

Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása

A digitális világ fejlődésének köszönhetően a videojátékok és a professzionalizmus együttes megjelenését figyelhetjük meg. Ezt a jelenséget nevezhetjük e-sportnak. Az ezzel foglalkozó szubkultúra gyökerei visszavezethetők a '70-es és '80-as évekre, azonban maga az e-sport csak a közelmúltban alakult ki. Ennek ellenére hatalmas fejlődésen ment át, manapság már diverzifikált, így a megértéséhez megfelelő tipológia is szükséges. Bonyolult versenyrendszerekkel rendelkezik, nemzetközi szövetség segíti a fejlődését, és komoly kapcsolódási pontokat fedezhetünk fel a hagyományos sportok és az e-sportok tulajdonságai között. Fontos leszögezni azonban, hogy nem minden videojáték e-sport! Ahhoz, hogy mélyebben megértsük ezen iparág működését, meg kell értenünk, honnan fakad a médiaképessége, és azt is, milyen csatornákon éri el a többmillió érdeklődő réteget. Magyarországon most kezdik felismerni az üzleti jelentőségét és a mögötte álló tömegbázisban rejlő lehetőségeket. Ennek köszönhetően hazánkban is lehetőség nyílhat a digitális sportok gyors ütemű fejlődésére.

Kulcsszavak: *e-sport, tipológia, fejlődés*

Szerzői információ:

Szabella Olivér, Budapesten született 1994-ben. A Testnevelési Egyetem Sportszervező szakán szerzett BSc diplomát, majd Sportmenedzser MSc szakon tanult tovább, melynek utolsó évét végzi jelenleg. 2016-tól kezdve foglalkozik az e-sport kutatásával, konferenciák rendszeres előadója a témában (például Országos Tudományos Diákköri Konferencia 2017, Esport és Sport Konferencia 2017). Erasmus ösztöndíjjal a 2017-18-as tanévben az elektronikus sportok szempontjából is figyelemre méltó Barcelonában tanul. Céljai között szerepel Magyarországon elsőként PhD diplomát szerezni az e-sport témakörében. Az e-sportokon kívül a hagyományos sportok is foglalkoztatják, 2017 nyarán a FINA VB kötetlékében dolgozott, mint a VIP önkéntesek koordinátora, 2016-óta pedig a TC Sport Travel sportutazási iroda külföldi csoportkísérője.

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Szabella Olivér, „Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása”.

Információs Társadalom XVIII, 1. szám (2018): 66–92.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.5>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása

„Mi az az e-sport?” – merülhet fel rögtön a kérdés a cím olvasása után. Sokan nem ismerik, nem hallottak róla, hiszen ez egy új iparág, a szórakoztatóipar része. Ha magát a szót elemezzük, akkor az „e” mint elektronikus, a „sport” mint sporttevékenység értendő. Viták folytak az írásmódjáról is, azonban a 2017. március 25-i hétfőn az Associated Press kijelentette, hogy a nemzetközi szóhasználatban az addig elterjedt alak és ipari trendek miatt a helyes forma az „*esport*”, illetve az „*Esport*” (Lee 2017). Hazánkban a Magyar Tudományos Akadémia 2014-es állásfoglalása van érvényben, mely szerint a helyes alak az „e-sport”, így jelen cikk is ezt a gyakorlatot követi.

Az e-sportnak mind ez idáig nem létezik hivatalosan, világszerte elfogadott definíciója. 2015-ben azonban bekerült a dictionary.com angol értelmező kéziszótár szavai közé, mely jó alapnak tekinthető. A fogalmat itt a következőképpen határozták meg: „*videójátékok versenyszerű bajnokságai, legfőképpen professzionális játékosok körében*”.¹ Ennél tágabb értelmezés is létezik, mely egyértelműen jobban körülhatárolja a jelenséget: „*Egyéni vagy társas sport, ami kontrollált fizikai cselekvést igényel elektronikus eszközökön, ahol az egyén vagy csapat versenyez egymással*.” (progamingtours.net 2015). Az e-sportolás tehát olyan cselekvést jelent, ahol egy videójátékban csapatok vagy individuumok küzdenek meg egymással szervezett versenykeretek között. A „sport” nem azért szerepel a szóban, mert feltétlenül fizikai teljesítményt jelent, vagy azért mert mindenképp sportjátékkal játszanak, hanem mert szervezett keretek között készülnek fel és szellemi képességeiket összemérve versenyeznek.

A sportként való értelmezés mögöttes tartalmának elemzése után fontos a terminológiai értelmezési kör vizsgálata is. Nevezhetjük-e ténylegesen sportnak az e-sportot, például jogi értelemben? A kérdés megválaszolásához meg kell vizsgálnunk a sport szó jelentését minden olyan kontextusban, mely számunkra releváns lehet, mind demográfiai, mind földrajzi szempontból. E paraméterekkel 3 fő sport definíciót kell figyelembe vennünk:

- Magyar Értelmező Kéziszótár: „*A testi erőnek, ügyességnek, gyorsaságnak stb. alkalmazásával, felhasználásával végzett olyan tevékenység, amely nem számít munkának, s amelynek célja a testi-lelki erők, képességek harmonikus fejlesztése, ill. versenyszerű összecsapásokon való bemutatása.*”²
- Európai Sport Charta (Európa Tanács 2011) 2. cikk: „*A sport minden olyan fizikai tevékenység, amely esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja, társadalmi kapcsolatok teremtése, vagy különböző szintű versenyeken való eredmények elérése céljából.*”
- 2004. évi I. törvény a sportról; I. fejezet; 1. § (2): „*Sporttevékenységnek minősül a meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, il-*

¹ www.dictionary.com/browse/esports?s=t

² <http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezoszotara/kereses.php?csakcimben=&szo=SPORT&offset=53&kereses=sport>



letve versenyszerűen végzett testedzés vagy szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely a fizikai erőnlét és a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja.”

E források alapján elmondható, hogy a magyar törvény szerint akár jogilag is sportnak lenne nevezhető az e-sport, hiszen szellemi tevékenységnek minősül és a „szellemi teljesítőképesség fejlesztését szolgálja”. Az Európai Sport Charta viszont már az első mondatrészében kijelenti, hogy „fizikai tevékenység”, mint ahogy az értelmező kéziszótár is „testgyakorlás”-ként említi.

Az e-sport újdonság. Ennek ellenére nagyon gyorsan fejlődik, egyre népszerűbb, egyre többen kapcsolódnak be a vérkeringésébe. Fontos tehát vizsgálni törvényszerűségeit, megérteni folyamatait, de leginkább elfogadni létezését. Sportként való értelmezése fejlődésének szempontjából kevésbé lényeges. Példának okáért vehetjük a sakkot – a mai napig vitáznak arról, hogy sportnak tekinthető-e, miközben világszerte elfogadott és sokak által játszott játékról beszélünk.

Az e-sportnak és vizsgálatának lehetnek pozitív hatásai is gazdasági vagy társadalomtudományi téren egyaránt. Terjedése viszont a számítógépes játékok negatív megítélése miatt korántsem megy gyorsan. Feltehető, hogy ez az iparág státuszának megfogalmazatlanságának és az általános tájékozatlanságnak is köszönhető. Egy 2016-ban készült nem-reprezentatív kutatásunk eredményei szerint az átlagemberek és a sportszakemberek is meglepően kevés százalékban tudtak az e-sport létezéséről, véleményük azonban pozitív volt a témáról, mely a problémák megoldásával fejlődési potenciált jelenthet (Szabella és Morvai 2017a).

Mindent összevetve a szemünk előtt válik üzletté ez a hazánkban még sokszor kettős megítélés alá eső vagy ismeretlenségnek örvendő iparág. Semmi sem mutatja ezt jobban, mint hogy a becslések szerint az e-sport piaci bevételeinek összessége 2020-ra már túllépheti az 1,5 milliárd dolláros határt is (Newzoo 2017). Ismerjük hát meg ezt a világot!

Szakirodalmi áttekintés

Az e-sport témájával, annak aktualitása miatt, jelenleg rengeteg internetes portál, neves médiacégek, és üzleti súlya miatt, kutatócégek is foglalkoznak. De a videojátékok szubkultúrájának születésénél ez még egyáltalán nem így volt.

A közelmúltban az ESPN saját csatornát hozott létre „ESPN Esports” néven, hogy helyet adjon a digitális sportoknak. A Facebook szerződést kötött az ESL-lel 5 500 óra e-sport tartalom közvetítésére, hogy beléphessen erre az új területre. Az Amazon pedig 970 millió dollárért megvásárolta a Twitch.tv piacvezető e-sport stream oldalt (Weiner 2014). A NewScientist tudományos magazin is sokat foglalkozik az e-sport témakörével, interjúkon keresztül bemutatva azt, például már megszólaltatták Martin Wyatt-tet, a Gfinity e-sport vállalat vezetőjét (Heaven 2014a), vagy Manuel „Grubby” Schenkhuizen profi játékost (Heaven 2014b).

A videojátékok megjelenése előtt népszerű asztali szerepjátékok leginkább a csendes és nehezen szocializálódó gyermekek körében terjedtek el, mely tulajdonságok az iskolai bántalmazások legfőbb célpontjává tették őket (Provis 2012). Ebből eredeztethető az a negatív sztereotípiák is, miszerint a videojátékokkal való időtöltés felesleges, sőt még meg is nehezíti a játékosok szociális kapcsolatainak kialakulását, fenntartását. Mégis az online közeg segítséget nyújt a szociális fejlődésben és kapcsolatok kialakításában a visszahúzódoó individuumok számára (Kowert, Domahidi és Quandt 2014). A videojátékok gyors terje-

désének háttérében a streaming technológia megjelenése és a médiaképesség-feltételek (András 2002) beteljesülése áll (Szabella 2017). A világméretű népszerűségnek köszönhetően, megváltozott az iparág és kibővült a szubkultúra (Szabella 2017), mely rengeteg lehetőséget rejt magában, ha megfelelően kezelik és tanulmányozzák annak résztvevőit. Ezt teszi meg Seo (2015), amikor igyekszik felfedni e társadalmi réteg fogyasztói szokásait és etikai értékeit. Megállapítja, hogy az e-sport etikai tartalma a fair play eszméjét és az egymás iránti tisztelet is megába foglalja.

Az e-sport-piac legfontosabb résztvevői a szponzorok, a játékosok és a médiafogyasztók. A szponzorok biztosítják a legnagyobb tőkét (NewZoo 2017), a játékosok gyártják a tartalmakat és a médiafogyasztók szolgálnak célcsoportként a szponzorok számára. Mindhárom résztvevő motivációja más és más, megértésük az iparág fejlődése szempontjából rendkívül fontos. A médiafogyasztók 5 motivációs beteljesülési típusa³ (West és Turner 2010) mind alkalmazható az e-sport streameket követő egyénekre is (Sjöblom és Hamari 2016). A videojátékokkal való időtöltés népszerűsége a flow élmény létrejöttének köszönhető, melyben megfeledekezünk önmagunkról és átadjuk magunkat a szórakozásnak (Frommann 2017). A szponzorok számára viszont a piac mérete a legfontosabb, mely világszerte nagyjából 385 millió főre tehető, és ez a szám a Newzoo becslése szerint 2020-ra az 589 milliót is elérheti (Newzoo 2017). Magyarország is erősödik a digitális sportok piacán, hiszen több mint 400 000 e-sportokhoz köthető egyénről számolhattunk be a 2017-es évben, amely a 2016-os adat duplája (eNET, Esportmilla és Esport1 2017).

Nem kérdés tehát, hogy meg kell találnunk a megfelelő csatornákat ahhoz, hogy az e-sport-iparág körüli jelenségek megjelenhessenek az oktatásban és segítenünk kell az ebben a témában érdekelt kutatások elkészítését is, hogy az iparág tovább fejlődhessen (Funk, Pizzo és Bakerd 2018).

Anyag és módszer

Kutatásomban többfajta módszertant használtam. Alkalmaztam *dokumentumelemzést*, a témában fellelhető releváns, megbízható forrású írások elemzésével és kiértékelésével. A források nagy része a téma digitális mivoltának és aktualitásának köszönhetően digitális alapú, weblapok, internetes magazinok, online kutatások és offline létező médiumok online felületei.

