

# Információs Társadalom

---

## Videojáték és e-sport

---

Kiss Gábor

A játék hendikepes rendszere

Fekete Zsombor

Szendvics és rétes – avagy hogyan játékosítsunk a lényeg elfedése helyett a lényeg kiemelésével?

Bányai Fanni – Zsila Ágnes

– Demetrovics Zsolt – Király Orsolya

A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései

# Információs Társadalom

TÁRSADALOMTUDOMÁNYI FOLYÓIRAT

Alapítva 2001-ben

Megbízott főszerkesztő: Csótó Mihály

Lapterv: Szépkilátás Stúdió  
Kiadványszerkesztés: VEGA<sup>2000</sup> Bt.

Kiadja  
Az INFONIA (Információs Társadalomért, Információs  
Kultúráért) Alapítvány és a Gondolat Kiadó

Szerkesztőbizottság: Nyíri Kristóf – elnök  
Adam Tolnay  
Alföldi István  
Berényi Gábor  
Demeter Tamás  
Horatiu Dragomirescu  
Lajtha György  
Molnár Szilárd  
Patrizia Bertini  
Pintér Róbert  
Prazsák Gergő  
Rab Árpád  
Székely Iván  
Z. Karvalics László

A lapszám szerkesztői: Pintér Róbert, Csótó Mihály  
és Rab Árpád

Olvasószerkesztő: Tamaskó Dávid

Elérhetőségek: [www.informaciostarsadalom.hu](http://www.informaciostarsadalom.hu), tel: 205750756

e-mail: [titkarsag@infonia.hu](mailto:titkarsag@infonia.hu)

Gondolat Kiadó: tel: 486-1527, [www.gondolatkiado.hu](http://www.gondolatkiado.hu)

Készült a Rolling Site Nyomdában

ISSN 1587-8694

A folyóirat 2008/1. számától kezdve megtalálható a Thomson Reuters indexekben  
(Social Scientes Citation Index®, Social Scisearch®, Journal Citation  
Reports/Social/Sciences Edition)

---

## BEKÖSZÖNTŐ

7

## TANULMÁNYOK

**Kiss Gábor****A játék hendikepes rendszere**

9

A dolgozat Bernard Suits nyomán hendikepes rendszerként határozza meg a játékot. Olyan tevékenységként, ahol triviális feladatokat oldunk meg nem hatékony módokon, különös kötetmek szerint. Az utóbbi kötetmeket a játék operatív szabályai rögzítik, melyek más, konstitutív és implicit szabályokkal kiegészülve hozzák létre a játék komplex élményét. A cikk amellet érvel, hogy a fenti módon valamennyi játék leírható, miközben egy a játékhoz és a létrejöttéhez közeli nézőpontot szorgalmaz.

*Kulcsszavak: játék, játékélmény, konfliktus, lehetőség-tér, szabályok*

**Fromann Richárd – Damsa Andrei****Videójátékoktól a munka világáig – játékosipológiai és munkahelyi motiváció**

18

A videójáték-kutatás egyik közkedvelt területe a különböző játékosipológiai feltérképezése. Az ehhez kapcsolódó kutatások célja rendszerint az, hogy bemutassák a játékok mögött meghúzódó motivációs erőket, valamint kategorizálva, jól értelmezhető modellekbe ágyazva prezentálják ezeket. Jelen tanulmány két, egymáshoz szorosan kapcsolódó elméleti konstruktumot ismertet. Az első a JátékosLét Kutatóközpont által végzett kutatás eredményeként megalkotott F-modell, mely a videójátékosok motivációs dimenziói mentén kialakított tipológiát mutatja be, a második pedig a Szervezeti Személyiség Profil, az F-modell munkahelyi környezetbe ágyazott verziója.

