nem az e-sport elemzéséről szól, és bár mostanra mindkét területen bevett a fogalom, e fejezetben az eredeti kontextusában igyekszem értekezni róla, és csak később térek rá az e-sportos hasznosítására.

Szaúd-Arábia kapcsán, tovább népszerűsítve a kifejezést (az Independentet [2022] idézi Skey 2022: 750).⁵ Fontos azonban kiemelni, hogy Michael Skey szerint a fogalom tudományos használata a jelen formájában mindaddig problémás, amíg nem lehet univerzálisabbá tenni, vagy nem tudjuk kritikusan elválasztani az olyan, már ismert hatalmi funkcióktól, mint a propaganda, az országmárkázás vagy a diplomácia (Skey 2022). Ez azonban más szerzőket nem gátol meg a téma kutatásában és a kifejezés használatában.

Colm Kearns és munkatársai (2023) két típusú „sportmosást” különítenek el egymástól: az *eseményalapút* és a *befektetésalapút*. Az előbbire példa lehet a katarai labdarúgó világbajnokság, amelyet szintén vizsgáltak a sportmosás miatt, az országmárkázás mellett figyelembe véve az ország emberijog-sértéseit és a stadionépítésekhez használt rabszolgamunkát is (Dubinsky 2023). Az utóbbira pedig számtalan példát találunk a futballban akár a Premier League-en belül is. Egy Egyesült Arab Emírségekből származó sejk vagy a szaúdi kormány egy vagyonekezelő alapon keresztül csapatot vásárol fel, és mivel ez rendkívüli méretű befektetésekkel jár, a csapat eredményesebbé válik a mezőny többi tagjánál, és képes lehet elnyerni a közönség rajongását.⁶ A finanszírozását viszont a többi klub vagy a közönség szemszögéből nevezhetjük pénzügyi doppingnak is (Marshall et al. 2022). Felmerülhet még, hogy a média kritikája nemcsak a külföldi befektetőknek, hanem a helyi politikai és pénzügyi eliteknek is szól, akik az üzletek másik oldalán állnak, és azok jóváhagyói, haszonélvezői.

A „sportmosás” fogalmának egyik tudományos kritikája az, hogy a sporttól elválaszthatatlan a diplomácia. A sportesemények alkalmasak arra, hogy nagy figyelmet generáljanak, rövid távon pozitív érzelmeket váltsanak ki, értékes kapcsolatokhoz nyújtsanak hozzáférést, nyelveken és kultúrákon átívelően érdeklődést és elfogadást generáljanak, lehetőséget teremtsenek államok és döntéshozók közötti beszélgetésekre, és képesek országoknak, döntéshozóknak, állami szereplőknek kedvező eredményeket hozni (Jarvie-t [2021] idézi Wong & Meng-Lewis 2023: 265).

A másik probléma nézőpontbeli, mert a felsorolt országok szemszögéből a sportmosás országmárkázás is. E tevékenység mögött például turisztikai, gazdasági vagy politikai érdekek is meghúzódhatnak, és irányulhat az országon belül vagy kívül élők felé is (Papp-Váry 2019). Bár a „sportmosás” kifejezés ezt igyekszik morális alapon megkérdőjelezni, a hasznosított sporttevékenységek által ezek az országok diplomáciai hatalmat generálnak, és jelentősebbé válnak más országok és azok lakói szemében, vagyis képesek elérni céljukat az országmárkázás terén is. Ebből az következik, hogy a „sportmosás” lényegében a két fogalom kombinációja is lehetne a sportra vonatkoztatva – ám mégsem az. Fruh és munkatársai szerint nem egyszerű imázsépítés az, ha közben az adott állam igyekszik elterelni a figyelmet az igazságtalanságokról, vagy a sporton keresztül igyekszik normalizálni őket. Emiatt nem szabad minden olyan országot egy napon említeni, amely puha hatalmi eszközként nyúl a sporthoz, mert a céljaik valójában nem egyeznek (Fruh et al.-t [2023] idézi Black et al. 2024: 4).

