

Esport reformáció

Bátfai Norbert

Információ Technológia Tanszék, Debreceni Egyetem

Szervezettség

Az esport szervezett.

vs.

Az esport szervezetlen.

Olyan az esport, mint a korai vadnyugaton a földfoglalás? A sportból tekintve talán tűnhet így... de egyáltalán nem olyan! Az igaz, hogy a szabályzás a sportból jól ismert, a görög és a római kultúrában gyökerező struktúrához (mára nemzetközi és nemzeti szervezetek) képest sokkal kevésbé fejlett. Ennek egyik oka az esport fiatal kora, a másik, hogy az esport játékok mögött minden esetben ott az adott játékot **gyártó cég**. Ez a sporthoz képest új elem, mert ugye sem az az ökolívásnak, sem az úzásnak nincs gyártó cége, aki „megmondja a tutit”. Ellenben a játékot gyártó cég igen precízen **szabályozza**, hogy szellemi termékei hogyan felhasználhatóak.

Pénz

Az esport a pénzről szól.

vs.

Az esport nem a pénzről szól.

Profánul megfogalmazott, de sokakat izgató kérdés, hogy „Hogyan lehet pénzt csinálni az esportból?” Ennek természetes formái a következők.

i. Maga a gyártó (és a játékot kiadó, forgalmazó stb.) cégek tevékenysége, hiszen ezek fő célja egyértelműen a **profitszerzés**.

ii. Ha az i. pont szereplői lehetővé teszik, akkor a játékokra épülő, valamilyen formában támogatott szolgáltatások (például a játék API-ra épített akár, ha megengedett, akkor fizetős szolgáltatások, vagy kapcsolódó reklám vagy szponzorációs bevételek).

iii. Ha az i. és az ii. pontbeli szereplők lehetővé teszik, akkor haszonszerzési céllal is jellemezhető olyan tevékenységek, mint például közösség fenntartása, ápolása, esetleges direkt oktatása, rendezvények szervezése, s ez alapján a közösségtől vagy támogatóktól szerzett bevételek.

Ebbe a folyamatba **új szereplőként** belépni például az alábbi használati esetek mentén lenne üdvöztető, az iménti hármast bontás logikáját követve:

a. Saját esport játékkal előrukkolni, mivel ennek killer alkalmazásnak kell lennie, ez a szint új belépőknek előre nem tervezhető. Itt megjegyezhetjük, hogy nincs nyílt forráskódú nagy esport cím.

b. Megelevő játékhoz, ha az i. pontbeli szereplő lehetővé teszi, akkor például a szóban forgó játékhoz annak API-ja felhasználásával egy elemző portál létrehozása, játékbeli szaktanácsadás stb.

c. Megelevő játékokhoz, ha az i. pontbeli szereplők lehetővé teszik, akkor például a játékmeneteket bemutató streaming csatornával bevétel szerzése vagy közvetítői megbízás elnyerése vagy esport szakosztályban tagdíj beszedése, vagy szervezett rendezvényen nevezési, belépési díj beszedése.

További természetes forma, ahol felmerülhet pénz, az amikor a játékos azt valamilyen formában a „játékából, játékszásából” kifolyólag kapja, feltéve ha ez piaci alapon működik, hiszen ez esetben biztosított az organikus, igény szerinti fejlődés.

Vitapontok

Szervezettség: az esport nagyon jól szervezett.

Pénz: „Adjátok meg mi a Császáré, a Császárnak, és a mi az Istené, az Istennek”, Mk. 12.17.

Sport: az esport meghaladja a sportot.

Megérteni: senki nem érti.

Sportszervezés: az esport nemzeti, nemzetközi szövetségi szintű szervezése szükségtelen.

Egyesület: tömegsport és amatőr sportolói szinten érdekes az egyesületi lét.

Számszerű képet kaphatunk erről a formáról, ha rápillantunk például a <https://www.esportsearnings.com/players> lapra. Ám mielőtt ezen felbuzdulva elkezdénénk esport karriert dédelgetni, mérlegeljünk, hogy itt hatalmas a verseny, mert ahol megvan a **digitális infrastruktúra**, ott **potenciálisan mindenki** esport játékos.

Sport

Az esport sport.

vs.

Az esport nem sport.

Maga a „Sport-e az esport?” kérdés napjainkbeli pusztá léte mutatja, hogy széles körben ma semmiképpen sem lenne elfogadott az igenlő válasz. Pedig a sporttudományban gyökerező esport definíció szerint egyértelműen az.