*Kulcsszavak: játékkutatás, játékosítás, F-Modell, Szervezeti Személyiség Profil (SzSzP)*

**Fekete Zsombor****Szendvics és rétes – avagy hogyan játékosítsunk a lényeg elfedése helyett a lényeg kiemelésével?**

26

A gamifikáció ma, 2017-ben a legkevésbé sem nevezhető egységes módszernek. Megannyi művelője van, számos irányzata létezik. 2010-es berobbanása óta a játékosítás teoretikusai arra törekszenek, hogy működő gyakorlatok alapján olyan modelleket állítsanak fel, amelyek megbízható, több területen is alkalmazható eszközként megismételhető sikereket produkálnak. Ezek a modellek rendre a játékos motivációkból indulnak ki, és különféle jutalmazási mechanizmusok segítségével próbálnak a videójátékokéhoz hasonló hatékonyságot elérni nemjátékos környezetben. A tanulmány egy eddig kevésbé kutatott komponens, a játékos szerep megteremtése mellett érvel, amely az általa alkalmazott konzervatív játékosítási módszer egyik központi eleme. A tanulmány célja nem a gamifikáció titkos komponensének felfedése, csupán egy lehetséges megközelítés bemutatása, amely már több sikeres projektben bizonyított.

*Kulcsszavak: játékosítás, gamifikációs mátrix, játéktervezés*

**Z. Karvalics László**  
**Noogames: játékkultúra és civilizációs horizont** 49

A tanulmány a játékkultúra kialakulóban lévő harmadik szakasza legfontosabb sajátosságának a játékok révén fokozódó kollektív megismerő erőt és a civilizációs kihívásokból levezetett célvezéreltséget tartja. Az egyre összetettebb játékvilágot így a nooszférába és a nootechnológiák közé sorolva kínál egy induló tipológiát, amelynek révén a játékok egy új főosztályának (noogames) aletei is áttekinthetővé válnak. Ennek megfelelően határozza meg az egyes típusokat: az új tudományos tudást és az új információs értéket létrehozó játékokat, a tudományos és egyéb tudást sokszorozó játékokat, s a begyakorló, érettség-teremtő és tudatosság-fokozó játékokat, kijelölve eközben az oktató játékok helyét is ebben a rendszerben. A típusokat összefoglaló táblázat minden egyes celláját oda sorolható játékok illusztrálják.

*Kulcsszavak: komoly játékok, nooszféra, nootechnológia, játéktipológiák, humán technológia*

**Szabella Olivér**  
**Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása** 66

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 visszavezethetőek 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 nyílna a digitális sportok gyors ütemű fejlődésére.

*Kulcsszavak: e-sport, tipológia, fejlődés*

**Bányai Fanni – Zsila Ágnes – Demetrovics Zsolt – Király Orsolya**  
**A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései** 93

Napjainkban a videojátékokkal való időtöltés az egyik legnépszerűbb szabadidős tevékenység a fiatalok körében. Ennek elterjedésével párhuzamosan nőtt a tudományos érdeklődés a játékok káros hatásai, illetve azok problémás használata iránt, mely jelenség a köznyelvben csak "játékfüggőségként" ismert. A kutatások rámutattak arra, hogy a játékosok kis része jelentős pszichológiai ártalmaktól szenved számos életterületen (például családi, társas, munkahelyi/tanulmányi). Tanulmányunk célja áttekintést nyújtani a problémás játékhasználat újabb elméleti megközelítéseiről, diagnosztikai kritériumairól és méréséről. A definíciót és a kritériumokat övező tudományos viták mellett bemutatjuk a kezelési eljárásokat és programokat, valamint felvázoljuk a jövőbeli kutatási irányzatok lehetőségeit is.

*Kulcsszavak: problémás videojáték-használat, videojátékhasználati-zavar, függőség, interaktív média*

## KUTATÁSI JELENTÉS

Pintér Róbert

### **A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei**

107

A tanulmány az eNET, Esportmilla és Esport1 videojáték és e-sport kutatásának főbb kutatási eredményeit mutatja be. A két kutatás számos témát felölelt, ezek közül a tanulmány először a videojáték kutatás eredményeit ismertette kitér arra, hogy mennyien játszanak videojátékkal idehaza és ehhez mik a főbb motivációik. Foglalkozik annak vizsgálatával, hogy a nem játsszók körében mennyire elterjedtek a videojátékosokkal kapcsolatos negatív sztereotípiák, illetve milyen a szülők viszonya a témához. Ezt követően bemutatja, hogy min és mit játszanak a játékosok, illetve mekkora az e-sport játékkal játsszók hazai bázisa. A tanulmány ismerteti az e-sport kutatás eredményeit is, így, hogy mik a főbb játéplatformok, hány órát tesz ki a játékkal töltött idő és az általában vett „screen time”, mi mondható az egyéni fejlődésről és streamek követéséről, valamint, hogy hagyományos értelemben sportolnak-e egyáltalán a gamerek? A tanulmány kísérletet tesz a videojátékokhoz köthető piac magyarországi méretének becslésére is. Végül a befejezésben azt vizsgálja, hogy vajon széleskörű társadalmi elfogadottság előtt áll-e idehaza a videojáték és az e-sport?