A sportdiplomácia és az országmárkázás igen jól lefedi azt, hogy hatalomtechnikai szempontból mi az a sportmosás. A médiában és a tudományos kutatásokban mégis ezektől eltérő minőséget ad a fogalomnak az, hogy – a „zöldmosáshoz” hasonlóan – ez is egy metafora. Így az olvasó számára olyan negatív többletjelentést kap, amely szerint valamit tisztára akarnak mosni, tehát feltehető, hogy az a valami koszos, rossz, elítélendő. Ezzel ugyan visszatérünk ahhoz a problémához, hogy ameddig nem univerzálisan, nem bármely ország esetében használja a média vagy a tudomány a fogalmat, addig az szelektív és pejoratív lehet. De egyben ez adja a fogalom élet is, ezért inkább az a kérdés, hogy érdemes-e a kutatóknak átvenniük az újságíróktól, vagy pedig a fogalom valamilyen módon mégis bővíthető, semlegesebbé tehető.

5 Az e-sportiparban a The Guardian használta a „sportmosás” kifejezést először az ESL szaúdi felvásárlása kapcsán (Zidan, Karim: Saudi Arabia expands its sportswashing ambitions to the world of gaming. *The Guardian*, 21 March 2022, <https://www.theguardian.com/sport/2022/mar/21/saudi-arabia-expands-its-sportswashing-ambitions-to-the-world-of-gaming>). Ezt követően a témával rendszeresen foglalkozó iparági újságíró, Richard Lewis tette népszerűvé azt a területen belül (Lewis, Richard, *Esportswashing WORKS – Gamers8 And The Saudi Sellouts, Richard Lewis YouTube*, 15 September 2023, <https://youtu.be/4EcwvndASNw>), egy ponton sportmosássá alakítva azt – innen a cikk címe.

6 Jack Black és munkatársai (2024) e kapcsán beszélnek „fetisizisztikus megtagadásról” (2024: 3), amellyel a rajongók sportmosásban történő szerepét illusztrálják: a rajongók tudnak a morális problémáról, ám a kedvenc klubjuk sikerét előrébbvalónak tartják, ezért a gazdasági hátteret ignorálják.

Megoldás lehet, ha a jelentést bővítjük, és nem az emberi jogi kihágások megléte a kiindulópont. Vagy érdekes lehet a „politikai-kulturális finanszírozás” kifejezést használni, amely azzal a szemponttal egészíti ki a sportmosás felvetését, hogy a finanszírozó maga nem csupán a szennyest akarja elrejteni, hanem gazdasági céljai is vannak, amelyeknek (nem elhanyagolható módon) politikai-kulturális vetületeik is lesznek. Ez utóbbiak pedig túlmutathatnak a sportmosás által keretezett problémákon, esetenként nélkülözhetik is azokat. Így a sportmosás eredeti formája sem vész el, ha azokat a konkrét eseteket kívánja kutatni valaki, de cserébe egyenlő félként megjelenik a másik oldal, a „sportmosó” szemlélete is a saját tevékenységéről és annak hasznáról.

Politikai-kulturális finanszírozás az e-sportban

A következőkben Szaúd-Arábiához köthető e-sportos eseteket vizsgálok a politikai-kulturális finanszírozás lencséjén keresztül. Ezekkel kapcsolatban azért használja a média a „sportmosás” fogalmát a „diplomácia”, a „propaganda” vagy az „országmarkázás” helyett, mert arra utal, hogy az országban jelentős mértékű emberi jogsértéseket követnek el, ezért az ország legfőbb és kizárólagos célja e bűnök tisztára mosása. Nem lehet elmenni amellett, hogy Szaúd-Arábia korlátozza az emberi jogokat, a politikai ellenfeleit kivégezteti, és olyan törvényei vannak, amelyek elnyomják a nőket és az LMBTQ+ személyeket, sőt akár halálbüntetés is járhat azért, ha valaki homoszexuális.⁷ Azt azonban nem állíthatjuk, hogy *kizárólag* ezek ellensúlyozására szolgálnának a sportberuházások.