Készült két *mélyinterjú* is a hazai e-sport fontos szakembereivel, George Rothtal (a Riot Games munkatársa) és Kováts Dániellel (közösségi e-sport esemény szervező). Kíváncsi voltam, hogy már az e-sportban aktívan pénzkeresők hogyan látják belülről ezt az iparágat, annak működését, illetőleg mit gondolnak a hazai piacról.

A kutatás legnagyobb részét azonban *résztvevői megfigyeléssel folytatott kvalitatív empirikus kutatás* tette ki, mely két részre bontható. Az első rész az e-sport címként kezelhető játékok kipróbálását jelenti, több ezer játékkóra eltöltésével. A fizikai aktivitás mértékének mérése és a skála felállítása csak tapasztalati alapon lehetséges, ehhez játék közbeni önmegfigyelés révén jutottam hozzá.

A második rész pedig a versenyzés és a profi csapatok működésének megismerésére irányult. Ezt a Rainbow Six: Siege taktikai FPS típusú játékokban *edzői és csapatkapitányi tevékenységgel* tudtam leginkább vizsgálni. Ezen keresztül megismerhető a rengeteg munka

³ érzelmi, kognitív, identitás erősítő, szociális integrációs és feszültség levezető beteljesülés

és idő, melyet a profi csapatok a győzelemre áldoznak. A játék mechanikai ismerete mellett ugyanolyan fontos a lexikális, illetőleg a taktikai tudás is, e három összetevő együttes megléte nélkül nem lehet az élvonalban létezni.

Történelmi áttekintés

A '90-es években már a legelső olyan kompetitív, akár 2 dimenziós videojátékok is nagy népszerűségnek örvendtek, melyeket többen lehetett egymás ellen játszani. Egyszerű keretek között ugyan, de felkeltette a versengési vágyat. Az internet későbbi, széleskörű elterjedése elindította a játék meghatározott irányú fejlődését, melynek hatására végzetlenül megszületett az elektronikus sport.

A jelenünkben zajló folyamatok megértéséhez célszerű a napjainkig elvezető történelem pontos kronológiai sorrendjének tanulmányozása. Ezen keresztül érthető meg igazán, hogyan érte el mostani fejlettségi szintjét az e-sport, ez a virtuális kompetitív világ.

Kezdetek: Asztali Szerepjáték

Az egész e-sport-világ kialakulása az MMORPG-k (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), más néven sokszereplős online szerepjátékok gyökereihez vezethető vissza. Ezek pedig javarészt az *asztali szerepjátékokból* (tabletop role-playing game) fejlődtek ki. Az ilyesfajta játékok terjedése és a világméretű ismeretség elérése az 1970-es évekre tehető. Alapját többek között az ősrégi háborús játékok és a sakk jelentette. Az első piacon elérhető asztali szerepjáték a David Lance Arneson és Ernest Gary Gyax által 1974-ben fejlesztett és a Tactical Studies Rules által piacra vitt *Dungeons & Dragons* (D&D, DnD) volt. Egy 2000-es észak-amerikai kutatás szerint a 12–35 évesek között már akkor is 6% játszott ilyen játékokkal és azok közül kétharmad a DnD-t jelölte meg elsőként (Dancey 2000). 2005-re pedig a *Dungeons & Dragons* akkori kiadója, a Wizards of the Coast a teljes piac 43%-át birtokolta (Hite 2004).

Ezek az úgynevezett asztali szerepjátékok hódítottak meg akkora érdeklődő kört, melyre később a már számítógépre írt, hasonló kalandokon alapuló programok is tömegbázisként számíthattak. Az ilyen asztali szerepjátékok jellemzői, hogy a szabályok (a szeretőgázó és izgalmas kalandok miatt) akár könyv méretűek is lehetnek, és a játékmesternek, aki a többiek és a saját játékát is vezényelte egyszerre e szabályok összességének a tudatában kellett lennie.

A technológiai fejlődés kora: MUD

A számítógépek megjelenésével és elterjedésével kézenfekvő volt a következő lépcsőfok elérése, melyben már minden szabályt és lehetséges lépést a programok kezeltek, megkönnyítve ezzel a felhasználók feladatait és növelve ezzel a játékélményt. Ezt a lépcsőfokot ma MUD-nak (Multi User Dungeon), többfelhasználós barlangjátéknak nevezzük. Roy Trubshaw és Richard Bartle alkották meg az első ilyen programot 1978 őszén az Essexi Egyetemen, habár akkor még nem hívták MUD-nak (ezt az elnevezést csak később a 3. újraírt verziónál kapta meg) (Bartle 1990). Egy egészen egyszerű, minimális grafikával rendelkező írásos program volt ez, mely a játékosok számára egy sok variációval és lehetőséggel rendelkező könyv olvasásához hasonlított, melynek lapjai

között saját maguk barangolhattak. Majd ez lett az első ilyen típusú játék, mely felkerült egy hálózatra, és amelybe kívülről is be tudtak jelentkezni a felhasználók, közelítve a világháló felé.

Az internetrobbanás kora: MMORPG

Az internet robbanásszerű terjedésének és a *számítógépek grafikus képességének fejlődésének* köszönhetően ezek a játékok a helyi hálózatokról a világhálóra is felkerültek, bevonzva ezzel az eddig külön-külön kis csoportokban játszó felhasználókat egy nagyobb, együttes társaságba. A szerepjátékosok szerelmesei ennek köszönhetően megismerhettek más, ugyanolyan érdeklődési körrel rendelkező felhasználókat, ezzel egy sajátos szocializációs folyamatot indítva el. Az eddig egyedül, a négy fal között elsősorban a kalandért játszóknak mellé olyan felhasználók is bekerültek, akiket nem csupán a játékművelés, de az emberekkel való ismerkedés, barátságok kialakítása is vonzott. A virtuális tér innentől kezdve jó táptalajt nyújtott a kapcsolatépítéshez az esetlegesen introvertált, való életben nehezen ismerkedő egyének számára is (Kowert, Domahidi és Quandt 2014).

A '90-es évektől kezdődően jelentek meg az egyszerű grafikával rendelkező MMORPG-k, de az első internetes felhasználásra készült 3D-s nézetű játék az 1996-os megjelenésű *Meridián 59* volt, mely áttörést jelentett az ilyen típusú játékok számára. Az MMORPG műfaj mindenki számára ismertté pedig az 1997-es *Ultima Online* tette, mely már világméretű sikert jelentett olyannyira, hogy még ma, 20 évvel később is elérhető a világhálón.

Minden idők legsikeresebb MMORPG játéka azonban eddig a *World of Warcraft* (WoW) nevű program lett, mely mai napig emberek millióit ragasztja a képernyő elé (Statista 2017). A 2004-ben a Blizzard Entertainment cég által kiadott játék korának csúcán 12 millió feliratkozóval rendelkezett, és a mai napig piacvezető pozíciót biztosít kiadója számára. A játék inspirációként szolgált merchandising termékek, és egyéb játékok számára is, teret adva a fejlődés következő generációjának.

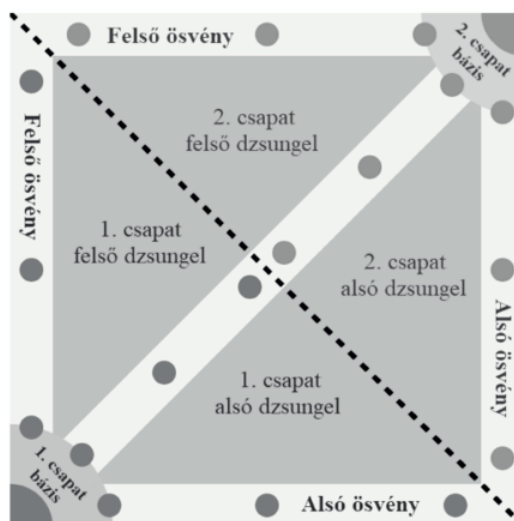
E-sport Generáció: MOBA

Az előbbieken említett WoW fejlődésének köszönhetően egy „World Editor” nevű programot is mellékeltek a játék mellé, hogy maguk a játékosok úgynevezett „modokat” (a modification szó rövidítéséből), módosításokat hozhassanak létre. Kyle „Eul” Sommer⁴ 2002-ben átemelt egy régebbi, a Blizzard Entertainment által fejlesztett játékból a Starcraftból egy Aeon of Strife nevű modot, és a fentebb említett programmal átszabta és átnevezte *Defense of the Ancientsnek* (DotA). Ezzel megszületett a játékok következő műfaja a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), avagy Többjátékos Online Csatátér, és *teljesen megváltoztatta a videojátékipart*. Új játékmodellt vezettek be a fejlesztők ezzel, és kialakítottak egy sporthoz hasonló versengési rendszert, tulajdonképpen mérkőzést. Míg a WoW kevésbé az emberek közti harcából, inkább felfedezésből és egyéni küldetések teljesítéséből áll, a DotA teljes mértékben a versengést helyezi a középpontba.

A MOBA általános jellemzői a két csapatra osztott játékosok, egy aréna, és a cél, mely többnyire az ellenséges főépület lerombolása. A játékosok egy-egy karaktert irányítanak

⁴ Ebben a virtuális világban szinte mindenkinek létezik egy középső neve, mely még ismertebb is, hiszen ez a virtuális térben, fórumokon, játékokban megjelenő neve.

és számítógép által irányított egységek segítik őket. Tulajdonképpen egy valós idejű stratégiai játékról beszélünk, melyben a sikerhez a pillanatnyi idő alatt meghozott helyes döntések sorozata, jó reflexek és közel tökéletes csapattaktika szükségesek.



1. ábra: Általános MOBA játéktér

A DotA sikerei után 2004-ben egy újabb modder⁵, Steve „Guinsoo” Feak szórakoztatóbbá akarta tenni a játékot, továbbfejlesztette, és módosításait mindenki számára elérhetővé tette az interneten keresztül. Egy kis idő után egy 12 fős fejlesztői csapat élére került, amely fizetés nélkül csupán a játék szeretete miatt, annak fejlesztésért dolgozott, és adta ki szüntelenül a frissítéseket. Megalakítva ezzel azt az új üzleti modellt, melyben egy termék folyamatos újítása van középpontban, nem pedig az újabb és újabb termékek kiadása.

„A” játék, melynek az e-sport a jelenét köszönheti

Az e-sport fejlődésének útja az előzmények feltárásán át és egy különleges cégen keresztül vezet a jelenünkbe. Ez a cég a *Riot Games*. A Brandon „Ryze” Beck és Marc „Tryndamere” Merrill által 2006-ban alapított játékfejlesztő cég a mai napig az egyetlen olyan vállalkozás, amely egy videojáték gyártásából és annak fejlesztéséből él. Ez a játék, Merill elmondása szerint, ugyancsak MOBA típusú (Ford 2009) *League of Legends* (későbbiekben LoL), mely úgy változtatta meg a videojáték-piacot, mint az Apple iPhone a mobiltelefon-piacot. Óriási intenzitással lépett a piacra a cég (Segal 2014), 2009-es megjelenése után csupán 3 évvel, 2012-ben majdnem 1,3 milliárd játékosra töltöttek vele a játékosok és 2016-ra havi 100 millió aktív játékosal rendelkeztek vallotta be egy interjúban Marc Merrill (Tassi 2016). A kezdetekben a két alapító tag, jóbarát, elégedetlen volt az akkori játékfejlesztők üzletpolitikájával, melyben a felfogás a következő volt: játékfejlesztés, eladás, továbblépés. A lehető legtöbb ember számára elérhetővé szerették volna tenni a terméküket, így bevezették a free-to-play⁶ üzleti modellt (Riot Games 2009), illetve a folyamatos frissítést, fejlesztést,

⁵ Olyan ember, aki játékok módosításával foglalkozik.

⁶ Ingyenesen elérhető és játszható.

melyet azóta több cég is átvett. Sőt – és ezzel elérkeztünk a jelenhez –, bevonta a videojátékok világába azt, ami eddig nem volt annak része, a *profizsmust*. A játékokkal innentől kezdve nem csak szabadidős tevékenységként, hanem akár pénzkereseti céllal is foglalkozni lehetett.

Azóta a Riot Games nem csak játékfejlesztő céggként, de az e-sportok egyik legmeghatározóbb szervezeteként versenyszervezői tevékenységet is végez a LoL világbajnokság és regionális versenyek lebonyolításával (Kollar 2016).