*Kulcsszavak: videojáték, e-sport, kutatás, Magyarország*

Szabó József

### **Gamerek az iskolában**

120

Az elektronikus játékok terjedése többek között a pszichológusok figyelmét is felkeltette, akik a játékfüggőség veszélyeire figyelmeztettek. A felállított hipotézis szerint a játékhasználatnak igen komoly haszna is lehet, segíti az együttműködést, a kommunikációt, új ismereteket is nyújt, de a csapatjátékon keresztül a stratégiai gondolkodást is támogatja. A kutatás arra kereste a választ, hogy a fiatalok milyenek látják a gamerek világát, hogyan ítélik meg a játékok hasznosságát, hogyan viszonyulnak a sporthoz, és mennyiben befolyásolja a játék a tanulmányi eredményeiket. A vizsgálat azt mutatja, hogy a fiúk és a lányok játékhasználat nem tér el jelentősen, a tanulmányi eredmények az intenzív játékhasználat mellett sem romlanak. Ugyanakkor a szabadidő kitöltésében az aktív sportolás is megjeleNIK, elsősorban a csapatjátékok. A gamerek világa más, mint a mai felnőtteké, és rendkívül sok pozitív, a mindennapi életben hasznosítható részt tartalmaz.

*Kulcsszavak: e-sport, játék, mobil, iskola, kompetencia*

## MŰHELY

Bátfai Norbert – Besenczi Renátó – Szabó József – Jeszenszky Péter – Buda András – Jármí László – Lovas Rita Barbara – Pál Marcell Kristóf – Bogacsovics Gergő – Tóthné Kovács Enikő

### **DEAC-Hackers: játsszó hackerek, hackelő játékosok**

132

Klasszikus értelmezésben a hacker a kifinomult problémákat kifinomultan kezelni képes szakértő. Tipikusan programozó, de ugyanúgy mutathat hacker attitűdöket,

lehet hacker egy művész, egy feltaláló, egy tudós vagy egy sportoló is. Ebben a cikkben azt mutatjuk be, hogyan lehet hacker egy e-sportoló játékos. A hacker természetéből fakadóan autodidakta, de a tanulási folyamat formális eszközökkel segíthető, katalizálható. A mi ilyen formális keretünk a Debreceni Egyetem Atlétikai Clubjának (DEAC) nemrégiben megalakított e-sport szakosztálya, a cikkben bemutatott DEAC-Hackers.

*Kulcsszavak: e-sport, játékos, hacker, e-sport szakosztály*

**Bátfai Norbert – Bogacsovics Gergő – Paszerbovics Roland – Antal Asztrik – Czevár István – Kelemen Viktor – Besenczi Renátó**

**E-sportolók mérése** 147

Jelen munkában készítjük elő azt a tanulmányt, mely hivatott lesz majd eldönteni, hogy az általunk bevezetendő mérési módszer (esport-talent-search/BrainB 5-ös sorozat) eredményes lehet-e a jövő kiemelkedő e-sportolójának korai felismerésében, felkutatásában. A jelen előkészítésben bemutatjuk a mérés alapötletét, a mérést végző, általunk kifejlesztett nyílt forráskódú szoftvert és a mérést végző e-sportszakértők aggregált tapasztalatait. Viszont a mért adatok statisztikai feldolgozásával, a mérési módszer és az eredmények vizsgálatával nem foglalkozunk, hanem csak néhány esetben mért, nyers adatokat villantunk fel.