Szaúd-Arábia demográfiai adatai szerint a lakosság 70 százaléka 35 éven aluli.⁸ Jang Ji-Hyang és Yoo Ah Rum az Asan Institute for Policy Studies átfogó kutatásában ennek a jelentőségét az arab tavasz eseményeinek és az akkori olajárak fényében vizsgálta. A helyi fiatalokat vizsgáló kérdőívekből kiderült, hogy fokozatosan fordulnak el a tradícióktól, a nacionalizmustól, a vallástól, mert a szüleik generációjával ellentétben infokommunikációs eszközökkel nőttek fel, ezért a szólásszabadság, a pragmatizmus és a demokratikus értékek egyre fontosabbá válnak számukra. Ebben az olvasatban a szaúdi királyi család pozícióját fenyegető átalakulásra adott válaszként jelentek meg 2018-tól kezdve azok a reformok, amelyek elsősorban a fiatalok támogatásának megszerzésére irányulnak, például a helyi szórakoztatóipar bővítésén keresztül.⁹

Az e-sportiparra vonatkozó szaúdi lépések kivétel nélkül a Vision 2030 nevű, a jelenlegi olajalapú gazdaság utáni jövőt megalapozó projekt részei.¹⁰ Ezt a Public Investment Fund (PIF) nevű állami vagyonkezelő finanszírozza, vezetői a Szaúd-Arábiát *de facto* irányító Mohammed bin Salman koronaherceg, a családja és annak holdudvara (Trudelle 2023). A Vision 2030-on belül két „jövő városa” projekt, a Neom¹¹ és a Qiddiya¹² nevű rijádi városrész kötődik az e-sporthoz. Ezek célja a szaúdi szemlélet szerint az, hogy reagáljanak az ország jövőbeli társadalmi kihívásaira, így például a gyorsan gyarapodó fiatal lakosság munkahely- és szórakozási igényeire. A tervek szerint a helyszínek a kormánytól és a meglévő jogi rendszertől függetlenül fognak működni, és a nyugati közönséget és cégeket célozzák meg és kötik össze a szaúdiakkal. Bár a tervek többször változtak, jelenleg a Qiddiya nevű rijádi városrészben 39 ezer munkahelyet teremtené az állam az e-sportiparban, egyebek mellett nemzetközi csapatok

7 The State of the World's Human Rights. *Amnesty International*, April 2024, <https://www.amnesty.org/en/wp-content/uploads/2024/04/WBEPOL1072002024ENGLISH.pdf>.

8 World Population Prospects 2024 – Saudi Arabia. *United Nations Department of Economic and Social Affairs Population Division*, 2 September 2024, <https://population.un.org/wpp/DataSources/682>.

9 Jang Ji-Hyang & Yoo Ah Rum: Bold Reforms in the UAE and Saudi Arabia. *Asan Institute for Policy Studies*, 10 January 2021, <https://en.asaninst.org/contents/bold-reforms-in-the-uae-and-saudi-arabia-and-the-role-of-changing-youth-perceptions/>.

10 A Vision 2030 oldala: <https://www.vision2030.gov.sa/en/>.

11 A Neom oldala: <https://www.neom.com/en-us>.

12 A Qiddiya oldala: <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/projects/qiddiya>.

és rendezvények odaköltöztetésével, ami elvileg 13,3 milliárd dollárral, vagyis nagyjából 1 százalékkal járulna hozzá az ország GDP-jéhez 2030-ra.¹³