A League of Legends megjelenése után a Valve Corporation játékfejlesztő cég 2009-ben felvette a korábban említett DotA akkori vezető dizájnert és fejlesztőjét Abdul „IceFrog” Ismailt, hogy a segítségével egy teljesen egyedülálló MOBA műfajú játékot adhassanak ki a LoL piaci egyeduralmának megtörésére. 2013-ban a jogi kérdések tisztázása után (Reilly 2012) meg is jelent a DotA 2, mely mára a legnagyobb pénzdíjazású e-sport verseny, a „The International” alapja a maga majdnem 25 millió dolláros összdíjazásával. Jelenleg a *DotA 2* jelenti a League of Legends legnagyobb riválisát.

Az e-sportok tipológiája

Amikor e-sportokról beszélünk egy gyűjtő fogalmat használunk. Ez a fogalom több részre bontható, hiszen rengeteg fajta videojáték létezik, melyet versenyszerűen űznek napjainkban. Csoportosításuk fontos, hogy megérthessük, hogyan működik a virtuális versenyzés teljes világa.

Játékok típusa alapján:

- RTS – Real Time Strategy: Valós idejű stratégiai játékok
- FPS – First Person Shooter: Belső nézetű lövöldözős játékok
- MOBA – Multipalyer Online Battle Arena: Többjátékos online csatátér
- Küzdősport játékok
- Sportjátékok
- Szimulátor játékok
- Kártya alapú játékok

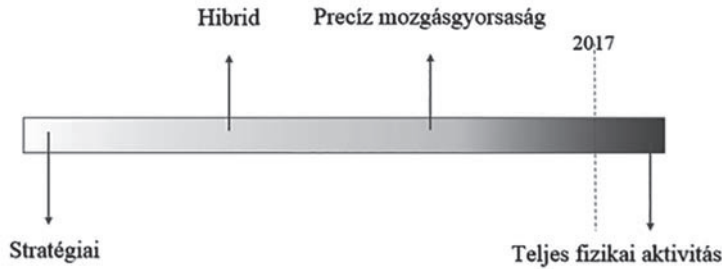
Résztevő játékosok száma alapján:

- 1 vs. 1
- 2 vs. 2
- 5 vs. 5
- 6 vs. 6
- 11 vs. 11

Ami talán a legérdekesebb csoportosítás lehet azonban, az a sikerhez szükséges fizikai aktivitás alapján való csoportosítás. A játékok széles skálájának köszönhetően ezek nem élesen elválasztható típusok, inkább egy folyamatos skála alapján tipizálhatóak. A skála egyik végén a stratégiai típus helyezkedik el, melyben a fizikai aktivitás szintje alacsony (például nem szükségesek gyors reflexek vagy helyzetfüggő hirtelen billentyűleütések, és egeret sem kell feltétlenül használni, a játékok pedig hosszúak). A skála másik végét pedig azok a játékok jelentik, ahol a fizikai aktivitás és testi edzettség meghatározó.

Ami talán a legérdekesebb csoportosítás lehet azonban, az a sikerhez szükséges fizikai aktivitás alapján való csoportosítás. A játékok széles skálájának köszönhetően ezek nem

élesen elválasztható típusok, inkább egy folyamatos skála alapján tipizálhatóak. A skála egyik végén a stratégiai típus helyezkedik el, melyben a fizikai aktivitás szintje alacsony (például nem szükségesek gyors reflexek vagy helyzetfüggő hirtelen billentyűléütések, és egeret sem kell feltétlenül használni, a játékok pedig hosszúak). A skála másik végét pedig azok a játékok jelentik, ahol a fizikai aktivitás és testi edzettség meghatározó.



2. ábra: Az e-sport játékok fizikai aktivitás skálája^{7,8}

- **Stratégiai típus:** A skála első felében azok a játékok helyezkednek el, melyekben egyáltalán nem számít az egerrel való precíz mozgás, reflexgyorsaság és a stressztűrő képesség sem olyan számottevő. A mérkőzés csekély részében szükséges hirtelen és gyors döntések meghozatala, inkább betanult kombinációk minél gyorsabb kivitelezésére van szükség. A legfontosabb mutató az *APM* (Action Per Minute), mely ezt hivatott számokra lefordítani és determinálja egy játékos egy percre lebontott sikeres akcióvégrehajtásait. Ezek szinte 100%-át a billentyűzet használatával érik el. Egyéni stratégiai játékok (RTS) ezek, mint a *Starcraft II* vagy *Warcraft III*. A profiknál ez a mutató akár 500-600 APM is lehet, Philip Hübner az Intel Extreme Masters termék menedzsere szerint (Lejacq 2013). A pontosság kedvéért ez azt jelenti, hogy másodpercenként 10 sikeres billentyűkombinációt hajtanak végre ezek a játékosok. Ide sorolható még a *Hearthstone* nevezetű kártyajáték is, melyben ugyan nem az APM a mérvadó, viszont fizikai aktivitás nem szükséges a mobilon is játszható játékhöz, inkább nagy lexikális tudás (a kártyalapok képességei, lehetséges kimeneteit illetően) és kész stratégia.
- **Hibrid típus:** A skála következő lépcsőfokán az olyan játékok helyezkednek el, melyekben már szükséges helyes döntések meghozatal akár ezredmásodpercek alatt is, az ellenfél döntéshozatalaihoz adaptálódva. Itt már a precíz egermozgások is elengedhetetlenek, millimétereken múlhat egyes műveletek sikeressége. Ezek már belépnek a csapatversenyek kategóriájába, és jellemzően a MOBA típusú játékok tartoznak ide: a *League of Legends*, *DotA 2* vagy a *Smite* (a piaci erő sorrendjében). A stressz eltűrésének kérdése is fontossá válik, hiszen a pillanatnyi egyéni döntéseink érintetik a csapatunk többi tagját és befolyásolják akár az egész verseny eredményét. Mivel valamelyest stratégiai játékról lévén szó, egy mérkőzés játékidéje 30-50 perc

⁷ Az empirikus kutatás a joystick, kormány, gamepad és egyéb külső játékirányító eszközzel végzett játékcímekre nem terjed ki. Az ábrán a 2017 jelenti az ábra készítésének időpontját („jelen”), ami azért szaggatott vonallal szerepel, mert a fejlődés itt értelemszerűen nem áll meg, ez csak egyetlen pillanat egy hosszabb folyamatban.

⁸ Saját szerkesztésű ábra, a szerző Esport és Sport Konferencián elhangzott előadása nyomán (Budapest, 2017. november 16., Kempinski Hotel Corvinus).

is lehet. Mobiljátékok közül ide sorolható a *Clash Royal* nevű játék, ami tulajdonképpen egy mini MOBA és kártyajáték keveréke. Szükséges hozzá egy egész meccsre tervezett stratégia, de gyors döntéshozási képességek is az ellenfél taktikájához adaptálódva.

- *Precíz mozgás gyorsaság típus:* Nem sokkal az előző pont után a skálán az FPS játékokat kell megemlíteni. Az ilyen stílusú játékoknál szinte az összes képességbeli hangsúly az egérmozgások precizitásán és a gyors reakciókon van. A billentyűzet használata itt kevésbé fontos, csupán alapszinten szükséges. Ugyancsak csapatjátékok, általában 5-6 fő/csapat összetételben. A legnépszerűbb ilyen játékok – piaci erő sorrendjében – a(z) *Counter Strike: Global Offensive*, *Overwatch*, *Call of Duty*, *Rainbow Six: Siege*. E játékok mérkőzései körökre osztottak, és sokkal rövidebb 3-5 perces menetekből állnak (a menetek számát a versenyrendszer határozza meg), ezzel egy gyorsabb lefolyású mérkőzést generálva. Itt a jó stressztűrő képesség is előtérbe kerül, hiszen a rövid menetek gyakran izgalmakkal teltek és megviselhetik a testet is a gyors vérnyomás-változások miatt.
- *Teljes fizikai aktivitás típusa:* Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni a technika fejlődésének következő állomását, hiszen egy új videojáték élménynek vagyunk a küszöbén a VR (Virtual Reality), azaz virtuális valóság megjelenésével.⁹ VR szemüvegek már léteznek és meg is vásárolhatóak, viszont a hozzájuk kapható és játszható játékok még nem elég kiforrottak ahhoz, hogy versenyszerűen lehessen üzni őket. A legújabb innovációnak köszönhetően, ami egy oktaéder alapú futópad, melyen minden irányba lehet mozogni és futni, elérhetünk arra a szintre is, ahol már teljes mértékben a fizikai aktivitás is csatlakozik az e-sportok világához, csupán meg kell várni a hozzá készített megfelelő játékelményt kínáló szoftveres hátteret, hogy egy újabb korszakalkotó eszközzel beszélhessünk.

E fejezetben belül még említést kell tenni a szimulátorjátékokról is, hiszen a jelenünk motorsportjában óriási szereppel bír. A többszörös világbajnok Red Bull Racing csapata életnagyságú profi szimulátorokon gyakoroltatja tesztpilótáit (Holt 2016). *Max Verstappen* fiatal tehetség pedig azt nyilatkozta, hogy a szimulátor videojátékok segítettek neki az előzőési manőverének tökéletesítésében. *Michélsz Norbert* sikeres magyar autóversenyző egyenesen a felkészülése részévé teszi a szimulátoron való játékot, hiszen – elmondása szerint – segíti őt a pályák betanulásában. A szimulátorjátékok következő lépcsőfoka pedig a 2017 szeptemberében indult *Formula 1 Esport Series*, mely a Formula 1 tulajdonosai által indított versenysorozat (Formula1.com 2017). A motorsportok királya ezzel lépett be az e-sportok világába összehozva a már eddig is létező hivatalos Formula 1 játékot a versenyszellemmel és a digitális sportokkal. Az első bajnokság (amely három hónapot vett igénybe) győztese az angol Brendon Leigh lett (F1Esports 2017).

Mitől lesz egy játék e-sport?

Miután megvizsgáltuk az e-sportok kialakulásának történetét, továbbá megismertük főbb típusait, a következő lépés annak a kérdésnek a megválaszolása, hogy mitől lesz egy játékból e-sport. Minden e-sport videojáték, de nem minden videojáték e-sport (Funk, Pizzo és Baker 2018)! Vagyis, mitől lesz egy játékból e-sport cím, mikor beszélhetünk közönségeket megmozgató, pénzdíjjal kecsegtető sportágról, és mikor csupán egy játékról? A kö-

⁹Nem azonos az AR (Augmented Reality), azaz kiterjesztett valóság fogalmával.

vetkezőkben néhány „kötelező” tulajdonságot¹⁰ mutatok be, melyek együttes teljesülése jelenti egy játék e-sport mivoltát és biztosítja annak médiaérdekeltségét.