*Kulcsszavak: DEAC-Hackers, e-sport, kognitív képességek, ember-gép kapcsolat*

## OLVASÁS KÖZBEN

**Rab Árpád**

**Fél évszázad játék – egy új kultúra születése** 156

Recenzió Beregi Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve* (Vince kiadó, 2010, 444 oldal, ISBN: 9789633030233) című könyvéről.

**Herendy Csilla**

**Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa** 159

Recenzió Fromann Richárd: *Játékoslét – A gamifikáció világa* (Typotex Kiadó, 2017, 223 oldal, ISBN: 9789632799544) című könyvéről.

**Nagyághy Zsolt**

**Andrejkovics Zoltán: Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban** 165

Recenzió Andrejkovics Zoltán: *Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban* (Magnólia, 2017, 192 oldal, ISBN: 9789634193593) című könyvéről.

**English summaries of the papers** 170



Tisztelt Olvasó!

A digitalizáció a hétköznapiakat, a vállalati működést, a nemzetgazdasági folyamatokat, s így végső soron a világgazdaság teljesítményét alapvetően meghatározó jelenséggé vált. Egyetlen ország sem tud anélkül gazdasági sikereket elérni, hogy ne lenne az elsők között tekintettel arra, hogy a gazdaság fejlődéséhez tulajdonképpen a digitalizációt szükséges sikerre vinni. De a digitális átalakulás nem egyszerűen üzleti vagy gazdasági kérdés, hanem egy átfogó, esélyteremtő társadalmi változás, amelynek középpontjában maguk az emberek állnak.

Magyarországon a digitalizáció folyamata az utóbbi időben láthatóan felgyorsult, ehhez a **Digitális Jólét Program (DJP)** keretében hozott intézkedések is hozzájárultak. Elkészültek a következő évek digitális fejlesztési irányait meghatározó stratégiák és több fontos, európai viszonylatban is meghatározó döntést hoztunk a digitális ökoszisztéma valamennyi szereplőjével közösen. Ilyen például az internetezés áfájának két lépésben, 27-ről 18, majd 5 százalékra csökkentése, vagy Magyarország Digitális Startup Stratégiájának részeként született döntés az angyalbefektetők adókedvezményéről. A kormány széleskörű szakmai és társadalmi egyeztetést követően döntött a Digitális Jólét Program kibővítéséről, a Digitális Jólét Program 2.0 (DJP 2.0) elfogadásáról.

A digitális technológiák az utóbbi években alapjaiban átalakították a sporthoz kapcsolódó tevékenységeket, a működési modelleket és tulajdonképpen a sport teljes ökoszisztémáját. Az e-sporthazánkban, ahogy világszerte is, egy hatalmas ütemben fejlődő digitális- és sport tevékenység. Az e-sportok olyan készségek fejlesztését segítik elő, mint például a szem-kéz koordináció, a gyors helyzetfelismerés és reagálás, a döntéshozatali képesség, a stratégiai-logikai gondolkodás és a csapatmunka, amelyek fontosak az életben való boldoguláshoz is. Az e-sportok ráadásul jelentős mértékben járulnak hozzá a digitális kompetenciák, a digitális írás-, és olvasástudás fejlesztéséhez is. A Digitális Jólét Program 2.0 célja, hogy a magyar sport sikereire, hagyományaira, szellemi erőforrásaira, illetve az innovációs tevékenységekre építve egyrészt még szélesebb körben alkalmazzanak a magyar sportban digitális eszközöket, módszereket, technológiát, másrészt megtörténjen olyan új digitális alkalmazások, megoldások, termékek hazai kifejlesztése, amelyek globálisan is versenyképesek lehetnek. Ezért a DJP 2.0 keretében elkészül Magyarország Digitális Sport Stratégiája és megkezdődik az alkalmazása a Nemzeti Sportinformációs Rendszernek (NSR) is.