De miért emelték be e törekvésekbe a sport mellett az e-sportot is a szaúdiak? A videojátékozás különböző formái annyira népszerűek, hogy heti szinten 68 és 75 százalék között alakul a mobilos, 30 és 36 százalék között a konzolos, 31 és 36 százalék között a számítógépes játékok használata a teljes népesség körében, és a megkérdezettek 22 százaléka akár 3–6 órát is erre fordít hetente.¹⁴ Vagyis ez olyan tevékenység, amely sokakat érdekel, és amelyre viszonylag sok időt szán a lakosság, ezért érdemes lehet mind a szórakozás, mind a munkahelyteremtés szempontjából kiaknázni ezt a lehetőséget, mert a lakosság igénye rendelkezésre áll, a technológia, a tudás viszont nem – ezeket tudják a szaúdiak megszerezni a beruházások által.

Az e-sportipari példák közül kirajzolódik, hogy ezek mögött monopolisztikus törekvések húzódnak: Szaúd-Arábia igyekszik egy hagyományosan nemzetközi szórakoztatóipari szegmens minden szereplőjével úgy üzletelni, hogy végül ebben az országban végezzék minél több gazdasági tevékenységüket. Ezzel pedig nemcsak elnyomja a kritikákat, hanem az említett belpolitikai, gazdasági célokat is szolgálja. Ezért reduktív, ha a médiát követve a kutatók is csak egyszerű figyelemelterelésként hivatkoznak az esetekre, nem vesznek számba további magyarázatokat a kritizált tevékenységek kapcsán, és minderre sportmosásként hivatkoznak, azaz egy, a média által elterjesztett szenzációhajhász fogalmat használnak.

2020: Neom-üzletek

Az első Szaúd-Arábiához köthető e-sportos kísérlet 2020 nyarán a Neomról szólt, ezért szokás „Neom-üzletek” néven hivatkozni ezekre. Két bajnokság, az LEC¹⁵ és a BLAST Premier szervezőit keresték meg a szaúdiak, hogy hirdessék az adásaikban az ország – még el nem készült – turisztikai központját. Bár a felek először megegyeztek, végül mindkét szponzoráció meghiúsult, mert a rendezvényekben érintett dolgozók egységesen léptek fel vele szemben a nyilvánosságban az ország emberijog-sértéseire hivatkozva. Az LEC-s szerződést július 30-án mondta fel a Riot Games. Egy későbbi riportból derült ki, hogy azért, mert az eredeti tervekkel szemben nem sikerült minimalizálni az üzlettel járó negatív médiavisszhangot.¹⁶ A BLAST augusztus 13-án jelentette be, hogy érvénytelenítik a szerződést, amelynek része lett volna az is, hogy segédkeznek a Neom regionális fejlesztésénél.¹⁷

2022–2023: Felvásárlások, kényszerhelyzetek

2022 elején a két legnagyobb e-sportrendezvény-szervező céget, az ESL-t és a FACEIT-et összesen másfél milliárd dollárért felvásárolta, majd összeolvasztotta egymással a szaúdi állami vagyonkezelő alá tartozó Savvy Gaming Group. A hírről január 24-én a Handelsblatt című német lap számolt be először,¹⁸ majd ennek nyomán a Sports

13 Fudge, James: Qiddiya City Club Program Details Unearthed. *The Esports Advocate*, 5 July 2024, <https://e-sportsadvocate.net/2024/07/qiddiya-city-club-program-details-unearthed/>; Rees, Lewis: Saudi Arabia Launches Gaming And E-sports Strategy, *Beyond Games*, 26 September 2022, <https://www.beyondgames.biz/26876/saudi-arabia-launches-gaming-and-e-sports-strategy/>.

14 Singh, Bhawna: More than seven in ten weekly gamers in Saudi say they use smartphones to play video games. *YouGov*, 16 August 2023, <https://business.yougov.com/content/47144-more-than-seven-in-ten-weekly-gamers-in-saudi-say-they-use-smartphones-to-play-video-games>.