- *Kompetitív*: az első és legfontosabb tulajdonság az e-sport címként való kezeléshez a versengés megléte. Olyan játék lehet csak e-sport, amely versengési lehetőséget biztosít más játékosok ellen akár (virtuális) térben és időben együtt vannak, vagy nem. Szükséges a másik legyőzésének lehetősége, hiszen ez hozza az izgalmakat, ez teszi médiaképpé. Ennek elősegítésére különböző motiváló tényezők használata elengedhetetlen, mint például a folyamatosan frissülő ranglista. A modern MOBA játékok a sakkban is használt, magyar származású, Élő Árpádról elnevezett ELO rendszer¹¹ alapján számítják a ranglista helyezéseket.
- *Nagy játékos bázis*: elengedhetetlen továbbá a nagy játékosbázis, hiszen a népszerűségét elsősorban a vele játszó játékosok száma határozza meg. Belőlük lehet majd profi játékos, és ők lesznek azok is, akik egymással játszanak a játékon belül. Minél többen játszanak, annál több adatot szolgáltatnak a fejlesztők számára, akik ezzel pedig egyre jobbra teheti a játékot, egyre tökéletesebb mérkőzéseket biztosíthatnak a vele játszóknak számára. Hiszen nagyobb halmazból könnyebb hasonló tudású játékosokat egy játékon belülre osztani, ezzel egyenlő feltételeket biztosítani. Minél egyenlőbbek a feltételek, annál izgalmasabb egy mérkőzés.
- *Mérkőzéskereső rendszer*: szorosan ehhez kapcsolódik a mérkőzéskereső rendszer megléte, és annak megfelelő működése is. A gyors és egyenlő meccsek megteremtéséhez elengedhetetlen. Amennyiben ez nem létezik, a játékosok kénytelenek egy külső szoftver vagy weblap segítségével ellenfeleket keresni, mely körülményes és ritkán biztosít egyenlő feltételeket.
- *Jó pénzügyi háttér*: egy e-sport brand magas bevételt termel, viszont fenntartása is költséges. A zökkenőmentes működéshez és minél magasabb játékos-elégedettséghez szükséges folyamatos fejlesztés, amely folyamatos kiadásokat is jelent. Ezen kívül a stúdiók, versenyhelyszínek, kommentátorok fizetését is a fejlesztők állják, hiszen versenyszervezői pozíciót is ellátnak. Nem beszélve arról az egyébként nem kötelező kiadásról, melyet néhány fejlesztő cég a profi játékosoknak fizet a csapaton keresztül a versenyzés fenntartásához.
- *Fejlesztői támogatás*: a fentebb említett folyamatos játékfejlesztéseken kívül a fejlesztők, játékosok és profi csapatok számára nyújtott segítsége is elengedhetetlen. A játékosok számára az alapvető mindennapi segítség megadása a kényelmes játékélményért szükséges, a profik számára pedig a versenylehetőségek és média-megjelenési lehetőségek miatt. Ha több emberhez eljut a profi csapatok játéka, az növelheti a játékosbázist, növelve ezzel a játék népszerűségét is.
- *Képesség különbség*: olyan játékok tudnak sikeresek lenni e-sport címként, melyeknek egyszerű az alapszintű megtanulása, de profivá válni nagyon nehéz bennük. Motivációt nyújt a játékosai számára az előrehaladás, a jobbá válás lehetősége, viszont tényleges profivá válni rengeteg gyakorlással lehet csupán. Ha egyszerű legjobbnak lenni egy játékban, akkor az könnyű, kevésbé kompetitív, nem izgalmas, ezáltal médiaképessége is gyenge.

¹⁰Több forrás alapján készített saját tipológia (Gameskinny, Tweaktown, Istopesports, Gamasutra).

¹¹Az ELO rendszer lényege, hogy egy-egy mérkőzés utáni pontozást az adott ellenfél eddigi teljesítménye határozza meg. Jobb játékos elleni győzelem több pontot, gyengébb játékos elleni vereség nagyobb pontvesztést jelent.

- *Egyszerű célkitűzés:* a játék alapjainak könnyű elsajátításához fontos az egyszerű és világos cél, melyet a versengő játékosok fő feladatként kell, hogy megvalósítsanak a győzelemért. MOBA játékokban az ellenfél bázisán fekvő fő épület ledöntése, FPS játékokban különböző feladatok lehetnek játékmódok alapján, de mindegyik alapja egy területre való behatolás és ott változó feladatok elvégzése (bombahatástalanítás, túsumentés). Amennyiben az alapfeladat nem elég egyszerű, a játékos könnyen abba hagyhatja a játékot, mielőtt még ténylegesen megszereti, ezzel csökkentve a játékosbázist.

Ezekon kívül fontos még az *alacsony ár és jó reklám* megléte is, de ezek nem elengedhetetlenek. Több e-sport cím is van a piacon, mely nem ingyenesen elérhető, mint a legnépszerűbb játék, a League of Legends, és mégis sikeres. Viszont minél alacsonyabb egy játék ára, annál nagyobb lehet a játékosbázisa. A jó reklámon pedig nem direkt marketinget értünk, hanem a játékosok számára fontos személyek (profik, hírességek) pozitív nyilatkozatait, illetőleg játékteszteléssel foglalkozó cégek értékeléseit. Amennyiben egy játékban egyszerre teljesülnek a felsorolt, úgynevezett kötelező tulajdonságok, akkor nagy valószínűséggel e-sport címről beszélünk.

E-sport és sport kapcsolata

Az e-sport iparág teljes megértéséhez azt is értenünk kell, hogy miért nevezik e-„sport”-nak, és miért nem csupán „pro gaming”-nek vagy „e-verseny”-nek. Az elektronikus sportok ugyanúgy a szórakoztató ipar részét képezik, mint a moziba járás vagy a hagyományos sportközvetítések nézése. A jobb megértés érdekében pozícionálnunk kell a szórakoztató iparon belül, azt pedig a tulajdonságai alapján tehetjük meg. Miután a tulajdonságait megvizsgáltuk jöhetünk rá, hogy a sport és az e-sport klaszterének tulajdonságai között a hasonlóság elvitathatatlan. A 3. ábra reprezentálja a két halmazt összekötő jellemzőket.

A bal oldali klaszter a mindenki számára ismert sport, mint szórakoztatóipari tevékenység halmazát hivatott reprezentálni. Amint látható, két fő részre osztható: szabadidősportra és versenysportra. Ez azért fontos, mert ezek alapján az összehasonlításunk másik része, a gaming klaszter is kettéosztható. Létezik szabadidős tevékenységként, csupán rekreálódás céljából végzett játék, úgynevezett *rekreációs gaming*, de napjainkban már a profi videojátékos és profi versenyzés is, melyet *e-sportnak* nevezünk.

A két profi halmazrész tulajdonságai vizsgálatának eredménye azt mutatja, hogy a fizikai aktivitáson kívül szinte minden tulajdonság megtalálható mindkét oldalon. Emeljük ki néhányat az ábrán lévő listából.

- *Dopping:* az e-sportokban elengedhetetlen a tökéletes figyelem, villámgyors reflexek és kiforrott taktika. A figyelem fokozására a legelterjedtebb doppingszer, amit az e-sportolók alkalmaznak az Adderall és a Ritalin (Hodson 2014). A gyógyszer, mely figyelemhiányos hiperaktivitási zavarral diagnosztizált egyéneknél segítséget nyújt a koncentráltág eléréséhez (Lakhan és Kirchgessner 2012) az e-sportolóknál hosszabb koncentrációs képességet, energikusságot, ezen keresztül pedig jobb teljesítményt okozhat (Gilbert 2015). Próbálják visszaszorítani a doppingolást, de hivatalos szabályzások, tiltások a legtöbb versenyen még nincsenek. A Nemzetközi eSport Szövetség az egyetlen, amely a WADA-val együttműködve egy antidopping szabályzatot hozott létre és alkalmaz a versenyen.



3. ábra: Az e-sport és sport kapcsolata (Szabella és Morvai 2017b)

- *Szurkolói bázis:* példának okáért megemlíthető, hogy a Kínában tartott 2017-es League of Legends Világbajnokságra a 41 és 185 dollár közötti áron kínált jegyek a hivatalos értékesítési oldalakon percek alatt elfogytak, és ezután már csak a másodlagos piacon (mely a hagyományos sportok piacán már bevett szokás) voltak fellelhetőek akár 13 000 ¥, vagyis majdnem 2000 \$ értékben. Csak a kínai piacot tekintve 560 millió érintettől beszélhetünk (Chen 2017).
- *Szponzorok:* a hagyományos sportok világában nem ismeretlenek a szponzori szerződések, az e-sportok világában is megtalálhatók ezek. 2016 óta több mint 600 szponzori megállapodás született a digitális szférában is (Heitner 2017). Az egyértelmű technológiai területű szponzorokon kívül, mint a Microsoft, az Asus, a Telekom vagy a Samsung, olyanok is jelen vannak már az iparágban, mint a Gillette, mely például a kínai Edward Gaming LoL csapat szponzora, vagy a BMW, mely a 2017-es nyári League of Legends szezon döntőjét szponzorálta.

A két képzeletbeli klaszterünk már egy Venn-diagrammot alkot, melynek a metszetében a digitális sportok és a hagyományos sportok képviselőinek együttes megjelenését figyelhetjük meg. A metszet két részre bontható:

- *Közvetlen:* Sportklubok, melyek sportjátékokban indítanak e-sport szakosztályokat, csapatokat.
- *Közvetett:* Sportklubok, melyek nem sportjátékokban indítanak csapatot, vásárolnak játékosokat.

Miért valósulhatott ez meg? Azért, mert a sportszervezetek rájöttek a már fentebb említett szubkultúrában rejlő erőre, és arra, hogy ezzel növelhetik támogatóik számát. Továbbá az e-sport országhatárokat nem ismerő *médiaképességének* köszönhetően a világméretű ismertséget is növelni lehet. Az e-sport sosem ismert határokat a saját globális mivolta miatt, így nem ismer rasszok és nemek közötti megkülönböztetést sem. Amíg a hagyományos sportokban egy nő nem igazán lehet a férfiak számára egyenlő ellenfél, addig az e-sportban ez nem elképzelhetetlen. Így az iparágba való bekapcsolódással utat nyithatunk az innováció és a nemi egyenlőség pozitív eszméinek is, az üzleti lehetőségek kihasználásával együtt.

Médiaképesség

Hogyan lehetséges, hogy egy játék népszerűsége olyan magasságokba emelkedik, hogy a játékosai dollármilliókat keresnek? A választ a kérdésre a média erejében kell keresni. Ahhoz, hogy megérthessük hogyan tehetek szert ekkora médiaérdekeltségre a videojátékok, meg kell vizsgálnunk a médiaképesség feltételeit (András 2002).

A médiaképesség feltételeit 5 tényező együttesen határozza meg:

- *Megfelelő lebonyolítási mód:* Minden néző számára érthető versenyrendszer, mérkőzések rendszere, kvalifikációs rendszer. Fontos elem, hiszen amennyiben ez a feltétel nem teljesül, kevésbé lesz érthető a mérkőzések egymásutánisága és a bejutás/továbbjutás lehetősége. Egy jól megszervezett lebonyolítási rendszer az idő előrehaladtával egyre izgalmasabbá teszi nézői számára az eseményt. Továbbá egy-egy verseny vagy mérkőzés időbeli kiterjedése sem lehet túl hosszú, hiszen az nehezíti a közvetíthetőséget.
- *Egyszerű szabályrendszer:* A szabályok egyszerűségének fontossága leginkább az új nézők bevonásával kapcsolatban fontos. Amennyiben nem érthetőek, egyértelműek a szabályok, az ronthatja a nézők számára a játékélményt, mivel nem értik mi történik a mérkőzés folyamán.
- *Látványosság:* Ezen a tényezőn keresztül lehet felkelteni az új nézők érdeklődését, olyanokét, akik még nem kerültek kapcsolatba semmilyen módon az általunk közvetíteni kívánt termékkel. Minden új néző egy adott sportágból először a legszebb pillanatokat (például nagy gólokat, touchdownokat vagy kosarokat) tekinti meg, mely során egy természetes érdeklődés alakul ki további jelenetek, esetleg teljes mérkőzések megtekintésére.
- *Közvetíthetőség:* Nem mindegy egy sportesemény médiaképességének szempontjából, hogy a közvetítéséhez mennyi befektetés szükséges a médiumok részéről. Manapság minden sporteseményhez kamerák szükségesek, melyek minősége és száma nézői érdeklődésmértékétől függ. Minél nagyobb az érdeklődés, annál több pénzt lehet a közvetítésre fektetni.
- *Magas nézői érdeklődés:* Az összes feltétel közül a legfontosabb. Általában, ha az előző négy pont teljesül, akkor ez is. Viszont amennyiben ez a pont nem, egy esemény nem médiaképes. Hiszen minden közvetítésnél az elérhető emberek száma a legfontosabb.

Az e-sport médiaképessége

Vizsgáljuk meg a fent említett pontokat az e-sportra levetítve. Egyszerű hagyományos sportokból megszokott *lebonyolítási rendszerrel* rendelkezik, elvitathatatlanul *látványos és tömegek követik figyelemmel*. Például 2017-ben a lengyelországi Katowicében megrendezésre került IEM Katowice elnevezésű e-sport fesztivál és verseny 173 000 helyi nézőt vonzott a városba és 46 millió online nézőt tudott felmutatni az esemény ideje alatt.¹²

A *szabályrendszerét* tekintve játékként változó és minden esetben a fejlesztő cég határozza meg és ellenőrzi. Sőt, ezen túl akár a folyamatos frissítéseknek keresztül a szabályok is rendszeresen változhatnak, melyre egyik hagyományos, nagy sportban sincs példa.

¹² Intel Extreme Masters tudósítás, 2017. március 16., Katowice.