Sőt, az esportban résztvevő megfigyelő maga is azonosítani tud sportélményeket. Továbbá sportszervezetek, az egyesületi formától a csúcs, az olimpiai mozgalomig is nyitnak az esport felé. A korábbi elutasíthatónak vélhető álláspontot felváltani látszik az **elfogadás**. Az persze külön kérdés lehet, hogy

eközben (a szervezett tömegsport jellegtől a csúcs felé haladva) mennyit nyom a latba a személyes **elhivatottság** és mennyit az anyagi vagy egyéb hatalmi **érdek**. Mindez nem számít, mert ami igazán fontos az a hely, ahol az esport „van”, ez a hely a donaldi **teoretikus kultúra**.

Megérteni

Ebéd, ebéééé!

vs.

Az online játékot nem lehet megállítani...

Nincs játékos aki ne értené ezt a vitapontot! A gyerekek játékát, szpektelését vagy még inkább videó-fogyasztását nézve van egy olyan asszociáció, mintha Arthur C. Clarke *A gyermekkor vége*

a játék szempontjából a leggondosabb gazda nyilván a gyártó. Nem beszélve arról, hogy az esport játékok életciklusa jóval rövidebb mint egy klasszikus sportágé, lévén előbbi evolúciója, mivel egy mentális közegben zajlik le, összemérhetetlenül gyorsabb. Ez üdvözlendő mert a játékok világa meghajtásában, fejlődésében nagy szerepe van. Ha a szerveződés célja pedig a társadalom (például a gyerekek) óvása lenne, akkor ott nem sportszakmai, hanem az orvosi, pszichológusi, pedagógiai szerveződéseknek szerencsés exponálnia, melyre építve a társadalom intézményein keresztül tipikusan meg tudja védeni magát.

Egyesület

Érdekes belépni esport egyesületbe.

vs.

Minek?

A „Minek” ág játékosainak tipikus álláspontja, hogy az egyesületi tagság csak azt tudja adni amit a játékos maga is elérhet. Valóban jól mutatja az esport extrém szervezettségét, hogy egy szimplán tömegsportoló (játékos) adott esetben a játéknak részeként vagy azon kívül szervezett (például ESL) akár pénzdíjazású, nemzetközi esport torna résztvevője lehet. A klasszikus sportban ezt a szint már csak nagyon kevesek számára elérhető, ezzel szemben az esportban hihetetlen méretű **merítést** látunk: itt valóban „mindenki” rajthoz állhat. Mit adhat egy egyesület, egy szakosztály? Kérdezz rá a konkrét szervezeten! Ami elképzelhető: közösségi élmény, bevezetés a szervezett játékba, nyílt szakosztályi és szakosztályok közötti „házi versenyek”, egy segítő „felület” szponzorok kereséséhez. Ha pénzt adna, akkor én a jól ismert „Ha adnak, fogadd el, ha ütnek, szaladj el!” mondás mentén elfogadnám, de figyelnék arra, hogy az a pénz piaci alapú legyen (lásd a Pénz vitapontot).

című könyvéből (nyugalom, megvan filmben, [IMDB: 6.9](#) ☺ látnám a gyerekeket. Ebből és Merlin Donald azon sugallmából, hogy emberi agyunk kognitív evolúciója még mindig tart, hitem szerint a modern számítógépes játék összekötő kapocs lesz az emberi és a **mesterséges intelligencia** elkövetkező közös **kognitív evolúciójában**. Egyelőre itt annyi a meglátásom, hogy sokat játszunk, de szervezeten nem játszunk eleget, kiélezettebb megfogalmazásban: „**Ne menjen a tanulás a játék rovására!**” ☺

Sportszervezés

Szükséges az esport sporthoz hasonló szervezése, szabályozása.

vs.

Az esport szakosztályi szint fölötti szervezése indokolatlan.

Az esportegyesületi, esportszakosztályi és a játékkultúrát emelő egyéb egyesületi szintnél magasabb, szövetségi szintű szervezési forma **okafogyott**, hiszen az esport extrém jól szervezett (l. a Szervezettség pontot). Adott esport játék legfőbb szervezését a gyártó ki nem adná a kezéből és megfordítva,

A szerzőről

CoC: [norbertbatfai-929R0LGVU](#)

LoL EUNE: [NorbiEntropy](#)

LoL NA: [EntropyNorbi](#)

GitHub: [nbatfai](#)

GitLab: [nbatfai](#)

A poszter készítésekor [Jacobs Portrait Poster](#) L^AT_EX template-ből indultam ki. Forrása: [Esport Reformation](#). Ha egyetértesz tedd ki a honlapodra, oszd meg stb.

Dr. Bátfai Norbert
Debrecen, 2018. július 17.