15 League of Legends EMEA (Europe, Middle East and Africa) Championship, egy berlini székhelyű e-sport-bajnokság.

16 Lewis, Richard: Sources: Riot Games have changed nothing since NEOM sponsorship reversal. *Dexerto*, 6 August 2020, Elérhető: <https://www.dexerto.com/league-of-legends/sources-riot-games-have-changed-nothing-since-neom-sponsorship-reversal-1401681/>.

17 Nøjsen Fallah, Daniel: After fierce criticism: Blast drops Saudi Arabian partnership. *BT*, 13 August 2020, <https://www.bt.dk/e-sport/efter-voldsom-kritik-blast-dropper-saudi-arabisk-partnerskab>.

18 Hofer, Joachim: Megadeal in der Gaming-Branche: Saudis übernehmen deutschen E-Sport-Veranstalter für eine Milliarde Dollar. *Handelsblatt*, 24 January 2022, <https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/esl-gaming-megadeal-in-der-gaming-branche-saudis-uebernehmen-deutschen-e-sport-veranstalter-fuer-eine-milliarde-dollar/27992066.html>.

Bussiness Journalból értesült róla a szélesebb nyilvánosság.¹⁹ Az ESL FACEIT Group csak a cikkek megjelenését követően ismerte el hivatalosan a hírt. A két cég összevonásával a szaúdi állam számtalan e-sportjátékban kvázi monopóliumot szerzett, ami nemcsak azt jelenti, hogy ők a legnagyobb szereplők a piacon, hanem azt is, hogy egyben irányítani tudják a versenynaptár (és így a többi szereplő rendezvényeinek) alakulását is, és méretükkel képesek elvonni szponzorokat a vetélytársaiktól, valamint a súlyuk miatt az e-sportklubok is túlon túl érdekeltek abban, hogy bármi áron részt vegyenek a rendezvényeiken, akár más események helyett is. Ez még akkor is igaz, ha egyes klubok nyíltan ellenzik a szaúdi emberijog-sértéseket.²⁰

Az ESL és a FACEIT üzletének hatására a már említett BLAST is politikai-kulturális finanszírozást keresett 2022-ben. Ezúttal az Egyesült Arab Emírségek Abu Dhabi Gamingjével kötöttek üzletet, így három évig ott tartják évváró versenyüket, a BLAST Premier World Finalt. Ez az üzlet az ESL FACEIT Csoport létrejötte után már kevesebb nemzetközi kritikát váltott ki. E ponton a szakértők úgy látták, hogy a BLAST másképp nem tud versenyezni az ESL FACEIT Csoporttal, ezért a politikai-kulturális finanszírozás a piacon maradással ér fel számára. Mivel a BLAST legnagyobb tulajdonosai között a dán állam alá tartozó vagyongazdálkodók is szerepelnek, azoknak van beleszólásuk a cég működésébe.²¹ A Vækstfonden nevű dán vagyongazdálkodó kapcsán egy külüggyel és kultúrával foglalkozó politikus, Søren Søndergaard így nyilatkozott arról, hogy a BLAST Abu-Dzabival működik együtt:

Az egy dolog, ha egy magánvállalat Abu-Dzabiba vagy hasonló diktatúrába fektet, de a dán adófizetőknek nem lenne szabad ehhez hozzájárulniuk. Ezért szeretnék beszélni a miniszterrel arról, hogy mennyire összeegyeztethető a Vækstfondennel – amelynek a kifejezett céljai között szerepel az etikus üzlet és a társadalmi felelősségvállalás – az, hogy közvetlenül vagy közvetve hozzájárul a befektetésük egy fejedelmi diktatúrához.²²