<http://intelextrememasters.com/news/intel-and-esl-welcome-173000-fans-at-worlds-biggest-esports-event-in-history/>

A teljes szabályrendszer nehezen érthető és folyamatosan változik. Ennek következménye lehetne például, hogy a közönség szinte teljes mértékben az adott játékkal játszó emberekből állhatna. Ennek ellentmond azonban, hogy a 3 vezető – aktív játékosok és versenyösszdíjazás tekintetében – e-sport franchise (League of Legends, Counter Strike GO, DotA 2) nézőinek 42%-a nem játszik aktívan a játékkal, csupán annak látványossága és a szocializáció lehetősége miatt tekinti meg (Newzoo 2017). Ez azzal is magyarázható, hogy mindegyik típusú e-sportjáték alap koncepciója *egyszerű és konstans*.¹³

Az utolsó pontot, a *közvetíthetőséget* tekintve is egy új és érdekes koncepcióba botlunk. Hiszen az e-sportot mai napig alig vagy egyáltalán nem láthatjuk a TV-ben, akkor mégis hogyan jut el ennyi emberhez? Ez is a technológia fejlődésének, azon belül is az internetsebesség növekedésnek köszönhető, mely utat nyitott a közvetítések új korszakába, a *streamelés* korába.

Streaming

A stream angol szó jelentését tekintve folyamat, folyót jelent. Esetünkben azonban egy technológiai folyamat megjelölésére szolgál. *A streaming vagy streamelés egy olyan folyamat, amely során egy multimédiás állományt közvetlenül az internetről, letöltés nélkül folytonosan és valós időben tekinthetünk meg.* A nevet az adatközlítés kontinuitásának köszönhetően kapta.

A streamelés folyamata bonyolult, megértése nem is lényeges a témánk szempontjából, így nem szükséges a tanulmányban részletesebben is ismertetni.

Manapság a profi játékosok életének (és bevételforrásainak) szerves része a streamelés. Viszont ezen kívül gyakorlásra is szükségük van, hiszen a stream egy *show-műsor*, melyben a nézőket is ki kell szolgálni.

Ennek az új médiatípusnak köszönhetően a virtuális sportokban a profivá válás – legalább is a tehetségek felfedezése – sokkal egyszerűbb, mint egy hagyományos sportban, példának okáért a futballban. A futball profizmus eléréséhez szükséges szerencse és megfelelő scouting rendszer (azaz a tehetségek felkutatására szakosodott munkaerő megléte) is a tehetség mellett (Schenkhuizen 2014). Míg az e-sport digitális létének köszönhetően a legjobbak megtalálásához csupán elég néhány kattintás. A követők és visszajelzések indikálják a játékos média erejét, sőt tehetséget is sejtetnek.

Néhány meghatározó piaci erővel rendelkező streaming-platform bemutatásával közelebb kerülhetünk az e-sportok médiában való megjelenésének értelmezéséhez is, így az alábbiakban a legismertebb ilyen oldalakat mutatom be.

Twitch.tv

A legelső ilyen weblap a játéstream *piacvezető* oldala. Ezen a site-on az iparág résztvevői egytől-egyig képviseltetik magukat (játékosok, nézők, fejlesztők, reklámozó cégek, eseményszervezők stb.). Használata mindenki számára teljesen ingyenes. Az oldal folyamatos képet ad az egyes e-sport címek népszerűségéről, a folyamatos nézői szám alapján készülő, élőben frissülő rangsorral. Ez egy tökéletes, élő visszacsatolási rendszerként is használható, a legnépszerűbb címek és azon belül események, streamek felkutatására. 2011-es indulása óta elérte a havi 100 milliós nézőszámot (Needleman 2015) és a kézirat lezárásakor napi

¹³Lásd az e-sport játékok tipológiájáról szóló fejezetet!

15 millió aktív felhasználóval, napi 106 perc/fő átlagos megtekintési idővel és 2,2 millió aktív streamerrel rendelkezik.¹⁴

Ustream.tv

Fontos megemlíteni a Ustream oldalát is, és nem csak azért, mert egyharmad részben magyar tulajdonú cégről van szó, hanem mert erős piaci jelenléttel rendelkezik a területen a havi 2 milliós közvetítői számával. A 2007-ben indult cég célközönsége nem a gamer szubkultúra, hanem olyan komoly cégek, mint a NASA, a Discovery vagy a Facebook, biztosítva számukra élő és folyamatos közvetítési lehetőséget. A streamek között megtalálhatóak élő képek a NASA úrállomásáról, koncertfelvételek és oktatási anyagok is. De természetesen rengeteg videojáték-stream is található itt, annak ellenére, hogy közel sem piacvezető oldalról beszélünk ezen a területen.

Facebook

A Facebook közösségi médiaoldal is elkezdett e-sport streaminggel foglalkozni, hogy a twitch.tv szinte egyeduralomnak tekinthető játékstream piaci hegemóniáját megtörje. 2017 májusában az ESL (Electronic Sports League) nemzetközi e-sport céggel kötött megállapodás keretein belül 5 500 órányi e-sport tartalmat közvetítettek a social media óriás oldalán (Needleman és Seetharaman 2017). A megállapodás nem tartalmazott kizárólagosságot, az ESL a többi rivális stream forrásnak is közvetíthetett. Ennek az üzletnek köszönhetően az ESL, és ezen keresztül az e-sport világa elérhetett olyan közönséget, akik nem keresnek fel célzottan e-sporttal foglalkozó oldalakat, bővítve ezzel az elektronikus sportok köré épülő tömegbázist. A Facebook pedig ezzel a szerződéssel a riválisai felé megkezdi a felzárkózást az e-sport terén is, hisz a Twitter már rendelkezik több elektronikus sportokat érintő megállapodással, az Amazon pedig 2014 óta a twitch.tv birtokosa, miután körülbelül 970 millió dollárért megvásárolta azt (Weiner 2014).

YouTube

A Google cégóriás által birtokolt YouTube is kísérletet tett a Twitch.tv megvásárlására 2014-ben, mielőtt az az Amazonhoz került volna, de nem jártak sikerrel. Részben ennek köszönhetően 2015-ben a YouTube is újraindította a streaming szolgáltatását (Lewis 2015).

A streamingnek köszönhetően tehát az e-sport közvetítések terjedésének csak az egyének internetsebessége szabhat határt. A következő kérdés, hogy miért nézik meg ennyien? Hiszen, ha nem lenne ennek a médiaformának fogyasztói köre, nem beszélhetnénk ekkora iparról.

A médiafogyasztók különböző motivációi többféle beteljesülési típusba oszthatóak, mint érzelmi, ismeretszerzésre irányuló (kognitív)-, személyes integrációs (identitás erősítő), szociális integrációs és feszültséglevezető beteljesülés (West és Turner 2010). A stream fogyasztókra ugyanez a felosztás alkalmazható, hiszen mind az öt felsorolt típus szignifikáns kapcsolatban van az individuuumok stream fogyasztási szokásaival, mint például a nézett órák vagy a követett streamerek (Sjöblom és Hamari 2016).

Ezeknek a stream oldalaknak és magának a tevékenységnek köszönhetően az egész e-sport világ közvetlenebb lesz a játékosok számára. A sztárok – mert a kompetitív video-

¹⁴ <https://www.twitch.tv/p/about>

játékok világában is vannak már csillagok – ezeken a videókon keresztül tippeket és trükköket adnak a játékosoknak, gyakorlatilag szemtől szembe. „Képzelnék csak el milyen lenne, ha Usain Bolt mesélne a saját versenyéről, és elemezné azt videóban, imádnák az emberek” (Heaven 2014a).

International eSport Federation

Az e-sport a többi sporthoz hasonlóan rendelkezik irányító szervezettel, ez a Nemzetközi eSport Szövetség mely 2008 óta irányítja az elektronikus sportok világát. Magának a szervezetnek – az e-sport bölcsőjének tekinthető keleten – Szöulban, Dél-Koreában van a székhelye. Nem véletlen ez, hiszen ott nemzeti sportként tekintenek az elektronikus sportokra, támogatják és oktatják is.

A szervezet alapításakor meghatározta létezésének fő céljait és irányvonalát, melyet az alapszabályzatban (International eSports Federation 2017) is megfogalmaztak, összesen 8 pontban.

1. Folyamatosan promotálni az eSportokat¹⁵ az értékeik fényében, mint humanitárius, kulturális, tanító jellegű tevékenység, mely segít az egység kialakításában, mellyel a béke elősegíthető.
2. Előtérbe helyezni az etikát az eSportokon keresztül, továbbá a fiatal generációt tanítani, hogy a legfontosabb a fair play és tilos az agresszió.
3. Bízgatni és támogatni egyéneket, tagországokat, konföderációkat és egyéb eSporttal foglalkozókat a versenyek fejlesztésében és koordinációjában.
4. Kialakítani és megőrizni az eSport függetlenségét és megővni a tagokat mindennemű negatív állami beavatkozástól.
5. Támogatni és harmonizálni az oktatást az eSportokon keresztül.
6. Saját rendezésű világversenyek szervezése, szabályok és jövőképek alkotása továbbá e szabályok és jövőképek betartatásának és elérésének biztosítása.
7. A Nemzeti Szövetségek jó vezetésének biztosítása az IeSF szabályrendszerének betartatásán keresztül.
8. Népszerűsíteni az egységet, etikát és fair play szellemet mindennemű káros tevékenység kiszűrésével, mint például a korrupció, dopping, bundázás stb., melyek megsérthetnék a mérkőzések, versenyek, játékosok, bírok és tagországok vagy a Nemzeti Szövetségek egységét.

Ennek eléréséhez kialakítottak egy 4 részből álló küldetést is:

1. Tagországok számának növelése
2. Nemzetközi e-sportvilág standardizálása
3. Nemzetközi emberierőforrás képzés
4. Világversenyek szervezése

Struktúráját tekintve minden Nemzeti Szövetség közvetlenül az IeSF-hez kapcsolódik, nincsenek földrajzilag vagy divízionálisan kialakított köztes szervezetek. Minden külön szövetségi ügyet közvetlenül a szülői központban vizsgálnak meg.

Az IeSF fő céljának az e-sport sportként való kezelését nevezi meg. E cél eléréséhez több állomáson is át kell menni. El kell fogadnia több nemzetközi szervezetnek is az IeSF létezését, mint például a SportAccord ernyőszervezetnek (melynek rendezvényén, a Sport

¹⁵ Az e-sport írásmódja a 2016-os eredeti forrás alapján meghagyásra került.

Accord Conventionön részt is vettek), majd az ARISF (Association of IOC Recognised International Sport Federations) végül az IOC (International Olympic Committee). Az előrehaladást mutatja, hogy az Ázsiai Olimpiai Bizottság és a TAFISA (The Association For International Sport for All) már elfogadta tagként az IeSF-et.

A versenyszerűség és a piaci vonások megjelenésével elkerülhetetlen a dopping, bundázás és egyéb a fair play szellemével ellenkező tevékenység megfékezése is. Ezért alkalmazzák a WADA (World Anti Dopping Agency) ide vonatkozó szabályzatait és doppinglistáját is az IeSF-ben.¹⁶

Versenyszisztéma

Az e-sport területén számtalan versenyről beszélhetünk, legfőképpen annak határnélkülisége és online jellege miatt. A versenyszisztémák játékonként és akár évente változhatnak. Többféle online weboldal foglalkozik versenyek szervezésével, melyre bárki egy egyszerű regisztrációval beléphet, majd utána a különböző alapfeltételek szerint jelentkezhet is versenyekre. Az e-sport versenyek csoportosítása igen nehéz, történhet többféleképpen is.