**Deutsch Tamás,**  
Digitális Jólét Programért felelős miniszterelnöki biztos



---

## Üdvözet az Olvasónak!

Az Információs Társadalom 18. évfolyamának első száma – részben folytatva a tavalyi év tematikus számainak sorát – egyetlen téma köré rendezett tartalommal jelentkezik. Ezúttal a videojáték és e-sport áll a cikkeink fókuszában. Mondhatnánk egyébként akár „duplaszámot” is, hiszen a megszokott terjedelem közel kétszeresével találkozhat a kedves olvasó, számozását tekintve viszont a 2018/1-es lapszám mégis csak egy szám. A vastag terjedelem ugyanakkor szándékos volt, törekedtünk egyfajta teljességre, egyrészt hogy megpróbáljuk lefedni a téma egészét a játékoktól és játékosoktól kezdve a történetiségen és játékosításon (*gamification*) át a függőségig, valamint a komoly játékokkal a mélyebb társadalmi összefüggésekig. Másrészt igyekeztünk megszólítani a téma legavatottabb hazai szakértőit, és bár sajnos különböző okokból nem sikerült mindenkit bevonni a szám elkészítésébe, szerzőink között számos nívós hazai egyetem oktatói és a témával foglalkozó műhelyek munkatársai megtalálhatók. Bízunk benne, hogy a lapszám remek tartalmán túl ez is hozzásegít minket ahhoz, hogy a következő években a téma után érdeklődők és a videojáték, valamint e-sport jelenségeit vizsgáló diákok százai fognak a folyóiratból eligazodni és tanulni. A lapszám reményeink szerint katalizálni fogja a magyar e-sport és videojáték kutatást és bízunk benne, hogy nagymértékben segíteni fog a jövő szakembereinek is az orientációban, valamint a pályán való elindulásban.

A lapszám nagyobb lélegzetvételi tanulmányai közül az első négy egy lazább tematikus ívet alkot. Kiss Gábor *A játék hendikeyes rendszere* című cikkében általában vizsgálja meg a játékokat, és arról ír, hogy tulajdonképpen minden játékban egyszerű feladatokat kell rendszerint jóval bonyolultabban megoldani, mivel a szabályrendszerek ezt követelik meg, így az azokon túli (hétköznapi), egyszerű megoldások nem állnak rendelkezésünkre. Ha ezt a kihívást („bonyolítást”) ügyesen oldják meg a játékkfejlesztők, akkor ez komplex játékkélményt és kiváló játékokat eredményez. A második cikkben a játékról áthelyeződik a hangsúly a játékosokra: Fromann Richárd és Damsa Andrei a játékosok főbb motivációt vizsgálják, és több játékosipológiaiával is megismertetik az olvasót, írásuk végén pedig látzólag kilépnek a játék zárt világából, amikor párhuzamot állítanak a munkahelyi motivációkkal. Ezt a gondolati szálát – játék a munkahelyeken, sőt lényegében játék bármiben – bontja ki a maga teljességében Fekete Zsombor *Szendvics és rétes – avagy hogyan játékosítsunk a lényeg elfedése helyett a lényeg kiemelésével?* című kiváló tanulmányában. A fentebb említett tematikus ívet Z. Karvalics László, alapító szerkesztőnk *Noogames* cikke zárja, amely mellett érvel, hogy a játékkultúrának kialakulóban van egy harmadik szakasza és a játékok civilizációs szinten is értelmezhető szerepet töltenek be.

A *Tanulmányok* rovatunkban ezeken túl két további írás szerepel, amelyek talán témájukban nem illeszkednek ebbe a fentebb ismertetett ívbe, viszont olyan területeket mutatnak be, amelyek nem hiányozhatnak a játékokról szóló diskurzusból. Az első egy fiatal e-sport-kutató, Szabella Olivér átfogó írása, amely az e-sport mibenlétével, történetével, főbb fogalmaival és trendjeivel ismerteti meg az olvasót. A második – egyben a tanulmány blokkot záró írás – az egyik legfontosabb téma, ami a laikusok számára is az



egyik legizgalmasabb kérdés: vajon függőséget okoz(hat)nak-e a videojátékok? Bányai Fanni, Zsila Ágnes, Demetrovics Zsolt és Király Orsolya a problémás videojáték-használat elméleti és gyakorlati megközelítését adják átfogó és elfogulatlan írásukban, bemutatva, hol tart jelenleg ennek a témának a hazai és nemzetközi kutatása. Tanulmányuk bőséges irodalomjegyzéke mindenki számára jó kiindulópont lehet, aki tudományos igényességgel szeretne erről a fontos, de prekoncepciókkal és morális pánikkal átítatott témáról tájékozódni.