2023: Falcons, az állami támogatású klub

A rendezvények mellett az e-sportklubok között is megjelent egy szaúd-arábiai szervezet, a Falcons. Ennek esetében nem lehet minden kétséget kizáróan azt állítani, hogy állami finanszírozás miatt vált volna rövid idő alatt versenyképessé, a jelek mégis arra utalnak, hogy ez is szerepet játszott a sikerében. A klub alapítója, Mossad „Msdossary” Aldossary visszavonult e-sportoló, aki valószínűleg csak az e-sportból származó bevételével nem tudná felvenni a versenyt a legnagyobb klubokkal,²³ mégis képes volt millió dolláros kivásárlási ajánlatot tenni Counter-Strike játékosoknak 2023 őszén, és elismert szakmai stábot építeni rövid idő alatt.²⁴ A szaúdi állam érintettsége a Falconsban érdekütközéshez vezethet, amennyiben olyan tornán versenyeznek, amelyek

19 Hitt, Kevin: ESL, FACEIT sold to Saudi-backed group for \$1.5B. *Sports Bussiness Journal*, 24 January 2022, <https://www.sportsbusinessjournal.com/Daily/Closing-Bell/2022/01/24/ESL.aspx>.

20 A Team Liquid nevű klub egyik vezetőjének nyilvánosan bocsánatot kellett kérnie azért, mert korábban elítélték az országot és ennek ellenére részt vettek játékosaikkal egy rijádi versenyen, lásd: <https://twitter.com/TeamLiquid/status/1679883703496081410>.

21 Lewis, Richard: Russia, Denmark and The E-sports Political Football. *Richard Lewis Substack*, 3 May 2024, <https://richardlewis.substack.com/p/russia-denmark-and-the-e-sports-political>.

22 Dehn, Anders: Vækstfonden medejer af firma i stort Abu Dhabi-samarbejde: „Det skal danske skatteydere ikke bidrage til”. *DR*, 16 December 2022, <https://www.dr.dk/sporten/e-sport/vaekstfonden-medejer-af-firma-i-stort-abu-dhabi-samarbejde-det-skal-danske> (saját fordításom: V. T.).

23 Mossad „Msdossary7” Aldossary - EA Sports FC 24 Player. *E-sports Earnings*, 2 September 2024, <https://www.e-sports-earnings.com/players/38673-msdossary7-mossad-aldossary>.

24 Dempsey, Aaron: Media: NiKo set to join Falcons. *HDTV*, 2 November 2023, <https://www.hltv.org/news/37415/media-niko-set-to-join-falcons>.

szervezőjét szintén az állam birtokolja – ennek kizárás a potenciális következménye.²⁵ Aldossary egy interjú során ezért igyekezett elfedni a pénz eredetét, ám sikertelenül:

HLTV: Nem kötődtek a PIF-hez?

Msdossary: Egyáltalán nem, ugyanazok a tulajok, akik 2020-ban is voltak, és nincs kö-zünk a PIF-hez vagy az az által birtokolt cégekhez.

HLTV: De ez nem teljesen igaz, hiszen az egyik szponzorotok a szaúdi telekommuniká-ció-s cég, az STC, nem? Azt nem a PIF birtokolja?

Msdossary: Ez igaz, de az egy szponzor, nem olyan partner, aminek részvényei vannak. Mi promotáljuk az STC Play nevű alkalmazásukat, amelyet gamereknek csináltak.²⁶