- *Offline:* A játékosok térben és időben is együtt vannak, versenyeznek egymás ellen. Sokkal ritkább az ilyen típusú verseny, hiszen az infrastruktúra kiépítése rendkívül drága és a versenyzők költségei is magasabbak (utazás, szállás), amit nem mindenki engedhet meg magának. Leginkább a nagyobb online versenyek döntőit, vagy már előre nagy márkaértékkel rendelkező versenyek mérkőzéseit tartják offline, biztosítva ezzel a helyszíni nézőket is.
- *Offline:* Bármely e-sport verseny, mely meghatározott keretek és szabályok mellett online regisztrációs felületen keresztül vehető igénybe.
- *Alulról szerveződő:* E típus a tömeges szerveződésekkel kialakuló versenyek. A csapatok selejtezőkön keresztül juthatnak fel a legjobbak közé. A rendszer maga a csapatok számára nem jelent pénzügyi elkötelezettséget, nincs belépési díj. Bárki indulhat a selejtezőkön és ezen keresztül, ha elég tehetséges, akkor a csúcsra juthat, motivációt adva ezzel minden egyes játékosnak.¹⁷
- *Felülről szerveződő:* Az e-sport üzletiesedésével megjelent az első olyan liga, a Blizzard Entertainment által szervezett Overwatch League, melybe a városok regisztrációs díj ellenében kerülhettek be, és egy zárt ligarendszerben fognak versenyezni. A bevásárlási díjak pontos összegéről nincs hivatalos adat, de körülbelül 20 millió dollárba teszik. A célja a teljes profizmus és az e-sport összekapcsolása, továbbá a digitális sportok globális népszerűsítése a városok köré épülő lokálpatriotizmus kihasználásával. 12 csapat vásárolta be magát a ligába, és kezdte meg 2017. december 7-én az előszezonban¹⁸ az 1 millió dollárt érő első helyért való küzdelmet:
 - Boston Uprising
 - New York Excelsior

¹⁶ International eSports Federation, *Anti-Dopping Rules*, 2014. International eSports Federation, Anti-Dopping Rules, 2014. http://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6ig9E5cUrSIyGKmwM6MQ4o/d60e87d2a0df00cd91f99cd7a220f855/IeSF_Anti-Doping_Rules_As_of_July_2014_.pdf

¹⁷ Tökéletes példa erre a League of Legends versenyszisztéme, melyről bővebben, lásd az 1.sz. mellékletben!

¹⁸ Forrás: www.overwatchleague.com, menetrend

- Los Angeles Gladiators
- Florida Mayhem
- San Francisco Shock
- Shanghai Dragons
- Seoul Dynasty
- Los Angeles Valiant
- London Spitfire
- Dallas Fuel
- Houston Outlaws
- Philadelphia Fusion

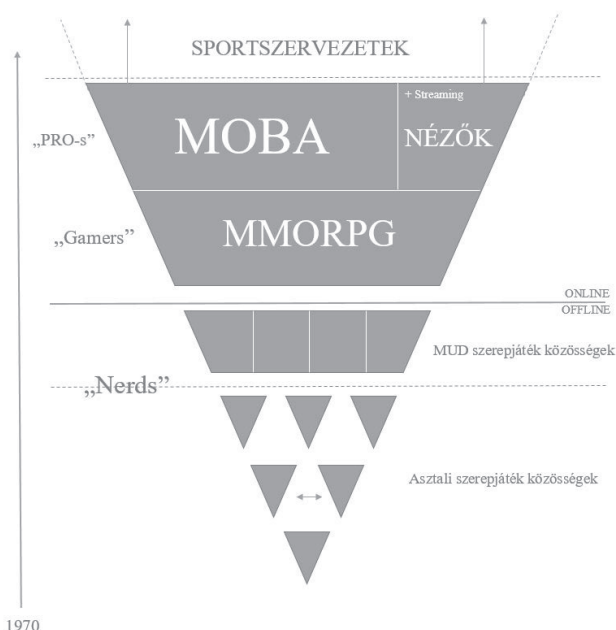
A verseny alapszakaszból, 4 egyenként 6 hetes szakaszból, rájátszásból és döntőkből áll. Minden szakasz végén 125 000 dollár díjazásban részesül az első helyezett csapat. Az első szezon sikerével akár több régió több városa is csatlakozhat majd a versenysorozathoz.

- *Egyedülálló verseny:* Azok a versenyek, melyek egyetlen játékcímben nyújtanak versenyzési lehetőséget a játékosai számára, mint a fentebb említett 3 neves verseny (LCS, Worlds, Overwatch League) példája esetében.
- *Gyűjtő esemény:* Gamer események, melyen több játékcím versenyei tekinthetők meg. Általában díjazásuk alacsonyabb, mint az egyedülálló versenyek díjazásai.
 - World Cyber Games (WCG): Az első világot átívelő bajnokság, mely 2000-ben kezdte meg működését. 2014-es bezárásáig különféle játékok legjobbjainak nyújtott versenyzési lehetőséget. Az Esport Olimpiának titulált verseny hagyatékát 2018-ban várhatóan újra felélesztik és megtartják a következő WCG-t Bangkokban azzal a céllal, hogy a „jövőben világ legjobb digitális szórakoztató fesztiválját” hozzák létre (Korean Sports News 2017).
 - Intel Extreme Masters (IEM): Az Electronic Sports League azaz az ESL által szervezett és az Intel által szponzorált versenysorozat több állomással rendelkezik és több országban zajlik egész éven át. 2017-ben megdöntötte az e-sport események résztvevői számát a maga 173 000 fős látogatói számával, elhódítva ezzel a „minden idők leglátogatottabb gamer eseménye” címet.¹⁹
 - International eSports Federation: Az e-sportok nemzetközi szervezetének világbajnoksága, mely évente kerül megrendezésre az egyetlen olyan rendezvény egyselőre, mely nemzetek számára biztosít versenyzési lehetőséget.

Új szubkultúra születése

Napjainkra elmondható, hogy az e-sport kapcsán egy új szubkultúra született meg, mely teljesen átszabja a „gamereket” övező sztereotípiákat. Nem antiszociálisak, nem egyedül játszanak és a megjelenésük sem az általános negatív sztereotípiáknak felel meg. Manapság már bárki lehet gamer, megjelenése nem árulkodó (Szabella 2017). Rivington Bisland kommentátor foglalta össze elhíresült mondatában a legjobban ezt a szubkultúrát és annak jellegzetességét: „A barátok, akik lehet, hogy online ismerték meg egymást játék közben, most együtt utaztak ide, hogy közösen láthassák ezt a nagy eseményt” – monda a ForTheWin online magazinnak adott interjújában (Szabella és Morvai 2017b).

¹⁹ Fontos megjegyezni, hogy ez a szám a több napos eseményre együttesen értendő.



4. ábra: Gamer szubkultúra fejlődése az idő függvényében²⁰

Az e-sport etikai tartalma nem csupán szabadidős tevékenységként jelenik meg, hanem szociális jelentőséggel is bír. Szimbolizálja a versengést, a fair play eszméjét és az egymás iránti tisztelet is a játékosok számára (Seo 2015).

Ha jobban megvizsgáljuk ezt a szubkultúrát, akkor rájöhethetünk, hogy ez egyáltalán nem új, hiszen majd 50 éves múltra tekint vissza. Még a '70-es években az asztali szerepjátékokkal kezdődött, és a technológia folyamatos fejlődésének köszönhetően jutottunk el a napjaink casual, azaz általános, mindennapi játékosaihoz. A 4. ábra megfelelően reprezentálja a gamer tömegbázis fejlődését és növekedését az idő függvényében.

Az akkori offline világ miatt az első játékos szegmensek apró baráti körök voltak, melyek esetleg földrajzi akadályok miatt soha nem is találkoztak, talán nem is tudtak egymásról. Ezen kívül ezek a gyermekek atrocitásokkal teletűzdelt gyermekkorban nőttek fel, mert érdeklődési körük az asztali szerepjátékok²¹ voltak, és idejüket legszívesebben azok fantáziavilágában töltötték, így a tömegből kitűntek általános visszafogottságukkal, csendességükkel és szégyenlőségükkel (Provis 2012). Gyakran a „nerd”, vagyis kocka kifejezéssel illették őket.

Idővel, a technológia és az internet fejlődésének köszönhetően kinyílt előttük a világ és rájöttek, hogy rengeteg hozzájuk hasonló csoport van hasonló érdeklődési körrel. A jól kialakult alapközösségnek köszönhetően (Asbjörn 2010) mikor már az internet korában összekapcsolódott a világuk, egy egymást támogató összetartó közösség jött létre, melyet mára a nem pejoratív „gamerek” néven ismerhetünk. Ez a csoport egymást segíti, egymásra támaszkodik online és offline felületeken is (Fromann 2017). Többek között ennek az

²⁰ Saját szerkesztésű ábra, a szerző Esport és Sport Konferencián elhangzott előadása nyomán (Budapest, 2017. november 16., Kempinski Hotel Corvinus).

²¹Lásd a történelmi áttekintésről szóló fejezetet!

őszinte és önzetlen egymáshoz való viszonyulásnak köszönhető az e-sport ilyen mértékű fejlődése. Ezt a réteget márkahűség és elköteleződés jellemzi és éppen ezért kiemelt fontosságú minden terjeszkedni vágyó cég számára.

Ez a változás szimpatikusabbá teszi az iparágat és növeli az érdeklődők számát a játékosok, befektetők, reklámozni vágyók vagy a szurkolók terén egyaránt. Kialakult a profizmus is mely fizetett játékosokat, úgynevezett „*pro gamer*” réteget jelent. A profi csapatok edzőt, menedzsert fogadnak és az eseményeket profi kommentátorok közvetítik.

Végezetül a jelenünkben eljutottunk oda is, hogy a hagyományos sportklubok is felfigyeltek az elektronikus sportok nyújtotta lehetőségekre és e-szakosztályokat indítanak, csapatokat vásárolnak fel. Ilyen klub Európában a PSG, a Wolfsburg vagy a Schalke 04, Amerikában pedig szinte a teljes NBA mezőnye. Magyarországon pedig az MTK vagy a DEAC.

Hazai helyzet

Magyarországon a 2016-os évig szinte semmilyen hivatalos kutatás nem volt az e-sport piacot bemutató adatokkal, részletekkel. Ennek ellenére virágzó videójáték-életéről számolhattunk be ez előttről is. Példának okáért 2007 és 2011 között minden évben a Budapest Game Show adott otthont a gamereknek szánt találkozókknak, ezt a PlayIT váltotta fel, mely a mai napig több helyszínen működik. A 2016-os évben a 6 helyszínen tartott showt összesen majdnem 80 ezren tekintették meg (GameStar 2016).

A hazai helyzet feltérképezésére 2016-ban két interjú is készült az e-sport szervezői oldalának két meghatározó szakemberével is (Szabella és Morvai 2017).

- *Kováts Dániel*: Dániel volt az, aki ott volt a magyar e-sport élet születésénél szervezői oldalon. Sikeresen szervezte meg 1 000 embernek a 2012-es League of Legends Világbajnoki döntő megtekintését a Lurdy Moziban. Az esemény sikere megmutatta már akkor, hogy van olyan magyar réteg, aki hajlandó lenne pénzt áldozni azért, hogy közösségi e-sport eseményekre látogathasson el. Ma már a sokkal nagyobb esemény szervezésében Dániel nem vesz részt, a rendezvény a GamerEvents kezében van.
- *George Roth (Roth György)*: György 2017-ig az egyik legnagyobb e-sport cím, a League of Legends fejlesztőjének, a Riot Gamesnek a kötelékében dolgozott Dublinban. Amikor 6 évvel ezelőtt aláírta a munkaszerződését, azzal a feladattal bízták meg, hogy hozza létre a LoL magyar verzióját. A leghíresebb hazai szinkronszínészek segítségével, mint Zsigmond Tamara (Natalie Portman magyar hangja), Czsető Roland (aki a Trónok Harcából ismert Kit Harington – Havas Jon – megszólaltatója) vagy Faragó András (aki a hazai színművészet jeles alakja), 2014-ben már magyarul is játszhattuk a „Legendák Ligáját”. Majd Roth György ezek után a hazai e-sport élet fellendítéséért és vizsgálatáért felelt a Riotnál. Véleménye szerint ahhoz, hogy hazánkban is magasabb szintre emelkedhessen az e-sport, szükség lenne állandó csapatokra, melyeknek szurkolni lehet, továbbá versenyzési lehetőségekre is. Amennyiben ezek megvannak, elkezdnek majd a szponzorok is megjelenni, hisz amint stabil szurkolótábor tudnak megcélozni, az e-sport rejtegette üzleti lehetőségek felszínre kerülnek. A versenyzési lehetőség biztosítására a Riot Games által biztosított pénzügyi és tárgyi háttérrel 2016 őszén megrendezésre került az első MEB, azaz Magyar Elit Bajnokság, mely hazánk első e-bajnoksága.