A folyóiratból ezúttal sem hiányozhat a *Kutatási Jelentés* rovat, melyben először egy átfogó videojáték- és e-sport-kutatás, majd egy diákok körében végzett felmérés eredményei kapott helyet. Az első írás szerkesztőtársunk, Pintér Róbert kutatási beszámolója, amely egy 2016 óta folyó hazai e-sport- és videojátékos-kutatás főbb eredményeit mutatja be, közel teljes képet adva a hazai videojátékozásról, mind az alkalmi (casual), mind a kemény (hardcore) játékosok körében. Ezt követi Szabó József: *Gamerek az iskolában* című kutatási jelentése, amely egy debreceni iskolai kutatás összefüggéseit tárja fel az érdeklődő olvasók számára. Kulcskérdése, ami igen sokakat érint és érdekel napjainkban, hogy vajon a diákok hogyan látják a játékokat és azok hasznosságát, hatását az iskolai teljesítményre?

A gyakorlati kezdeményezéseket, zajló kutatások és projektek hátterét bemutató *Műhely* rovatunkban elsőként a Debreceni Egyetemi Atlétikai Club (DEAC) e-sport szakosztályaként működő DEAC-Hackerst ismerhetjük meg – a cikket a szakosztály prominens képviselői közül többen is jegyzik. A második cikk egy részben a bemutatott szakosztály életéhez kapcsolódó, jelenleg is zajló kutatás ismertetése, melynek eredménye egy igen ötletes, a későbbiekben akár az e-sportolók kiválasztását, orientálását lehetővé tevő mérési rendszerébe enged bepillantást.

A lapszámot az *Olvadás Közben* rovatunk zárja, amelyben ezúttal a videojátékokhoz és az e-sporthoz kapcsolódó, figyelemre méltó hazai könyveket ismertetünk. Szerkesztőtársunk Rab Árpád Szörény: *Fél évszázad játék – egy új kultúra születése* címmel recenzálja Beregi Tamás: *Pixelhősök* című könyvét, amely a videojáték-kultúra történetével foglalkozik. Herendy Csilla írása Fromann Richárd hazai játékos kutató (aki a számunk tanulmányok rovatában is szerepel) 2017-ben megjelent friss könyvét mutatja be. Végül a tematikus szám utolsó cikkében azoknak kedveskedünk, akik már profi játékosok vagy azzá szeretnének válni: Nagyághy Zsolt Andrejkovics Zoltán: *Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban* című könyvét elemzi röviden, arra koncentrálna, hogy vajon mi teszi a vérbeli játékost még jobbá.

Mindent egybevetve igen izgatottak vagyunk, hogyan fogadják majd ezt a speciális számot az olvasók, hiszen az általunk választott téma miatt talán a szokottnál jóval tágabb kört szólíthat meg ugyanis a folyóiratunk. Ez a szám egyszerre szól a témát kutatóknak, illetve azoknak a fiataloknak, akiket még csak most kezd el érdekelni a videojáték és e-sport kutatása (és egyre többen vannak ilyenek). De nem csak a kutatók számára lehet érdekes, hol tart és mivé lehet a videojáték, hanem maguk a játékosok számára is, akiknek a száma több százezerre rúg már idehaza is. Végül, és nem utolsó sorban haszonnal forgathatják a szülők, tanárok, újságírók, és minden érdeklődő, aki még jobban szeretné megismerni és talán meg is érteni ezt a területet.

Jó olvasást!

*A szerkesztők*

## A játék hendikepes rendszere

A játékelmélet (*game studies*) klasszikusait végigolvasva gyakran támad az az érzése a játék iránt érdeklődőnek, hogy a szövegek többsége csupán közvetve foglalkozik magával a tárggyal, illetve jobban érdeklik a játék kulturális, társadalmi, pszichológiai és narratív lehetőségei, vagy épp a jövőbeli potenciálja (lásd Harrigan és Wardrip-Fruin 2004 és az úgynevezett „narratológia-ludológia” vita szövegeit). További furcsaság, hogy a szövegek csupán csekély része taglalja a játék létrejöttének körülményeit, folyamatait, a készítés mögötti szempontokat, holott az utóbbiak gyakran többet mondanak el magáról a kifejezésformáról, mint a külső nézőpontú, tárgyát más diszciplínák felől tárgyaló játékelmélet. Furcsa ellentmondás áll fenn tehát a játékról szóló irodalmon belül, ahol a szövegek komoly része más kifejezésformákon keresztül tekint a játékra, míg a vele közelebbi kapcsolatban álló fejlesztők meglátásait másodlagos, pusztán technikai vagy épp kulturális kuriózumokként kezeli.

