

Esport Karate-Do

„Esport”te-do, Az Esport kéz útja

Moving towards Society 5.0

How can we move towards Society 5.0? The obvious possible road to this super smart society leads through smart city, smart education, smart health and so on...

But we are convinced that the key link in this process will be the individual, who will already grow up in the esport culture.

Esport culture is the pinnacle of Merlin Donald's theoretical culture, where Artificial General Intelligence (AGI) appears as an invention, like as before, when the theoretical culture was built on external memory and visuographic invention.

In the spirit of this we quote words of Shigeru Egami master, who was a student of Gichin Funakoshi, namely,

Ennek szellemében idézzük Shigeru Egami mester szavait, aki Gichin Funakoshi tanítványa volt, nevezetesen:

„First of all, we must practise Karate like a combat technique and then, with time and experience, we will be able to understand a certain state of soul and will be able to open ourselves to the horizons of 'jita-ittai' (the union of one with the other) which lay beyond fighting. This is the principle of coexistence which enables us to live together in prosperity.”²

How could we take part in this process as computer gamers and karatekas. Our idea is to edit a kata form system for esport athletes based on the traditions of Shotokai and Shotokan.

Accordingly, our principles are as follows. As in Shotokai, there is no fight in our esport karate. We use only a small amount of space, such as now the modified Tekki Shodan does in the JKA online kata competition.

Hogyan léphetünk a Társadalom 5.0 felé? Egy nyilvánvaló lehetséges út a szuper okos társadalom felé az okos városon, az okos oktatáson, az okos egészségügyön s.t.b vezet...

De meggyőződésünk, hogy ebben a folyamatban a legfontosabb láncszem az egyén lesz, aki már az esport kultúrájában fog felnőni.

Az esport-kultúra a Merlin Donaldi elméleti kultúra csúcsa, ahol a Mesterséges Általános Intelligencia (AGI) újításként jelenik meg¹, csakúgy, mint korábban, amikor az elméleti kultúra a külső memóriára és a vizuografikus újításra épült.

Hogyan vehetnénk részt ebben a folyamatban gémerként és karatékaként. Ötletünk az, hogy szerkesszük meg esport sportolók számára egy kata rendszert a Shotokai és Shotokan hagyományaira.

Ennek megfelelően elveink a következők. Akárcsak Shotokai-ban, az esport karaténkban sincs harc. Csak kis helyet használunk, mint például most a módosított Tekki Shodanban teszik a JKA online kata versenyén.

¹ Hacking with God: a Common Programming Language of Robopsychology and Robophilosophy, <https://arxiv.org/abs/2009.09068>

² Shōtōkai, <https://en.wikipedia.org/wiki/Shōtōkai>

Modified Taikyoku Shoudan

The fist

The „esport-fist” is an exact copy of the way how a given player is holding his/her mouse. In a given case, it may be similar to the „Two-finger Thrust (Nihonzuki)”³. Since in the Esport Karate-Do there are neither fights (kumite) nor pair exercises, so this should not cause injury.

Az „esport ököl” pontos másolata annak, ahogyan az adott gémer fogja az egerét. Ez hasonló tartás lehet adott esetben a „Two-finger Thrust (Nihonzuki)”-hoz. Mivel az Esport Karate-Do-ban sem küzdelem, sem még csak páros gyakorlatok sincsenek, így ez nem okozhat sérülést.



The kata form

This is our first attempt at editing the kata.

Ez az első próbálkozásunk a kata megszerkesztésére.

³ See the Funakoshi's book: Karate-Do Kyohan: The Master Text by Gichin Funakoshi, KODANSHA INTERNATIONAL, 1973.



<https://youtu.be/AOvhmVUaToE>

Nándor Benjámín Bátfai, 10 Kyu
batfai.nandi@gmail.com

Norbert Bátfai, PhD, 8 Kyu
batfai.norbert@inf.unideb.hu