Az MEB első két szezonja 6 csapatos rendszerben zajlott, melyben az első 4 csapat a következő évi bajnokságra automatikus kvalifikációt szerez, továbbá a második ezer, az

első pedig 1,5 millió forintos díjazásban részesült. Az első szezon győztese a *Team Horizon Reapers*, a második pedig a *WiLD Gaming* csapata lett. A Bajnokság két – egy őszi és egy tavaszi – szezonból áll, melynek végén a kiesett csapatok helyére selejtező rendszerben lehet bekerülni. Az első néhány 6 csapatos szezon után a csapatok száma, a profi csapatok megjelenésével növekedhet.

Hazánkban a 2017-es év sorsfordítónak mondható az e-sportban. Az addig is erős alulról szerveződő magyar e-sportot szerető réteg elért a kormány szintjére is. Megtartásra került az első magyar E-sport és Sport Konferencia az Egymillióan a Magyar Esportért Egyesület és a Magyar Versenysport Szövetség szervezésében 2017. november 16-án. Itt bejelentésre került, hogy 2018-tól érkezik a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság több játékcímben is, illetve 5 e-sport szakosztály is megalakult.

- **MTK:** A Deutsch Tamás vezette MTK 2017. szeptember 7-én alapította meg az e-szakosztályát. Céljuk sikeresen részt venni nemzetközi és hazai e-sport-versenyeken. Egyelőre a FIFA játékban rendelkeznek csapattal, de később két, hazánkban is népszerű játékcímben is megkísérelnek majd csapatot alapítani.
- **DVSC:** A debreceni sport klub egyetlen játékban a FIFA-ban indít csapatot, mely jelenleg 16 főből álló kerettel rendelkezik. A FIFA 18 Pro League magyar bajnokságban indulnak majd PS4-es platformon.
- **DVTK:** A Diósgyőr hazánkban az elsők között alapított e-szakosztályt, és céljuk a sportjátékokban csapatok indítása, versenyeztetése akár nemzetközi porondon is.
- **DEAC:** A Debreceni Egyetem atlétikai klubja a tipikus példája az alulról szerveződő e-sportközösségnek. Teljesen költségvetés nélkül kezdték meg a munkát, csupán az e-sportok iránti rajongásból. A szerint a modell szerint működnek, hogy minden játék címet elindítanak a szakosztály neve alatt, amennyiben egy szakértőt ki tudnak állítani, aki irányíthatja a szakmai munkát és a csapatot²².
- **HONVÉD:** A kispesti klub Lenovo Legion Honvéd Esport Akadémia néven szállt be az e-sport iparágába a legnagyobb tőkével. Több e-sport címben 2018 elején induló profi csapatuk mellé akadémiai jelleggel indítanak e-sportolási lehetőséget az arra vágyók számára profi játékosok, mint a Counter Strike neves magyar alakja, Kodiak segítségével.

A sportegyesületek megléte előtt is rendelkezünk világhírű játékosokkal, mint például Kiss „Vizicsacs” Tamás, akit elsőként kell említeni a listán, hiszen az egyik legnépszerűbb e-sport játék, a League of Legends egyik csapatában a Unicorns Of Love-ban játszott 4 évig, jövőre pedig a már mindenki számára ismertebben csengő Schalke 04 tagja lesz (Gellér-Bibó 2017). Rendszeresen részt vett az egész éven át tartó EULCS Splitben, és 2017-ben a tavaszi split legértékesebb játékosa címet is elhódította.

Tóta „Gabu” Gábor a FIFA játékban jeleskedik, két ízben 2008-ban és 2009-ben jutottak ki a válogatottal a World Cyber Gamesre, ami az akkori világbajnokságnak felelt meg.

A legjobb női Counter Strike játékosunk Keszeli „Nylon” Nikolett, akit streamerként is az egyik legismertebbek között tartják számon. 2015-ben 2. helyezést szereztek az Electronic Sports World Cupon, 2016-ban pedig megnyerték az Intel Challenge Katowice-et.

Böröcz „DeathFox” Bence 2017-ben a DreamHack Tourson ért el 2. helyezést ugyan-csak CS:GO-ban, jelenleg a Hellraisers játékosa. Végül, de nem utolsó sorban, meg kell

²² A DEAC e-sport szakosztályáról bővebben lásd Bátvai et. al cikkét a folyóirat számban.

említeni Török „Kodiak” Balázst, akit talán az első magyar profi e-sportolóként lehet említeni. Pályafutását 1999-ben kezdte majd 2001-ben, 2002-ben és 2005-ben kvalifikálták magukat a már említett World Cyber Gamesre.

Mit hozhat a jövő?

Igen nehéz megjósolni az e-sport jövőjét, mivel extrém gyorsan fejlődik, amivel évről-évre újra és újra meglepi a kutatókat. Egy fontos lépés azonban még a digitális sportok világa előtt áll, mégpedig az olimpián való szereplés. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság Lausanne-i ülésén azt nyilatkozta, hogy „*az e-sportok erős növekedést mutatnak, legfőképpen különböző országok fiatal közösségein belül, és alapot nyújthat az Olimpiai Mozgalommal való találkozáshoz*” (Inquirer 2017). Ugyanakkor Thomas Bach elnök kijelentette, hogy az esetlegesen megjelenő e-sportcímek nem lehetnek erőszakkal tele, mert az ütközne az olimpiai értékekkel (Leng 2017). Egy viszont biztos, hogy a 2022-es Ázsiai Játékokon megjelenik majd bemutató sportágként az e-sport is (South China Morning Post 2017).

Hazánkban a 2018-as év rendkívül fontos lesz a magyar e-sportban, egyre több klub fog belépni erre a területre és egyre több versenylehetőség is lesz. Ha sikeresen zajlanak le az első e-bajnokságok, kialakulnak a stabil csapatok, amelyek komoly pénzügyi háttérrel rendelkezhetnek. Eközben megszülethetnek az első profi magyar e-sportolók is, akik teljes állásban ezzel foglalkoznak, mint a világelitben lévő profik. Talán elérünk majd pár éven belül oda is, hogy nemzetközi porondon hazai környezetből kinőtt profi e-sport-csapat versenyezessen.

Összefoglalás

Az e-sportok születése visszavezethető az MMORPG-k világán át az asztali szerepjátékok világába. A később megjelenő, már a hagyományos sportokhoz közelebb lévő e-sporttal kapcsolatos megjelenések, mint például a felülről szerveződő ligák, sportszervezetek e-sport szakosztályai mind-mind az MMORPG-ből származó, jelenleg legnépszerűbb e-sport címek piaci úttörésének köszönhetően jöhettek létre. Lassan elérünk oda az utóbb említett új e-sportforma erősödésével, hogy megkülönböztetést kell tennünk „hagyományos e-sportok” melyek olyan játékcímeket tartalmaznak, amik nem sporttal kapcsolatosak és „sportos e-sportok” között.

Olyan szignifikáns piaci jelenség már világszerte a digitális sportolási tevékenység, hogy az iparág kezeléséhez és megfelelő irányításához elemezni kell azt. Már nem beszélhetünk egy homogén halmazról, hiszen annak mérete miatt kezelhetlenné válna, ezért tipizálni kell. Azért is fontos ezt megtenni, hogy a jelenlévő szponzorok (mint az iparág legjelentősebb pénzügyi résztvevői) megtalálják a nekik legmegfelelőbb célközönséget. A csapatok vezetőinek külön típusokban más-más tulajdonságokra kell odafigyelni vagy akár a játékosokat tekintve is eltérő képességek fejlesztése szükséges az eltérő típusú játékokban.

Eljutottunk a kezdetektől – a „sport-e az e-sport” kérdésétől – addig a pontig, ahol a világ realizálni kezdi azt, hogy ez a kérdés már nem lényeges a továbbfejlődéshez. A cybersport olyan problémákkal néz jelenleg – és majd a jövőben – szembe, melyekre a hagyományos sportok sportmenedzsment diszciplínái segítségével könnyebben adhatnak választ, szoros kapcsolatot kialakítva a két oldal között (Funk, Pizzo és Baker 2018). Hiába lesz ebben a kérdésben döntés, mindig lesznek olyanok, akik azt gondolják az e-sportról, hogy sport, és olyanok is, akik semmiképp nem hajlandóak azt sportként elfogadni. Hasonlíthatjuk a szituációt a paradicsom esetéhez, a mai napig vitáznak az emberek arról, hogy gyü-

mölcs-e vagy zöldség, annak ellenére, hogy tudományosan bizonyított tény, hogy gyümölcs. Ezen túl attól teljesen függetlenül, hogy gyümölcs-e vagy zöldség, szinte mindenki eszik vagy használ főzéshez paradicsomot. Elvitathatatlan tény tehát, hogy az e-sport létezik, és attól függetlenül, hogy sportként fogadják-e el vagy sem, elképesztő piaci növekedést mutat, munka-lehetőséget biztosít és társadalmi jelentőséggel is bír, mellyel számolni kell a jövőben is.

Irodalom

2004. évi I. törvény a sportról

- András Krisztina, *A sport és az üzlet kapcsolata – elméleti alapok*, 34. sz. műhelytanulmány, Corvinus Egyetem, Budapest, 2003. <http://edok.lib.uni-corvinus.hu/61/1/Andr%C3%A1s34.pdf>
- Asbjørn Jøn, Allan, „The Development of MMORPG Culture and The Guild”, *Australian Folklore*, Vol. 25. (2010), <http://journals.kvasirpublishing.com/af/article/view/270>
- Leng, Sidney, “Violent video games have ‘no place at the Olympics’, but e-sports are still in the running”, *South China Morning Post*, 28 August, 2017. <http://www.scmp.com/news/china/society/article/2108501/violent-video-games-have-no-place-olympics-e-sports-are-still>
- Bartle, Richard, “Early MUD History”, Email, 1990. <http://mud.co.uk/richard/mudhist.htm>
- Chen, Celia “The latest data estimates around 560 million Chinese – or seven in 10 of the country’s online population – are gamers, on average spending US\$143 annually on games” *South China Morning Post*, 26 October 2017. <http://www.scmp.com/tech/china-tech/article/2117163/league-legends-world-finals-tickets-gone-seconds-showing-how-e>
- Dancey, Ryan S., *Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs) V1.0*, En World Forum, 2000.
- eNET, Esportmilla, Esport1, *Hol tart az e-sport Magyarországon?*, 2016-2017.
- Európa Tanács, *Európai Sport Charta*, 2001. [http://www.europatanacs.hu/pdf/CM_Rec\(1992\)13.pdf](http://www.europatanacs.hu/pdf/CM_Rec(1992)13.pdf)
- F1Esports, “He left it late, but Great Britain’s Brendon Leigh is the first ever F1 Esports Series champion”, *F1Esports*, 25 November 2017, <https://f1esports.com/news/1562>
- Ford, Suzie, “We like to think of League of Legends as a Multiplayer Online Battle Arena or MOBA for short.”, *Warcry Network*, 24 January 2009. <http://www.warcry.com/articles/view/interviews/5686-League-of-Legends-Marc-Merrill-Q-A.2>
- Formula1.com, “Formula 1, the pinnacle of motorsport, today announced their entry into the esports arena with the launch of the Formula 1® Esports Series.”, *Formula1.com*, 21 August 2017. <https://www.formula1.com/en/latest/headlines/2017/8/f1-launches-the-formula-1-esports-series.html>
- Fromann Richárd, *Játékoslét*, Typotex Kiadó, Budapest, 2017.
- Funk, Daniel C., Anthony D. Pizzo and Bradley J. Bakerd, “eSport management: Embracing eSport education and research opportunities”, *Sport Management Review*, Vol. 21. (2018) Issue 1., pp. 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- GameStar, „Győrben 7110, Debrecenben 10092, Szegeden 6860, Pécsen 8311, tavasszal Budapesten 21681, míg ősszel szintén a budapesti PlayIT-en 25443 látogató volt kíváncsi a régió legnagyobb gamer rendezvényére.”, *Game Star*, 2016. december 30. <https://www.gamestar.hu/playit/playit-2016-osszefoglalo-222410.html>
- Gellér-Bibó, „Aioween” Zsolt „Futótűzként terjedt el főleg idehaza a hír, hogy Vizicsacsi négy hosszú év után végre csapatot váltott és maga mögött hagyta az UOL-t, valamint a rózsaszín csapatmezt. Helyette a Schalke 04 csapatához igazolt át, ...”, *Esport1*, 2017. november 22. <https://esport1.hu/news/2017/11/22/esport-aioween-leagueoflegends-schalke-04-vizicsacsi-interju>
- Gilbert, Ben “Adderall could enable eSports players to play for longer, more consistently, and with greater ability. Or so they believe.”, *Business Insider*, 30 July 2015. <http://www.businessinsider.com/how-adderall-is-used-in-esports-2015-7>
- Heaven, Douglas, “Rise and rise of esports”, *New Scientist*, Volume 223. (2014a) Issue 2982., pp. 17. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(14\)61574-8](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(14)61574-8)
- Heaven, Douglas, “Guy’s got game”, *New Scientist*, Vol. 223. (2014b) Issue 2982., pp. 19. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(14\)61577-3](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(14)61577-3)