2023: Befolyás az IESF-ben

Szaúd-Arábia 2023-ban fontos szerephez jutott a Nemzetközi E-sport Szövetségben (IESF, International Esports Federation) is. Az előző elnök, Vlad Marinescu korrupciós botrányba keveredett a jászvásári világbajnokság szervezése során, és lemondásra kényszerült. A helyét Faisal bin Bandar Al Saud herceg vette át, aki egyben a szaúdi tagszervezet vezetője is.²⁷ Marinescu ügye miatt az IESF főfinanszírozója, a Koreai E-sport Szövetség visszatartja a kifizetéseket, és a szaúdi állam lépett elő a megmentő szerepében.²⁸ Faisal kinevezése előtt már ismert volt, hogy a 2024-es világbajnokság Rijádban, Szaúd-Arábia fővárosában lesz. Az indoklás szerint Faisal herceg azért jutott pozícióhoz, mert ő a legalkalmasabb, hogy kivívja a Nemzetközi Olimpiai Bizottság elismerését. Ez a számítás bejött: tizenkét évre szóló szerződést kötött hivatalos e-sport-olimpiák megszervezéséről.²⁹ Közben Mohammed bin Salman koronaherceg bejelentett egy újabb rendezvényt az országban, amely a Gamers8 fesztivál helyét fogja átvenni, és immáron klubvilágbajnokságként funkcionál – a szervezésért az ESL FACEIT Csoport felel, a felvásárolt cég, amely méretéből, tapasztalatából adódóan alkalmas is erre.³⁰ Következő lépésként pedig a Qiddiya város klubprogramon³¹ keresztül az állam a résztvevőket arra köteleznél, hogy nyissanak irodákat az országban, foglalkoztassanak helyi alkalmazottakat és játékosokat, így végső soron Szaúd-Arábiába költöztetné őket, ezzel tovább élénkítve a gazdaságot.

25 Švejda, Milan: Valve unveils rulebook for hosting licensed events from 2025. *HLTV*, 17 July 2024, <https://www.hltv.org/news/39397/valve-unveils-rulebook-for-hosting-licensed-events-from-2025>.

26 Županič, Žan: zonic on joining Falcons: „We’re here to work as hard as we did in Vitality and Astralis”. *HLTV*, 8 November 2023, <https://www.hltv.org/news/37465/zonic-on-joining-falcons-were-here-to-work-as-hard-as-we-did-in-vitality-and-astralis> (saját fordításom: V. T.).

27 Varga Tibor Szabolcs: Egy szaúd-arábiai herceg lett az IESF új elnöke. *Esport1*, 2023. X. 4., <https://e-sport1.hu/news/2023/10/04/csgo-cs-go-counter-strike-2-cs2-egy-szau-arabiai-herceg-lett-az-iesf-uj-elnok-tbr>.

28 Lewis, Richard: International E-sports Federation Appoints Saudi Arabia’s Prince Faisal As President. *Richard Lewis Substack*, 3 October 2023, <https://richardlewis.substack.com/p/international-e-sports-federation>.

29 IOC enters a new era with the creation of Olympic E-sports Games – first Games in 2025 in Saudi Arabia. *International Olympic Committee*, 23 July 2024, <https://olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-e-sports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>.

30 Varga Tibor Szabolcs: Új e-sport világbajnokságot jelentett be a szaúdi koronaherceg. *Esport1*, 2023. X. 24., <https://e-sport1.hu/news/2023/10/24/csgo-cs-go-counter-strike-2-cs2-uj-e-sport-vilagbajnoksagot-jelentett-be-a-szau-arabiai-herceg-tbr>.

31 Fudge, James: Qiddiya City Club Program Details Unearthed. *The Esports Advocate*, July 5, 2024, <https://esportsadvocate.net/2024/07/qiddiya-city-club-program-details-unearthed/>.

Összegzés

Az e-sportipar egy része ma valamilyen módon kötődik Szaúd-Arábiához. A politikai-kulturális finanszírozás elkerülhetlenné és létszükségletté vált az általam említett szereplők számára. A szaúdi állam szemszögéből ez többrétű győzelem, mert az e-sporton keresztül eléri diplomáciai és országmárkázási céljait, fejlődik az ország turizmusa, szórakoztatóipara és gazdasága, eközben morális kérdésekben is egyre nehezebb vagy hasztalanabb fellépni ellene, mert annyi cégben vagy projektben van jelen, hogy megkerülhetetlen. A nyugati narratíva a „sportmosás” felől közelítve képes kihangsúlyozni azt a kulturális különbséget, amely az eltérő értékrendekből indul ki, és az emberi jog-sértésekben tetőzik. A fogalom azonban nem alkalmas arra, hogy segítségével a látványos befektetések egyéb dimenzióit semlegesen vizsgáljuk.