A játék mint tárgy és mint tevékenység meghatározásához éppen ezért nem is mindig a kimondottan játékelméleti szövegekhez érdemes fordulnunk. Az alábbiakban mi magunk is ezt tesszük, amikor Bernard Suits 1978-as könyvében, a *The Grasshopper*-en keresztül próbáljuk meg körvonalazni a játékot. Suits szövegére, ami egy dialogikus formában megírt ezópuszi állatmese, manapság kevésszer hivatkozunk, bár játékelméleti szempontból igen hasznos meglátásokat tartalmaz. Suits a tücsök és a hangya ismert példázatán keresztül bontja ki a játékról, és közvetve az élni érdemes életről szóló filozófiáját. A játék és a munka (*play, work*) megkülönböztetéséből indul ki: játék alatt azon tevékenységeket érti, amelyeket önmagukért értékelünk („doing things we value for their own sake”), míg a munkát olyasmiként, amit valamely külső dolog miatt értékelünk („doing things we value for the sake of something else”). A játék ebben az értelemben olyan tevékenységeket is magában foglal, mint „a floridai vakáció, a bélyeggyűjtés, a regényolvasás, a sakkozás vagy a harsonán való játék”. Az utóbbiakat Suits a szabadidős tevékenységek („leisure activities”) kategóriája alá rendeli, melyek – mint hangsúlyozza – messze túlmutatnak a tényleges játék szűkebb értelmén (a „playing a game” kifejezésen). A játék és a munka közti megkülönböztetést tehát nem vezethetjük vissza kizárólag az önérvényűségére, mivel az önérvényűség más tevékenységekre is érvényes.

Suits éppen ezért újabb megkülönböztetést javasol, ahol a játéktevékenységet a nem hatékony eszközök kiválasztásának folyamataként határozzuk meg. Javasolata értelmében a munkát technikai tevékenységként érdemes felfognunk, „*azaz olyasmiként, ahol a cselekvő személy a lehető leghatékonyabb eszközöket alkalmazza a kívánt cél elérése érdekében. Mivel a játéknak evidens módon szintén vannak céljai, és mivel evidens módon maga is alkalmaz megfelelő eszközöket az elérésük érdekében, így az a lehetőség adódik, hogy a játék abban különbözik a technikai tevékenységtől, hogy az alkalmazott eszközei nem a leghatékonyabbak. Fogalmazzunk úgy, hogy a játék célorientált tevékenység, ahol szándékosan nem hatékony eszközöket választunk*” (Suits 1978: 22). Példaként a golfot és a pókert említi, ahol az első esetben nem mehetünk oda és nem pottyantathatjuk bele a lyukba a labdát, a másodikban pedig nem vehetjük el csak úgy, minden további nélkül a barátaink pénzét (ahogy a kezükben tartott lapokba sem pillanthat-

tunk bele). A nem hatékony eszközökhöz való alkalmazkodás értelmében egyértelmű, hogy a sportot is a játék körébe sorolja: a magasugró nem használhat létrát vagy katapultot a jobb eredmény eléréséhez, ahogy a futóversenyen sem vághatnak át keresztben a pályán. A fentieket Suits szellemes módon a tücsök szájába adja, aki a halálos ágyán szenvedélyesen érvel a hasonló, nüansznyi különbségek mellett.