- Heitner, Darren “Since the start of 2016, over 600 esports sponsorship agreements have been signed, with the majority of them coming from the IT/computer space.”, *Forbes*, 3 October 2017. <https://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2017/10/03/more-than-600-esports-sponsorships-secured-since-start-of-2016/#3f6ccad675e5>
- Hite, Ken, “State of the Industry 2004”, *herogames.com*, 31 March 2005. <http://www.herogames.com/forums/topic/27748-ken-hites-state-of-the-industry-2004-and-hero/>
- Hodson, Hal, “Doping in esports rampant, industry insider claims”, *New Scientist*, Volume 223. (2014) Issue 2982., pp. 18. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(14\)61576-1](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(14)61576-1)
- Holt, Sarah “It’s important for the team to be able to test and that’s why we do a lot of development work in the simulator, testing different aerodynamic pieces on the car, for example”, *CNN*, 1 July 2016. <http://edition.cnn.com/2016/07/01/motorsport/formula-one-red-bull-racing-simulator-feature/index.html>
- International eSports Federation, *Statutes*, 2017. http://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6bCKpCJUcgyqwa8a28ycQ/70bfb563c3a454ec94bb7b678fd241a4/IESF_Statutes_As_of_Nov_10_2017.PDF
- Inquirer, “eSports are showing strong growth, especially within the youth demographic across different countries, and can provide a platform for engagement with the Olympic Movement, ...”, *Inquirer.net*, Lausanne, 29 October 2017. <http://sports.inquirer.net/270491/sports-ioc-esports-olympic-summit-thomas-bach-laussane-switzerland-video-games-2022-asian-games>
- Kollar, Phil, “The past, present and future of League of Legends studio, Riot Games”, *Polygon*, 16 September 2016. <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>
- Kowert, Rachel, Emese Domahidi and Thorsten Quandt, “The relationship between online video game involvement and Gaming-Related friendships among emotionally sensitive individuals”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 17. (2014) Issue 1., pp. 447-453. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>
- Lakhan, Shaheen E. and Anette Kirchgessner, “Prescription stimulants in individuals with and without attention deficit hyperactivity disorder: misuse, cognitive impact, and adverse effects”, *Brain and Behavior*, Vol. 2. (2012) Issue 5., pp. 661-677. <https://doi.org/10.1002/brb3.78>
- League of Legends, *2018 Season Official Rules*, 2017.. https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/EU_Rulebook.pdf
- Lee, Sam “... the correct spelling is now “esports” due to “industry trends and general usage.”, *Hollywood Esports*, 27 March 2017. [https://esports.hollywood.com/ap-style-guide-confirms-correct-spelling-of-esports-ba4932422d41LeJacq, Yannick, “How fast is fast? Some pro gamers make 10 moves per second”, *NBC News*, 24 October 2013. <https://www.nbcnews.com/technology/how-fast-fast-some-pro-gamers-make-10-moves-second-8c11422946>](https://esports.hollywood.com/ap-style-guide-confirms-correct-spelling-of-esports-ba4932422d41LeJacq, Yannick, “How fast is fast? Some pro gamers make 10 moves per second”, NBC News, 24 October 2013. https://www.nbcnews.com/technology/how-fast-fast-some-pro-gamers-make-10-moves-second-8c11422946)
- Lewis, Richard “YouTube is preparing to relaunch its livestreaming platform with a renewed focus on live gaming and esports specifically”, *Dot Esports*, 24 March 2015. <https://dotesports.com/general/youtube-google-esports-livestreaming-1647#list-1>
- Naver Sports, “WCG called e-Sports Olympics will be back”, *Korean Sport News*, 29 March 2017. <http://m.sports.naver.com/esports/news/read.nhn?oid=076&aid=0003070213>
- Needleman, Sarah E., “Twitch’s Viewers Reach 100 Million a Month”, *The Wall Street Journal*, 29 Januar 2015. <https://www.wsj.com/articles/facebook-embraces-esports-in-its-video-strategy-shift-1495099801>
- Needleman, Sarah E. and Deepa Seetharaman, “Facebook Embraces Esports in Its Video Strategy Shift”, *The Wall Street Journal*, 18 May 2017. <https://www.wsj.com/articles/facebook-embraces-esports-in-its-video-strategy-shift-1495099801>
- Newzoo Research, *Global Esports Market Report*, 2017.
- ProGamingTours.net, “An individual or team sport involving controlled physical exertion onto electronic devices and skill in which an individual or team competes against another or others.”, *progaming-tours.net*, 2015. www.progamingtours.net/guide/gaming-101/what-is-an-esport/
- Provis, Steven Arthur, *Bullying (1950 - 2010): The Bully and the Bullied*, PhD thesis, Loyola University, Chicago, 2012. http://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1380&context=luc_diss

- Reilly, Jim “According to the agreement, Valve will continue to use DOTA commercially, including DOTA 2, while Blizzard will preserve noncommercial use of DOTA for its community with regard to player-created maps for Warcraft III and StarCraft II.” *GameInformer*, 11 May 2012. <https://web.archive.org/web/20120724090129/http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/05/11/valve-blizzard-reach-dota-trademark-agreement.aspx>
- Riot Games, “The game will be operated as a live service that will ve frequently updated with new features, champions, maps and additional content as suggested by the community”, *Riot Games*, 22 October 2009. http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/091022_NEWS_lol_beta-preseason.pdf
- Segal, David “Though e-sports were around for about a decade before Riot Games was born, no company has jumped in with the same intensity.”, *New York Times*, 10 October 2014. <https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>
- Seo, Yuri, “Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports”, *Journal of Business Research*, Vol. 69. (2015) Issue 1., pp. 264-272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Sjöblom, Max and Juho Hamari, “Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users”, *Computers in Human Behavior*, Vol 75. (2016), pp. 985-996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- South China Morning Post, “The professional gamers who will take part give a hint, as did the announcement by the Olympic Council of Asia in April that competitive video game playing would be included in the official sporting programme of the Asian Games in Hangzhou in 2022.”, *South China Morning Post*, 04 August 2017. <http://www.scmp.com/comment/insight-opinion/article/2105348/dont-underestimate-potential-e-sports>
- Statista, “Estimated number of World of Warcraft subscribers from 2015 to 2023 (in millions)”, *Statista.com*, December 2017. <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>
- Szabella Olivér, „The new subculture being built around esports”, *InnoSport Konferencia* (Győr, 2017. július 27., International Trade Center), 2017.
- Szabella Olivér és Morvai Lajos, „Az eSport megközelítése sportszakmai szempontból”, *Országos Tudományos Diákköri Konferencia* (Győr, 2017. március 23-25, Széchenyi István Egyetem, 2017a.
- Szabella Olivér és Morvai Lajos, „Az eSport köré épülő új szubkultúra”, *Sport és Innováció Konferencia* (Budapest, 2017. május 18-19), Groupama Aréna, 2017b.
- Tassi, Paul “Riot executives quietly confirmed that the game has 100M monthly players.”, *Forbes*, 13 September 2016. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#6a0094e15aa8>
- UnrankedSmurf Blog, „How Many LoL Players are on Each Server Infographic (2017)”, *Unranked Smurfs blog*, 12 May 2017. <https://www.unrankedsmurfs.com/blog/how-many-lol-players-are-on-each-server>
- Weiner, Allen “Amazon will buy video game streaming site Twitch according to a statement from the company.”, *Daily Dot*, 25 August 2014. <https://www.dailydot.com/business/amazon-not-google-to-buy-twitch/>
- West, Richard L. and Lynn H. Turner, *Introducing communication Theory: Analysis and application*, McGraw-Hill, New York, 2013.

1. számú melléklet

Példaként említhető a havi százmilliós játékosbázissal rendelkező League of Legends versenyrendszere. Az óriási tömeg ellenére minden egyes játékosnak lehetősége van bejutni a legjobbak közé. A világbajnokság vagyis a League of Legends Worlds a legjobb csapatok versengő mezőnye, viszont eljutni odáig nem egyszerű. Alapvetően több régióra osztja a világot a játék tulajdonosa, a Riot Games és az egyes régiók teljesítménye alapján küld nekik részvételi számot, úgynevezett „seed”-et, hasonlóan a futballból már ismert Bajnokok Ligája rendszerhez. Ezek a seedek lehetnek egyből a csoportkörbe invitálóak, vagy az úgynevezett Play-In fázisba meghívók. Utóbbi egy elő csoportkör, ahonnan a meghívott 12 csapatból 4 bekerül a világbajnokság csoportkörébe, kialakítva ezzel a 16 fős mezőnyt.

Jelenleg a régiók és részvételi számaik a következők:

Régió Neve	Bajnokság neve	Bajnokság rövidítése	Seedek száma
Korea	League of Legends Champions Korea	LCK	3 csoportkör
Kína	League of Legends Pro League	LPL	2 csoportkör 1 play-in
Európa	European League of Legends Championship Series	EU LCS	2 csoportkör 1 play-in
Észak-Amerika	North American League of Legends Championship Series	NA LCS	2 csoportkör 1 play-in
Tajvan, Hongkong, Makaó	League of Legends Master Series	LMS	2 csoportkör 1 play-in
Délkelet Ázsia	Garena Premier League	GPL	1 csoportkör 1 play-in
Brazília	Campeonato Brasileiro de League of Legends	CBLoL	1 play-in
Független Államok Közössége	The League of Legends Continental League	LCL	1 play-in
Japán	League of Legends Japan League	LJL	1 play-in
Észak Latin-Amerika	Liga Latinoamérica Norte	LLN	1 play-in
Dél Latin-Amerika	Copa Latinoamérica Sur	CLS	1 play-in
Óceánia	Oceanic Pro League	OPL	1 play-in
Törökország	Turkish Championship League	TCL	1 play-in

A League of Legends régiói és világbajnokságra bejutási helyeik 2017-es adatok alapján (lolesports.com, saját szerkesztés)

A régiók meghívottjai közé sem egyszerű a bekerülés. Vegyük alapul az európai régiót, mely kettéosztott – Nyugat Európa (EUW) és Észak Kelet Európa (EUNE) – területén összesen a játékosok 38,5 %-a játszik, mely számmal Korea (23,5 %) előtt a legnagyobb területnek számít (UnrankedSmurfs Blog 2017).

Első lépésként a játék ELO rendszere alapján működő ranglistán kell egy előre meghatározott szint felett lennie a csúcsra törő csapatnak. Majd ezután az úgynevezett Challenger Series nevezetű verseny nyitott kvalifikációs versenyén (OQT) kell teljesíteni. Onnan a legjobb 4 csapat (3 EUW és 1 EUNE) jut tovább a Challenger Series kvalifikációs versenyére (CSQ). A Challenger Series Qualifiers 12 csapattal zajlik le, a 12 csapatból a már említett 4 nyitott kvalifikáció győztesből 6 regionális győztesből és 2 leggyengébb teljesítményt nyújtó Challenger Series (CS) csapatból áll. A Challenger Series 2 legjobb csapata kihívhatja egy úgynevezett „Promotion Tournament” (PT) keretein belül a két leggyengébben teljesítő League of Legends Championship Series (LCS) csapatot egy két lépcsős kieséses rendszerben. A négy csapat közül ismét a kettő legjobb bejut a következő LCS bajnokságába – mely két szezonból (split) áll – és versenyezhet a világbajnokságon való részvételért. A nyári split győztese automatikus kvalifikációt nyer a világbajnokságra, a második világbajnoki helyezést a legtöbb pontot gyűjtő csapat kapja, a harmadikat pedig a split után lezajló regionális kvalifikáció győztese.



*A League of Legends világbajnokság kvalifikációs rendszere
(forrás: lolesports.com nyomán saját szerkesztés)²³*

²³ League of Legends, 2018 Season Official Rules, 2017.

https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/EU_Rulebook.pdf