Bár most a legjelentősebb szaúdi példákat mutattam be, ha a sportmosás helyett a „politikai-kulturális finanszírozás” fogalmat használjuk, akkor Oroszországtól Kínáig, az Egyesült Államoktól Dániáig, sőt akár Magyarorszáig találunk példákat, és olyan sporthoz vagy e-sporthoz köthető beavatkozásokat, amelyek állami befolyásból erednek, és az emberi jogi problémák elfedése helyett számtalan politikai, kulturális vagy gazdasági célt szolgálhatnak. Az efféle finanszírozás morálisan mégis megoszthatja a közönséget, és geopolitikai feszültséget szíthat. Éppen ezért a jövőben mélyebb elemzésekre – esettanulmányokra, sajtódiskurzus-elemzésekre, kvantitatív és kvalitatív közönségkutatásokra – van szükség ahhoz, hogy jobban átlássuk, miként működnek, milyen hatással bírnak és milyen percepcióval társulnak az ilyesfajta tevékenységek.

Irodalom

- Black, Jack, Colm Kearns & Gary Sinclair (2024): The Fetishization of Sport: Exploring the Effects of Fetishistic Disavowal in Sportswashing. *Journal of Sport and Social Issues*, pp. 1–20, <https://doi.org/10.1177/01937235241269906>
- Dubinsky, Yoav (2023): Clashes of cultures at the FIFA World Cup: Reflections on Soft Power, Nation Building, and Sportswashing in Qatar 2022. *Place Branding and Public Diplomacy*, vol. 20, pp. 218–231, <https://doi.org/10.1057/s41254-023-00311-8>
- Kearns, Colm, Gary Sinclair, Jack Black, Mark Doidge, Thomas Fletcher, Daniel Kilvington, Katie Liston, Theo Lynn & Guto Leoni Santos (2023): „Best Run Club in the World”: Manchester City Fans the Legitimation of Sportswashing? *International Review for the Sociology of Sport*, vol. 59, no. 4, pp. 479–501, <https://doi.org/10.1177/10126902231210784>
- Marshall, Stuart, Malundi Theophil Christian, Gregor Matheson, Joseph McDonagh & Kieran James (2022): The Ethics Behind the Recent Takeover of Newcastle United Football Club. *Journal of Physical Fitness, Medicine & Treatment in Sports*, vol. 9, no. 4, pp. 1–6, <http://dx.doi.org/10.19080/JPFMTS.2022.09.555768>
- Papp-Váry Árpád Ferenc (2019): Országmárkázás – mégis milyen márkázás? A kapcsolódó branding-terminológiák és értelmezhetőségük egy ország esetében. *Vezetéstudomány*, 50. évf., 3. sz., 25–35. o., <http://doi.org/10.14267/VEZTUD.2019.03.03>
- Skey, Michael (2022): Sportswashing: Media Headline or Analytic Concept? *International Review for the Sociology of Sport*, vol. 58, no. 5, pp. 749–764, <https://doi.org/10.1177/10126902221136086>
- Trudelle, Alexis Montambault (2023): The Public Investment Fund and Salman’s State: The Political Drivers of Sovereign Wealth Management in Saudi Arabia. *Review of International Political Economy*, vol. 30, no. 2, pp. 747–771, <https://doi.org/10.1080/09692290.2022.2069143>
- Varga Tibor Szabolcs (2021): Merre lejt az e-pálya? – A Twitch piaci dominanciája az e-sportközvetítésben. In: Gagyí József & Vajda András (szerk.): *Természetesen digitális*, 95–105. o. Marosvásárhely: Scientia.
- Wong, Donna & Yue Meng-Lewis (2023): E-sports Diplomacy – China’s Soft Power Building in the Digital Era. *Managing Sport and Leisure*, vol. 28, no. 3, pp. 247–269, <https://doi.org/10.1080/23750472.2022.2054853>