A játék során tehát nem a letriviálisabb, legoptimálisabb eszközökhöz folyamodunk a célunk elérése érdekében. Még akkor sem, ha egyébként e cél más módokon könnyedén elérhető volna. Suits megkülönböztetését másképp megfogalmazva – és immár magáról a játékról téve egy fontos állítást – azt mondhatjuk, hogy minden játék *hendikepes* abban az értelemben, hogy triviális problémákat próbál megoldani nem triviális, azaz nem hatékony módon. A játék szabályai teszik lehetővé, hogy más, nem triviális módon oldjuk meg a problémát, azaz a játék biztosította eszközökkel valamiképpen ellensúlyozzuk az eredeti hendikepet. A későbbieket előrebocsátva: a játék tervezőjének dolga az, hogy megtervezze ezt a hendikepet, a rendszert, amelyben játékosként a rendelkezésre álló érvényes eszközökkel próbálunk érvényesülni. A játékos ebben az értelemben a játék legfontosabb „komponense”; ő az, aki elfogadja a hendikepes rendszer szabályait, amelyekhez más, a játék általános attitűdjére vonatkozó implicit szabályok is hozzáadódnak a tényleges játék folyamatában, és ezek összessége határozza meg a tevékenységét. A játék (*game*) ennyiben a designer által hendikepesre megtervezett rendszer, a játéktevékenység (*play*) pedig a hendikep adott lehetőségeken belüli folyamatos mérsékelése, enyhítése, ellensúlyozása a játékosok által, a játék által kijelölt cél elérése érdekében. Elfogadnak egy megoldás-rendszert az eredeti problémára, és ennek megfelelően próbálják áthidalni a rendszer által támasztott akadályokat.

Suits játékos attitűdnek (*lusory attitude*) nevezi a hendikepes szituáció és a nem hatékony, korlátozott eszközök elfogadását, ami egyrészt kapcsolatba hozható Huizinga mágiikus körével, másrészt – különösen az ellenpárját, az *illusory* kifejezést tekintve – érdekes módon forgatja át a játék és a munka hagyományos megkülönböztetését. Huizinga időleges szerződést feltételez a játékban résztvevők közt: a játékosok elfogadják a „játszótér [az aréna, a színpad, a teniszpálya, a bírósági terem] abszolút és sajátos rendjét” (Huizinga 1949: 10), amivel időleges és korlátozott tökéletességet hoznak létre a környező világ tökéletlenségével szemben. Suits valami hasonlóról beszél akkor, amikor a játékos (*lusory*) attitűd ellentétéként az *illusory* kifejezést használja: a munkaként megnevezett technikai tevékenységgel ellentétben a játék során – a korlátozott eszközök elfogadásának fejében – egy sajátos rendbe lépünk be, ahol korlátozott és biztonságos keretek közt megkísérelhetjük elérni az előzőleg megállapított (*prelusory*) célokat, és ahol a tevékenységünk bizonyos értelemben fontosabb, mint a munka világának delúziója. Suits a tücsök érveit követve a játék „komolytalan”, „hamis”, „nem valódi” jellegére vonatkozó hagyományos előítéleteket fordítja visszájára, ahol mintha éppen a munka volna az, ami illuzórikus.

Suits a játékot végső soron „a szükségtelen akadályoknak való önkéntes alávetettségként” határozza meg (Suits 1978: 41). A magasugró fenti példájához visszatérve: a sportoló nem azért nem használ létrát vagy trambulint, mert nem komoly a szándéka. Éppenséggel nagyon is át akar ugrani a lécz fölé, azonban ezt a megfelelő szabályok szerint kívánja elérni, mert csak így vehet részt a játékban (ami szintén a szándéka). Aláveti magát a hendikepnek, önként, saját akaratából, mert a magasugrásban szándékozik részt venni, és nem a létramászásban. Szándéka komoly, bár nem pusztán arra irányul, hogy túljusson az előtte tornyosuló akadályon, hanem hogy a megfelelő módon jusson túl rajta. Kívülről nézve érthetetlennek tűnik a makacssága, amely nem engedi, hogy a könnyebbik utat válassza; az általa választott tevékenység, a magasugrás felől nézve viszont nagyon is jogos,

hogy így jár el. Tevékenységének szabályai (az ugrási kísérletek száma, a lécc emelésének mértéke) elválaszthatatlanok a végcéljától (a lécc átugrásától), ennyiben a cél elérésének módjai korlátozottabbak is e szabályok miatt. Ugyanakkor csakis a hozzájuk való alkalmazkodás teszi lehetővé a tevékenységben való részvételt. A játékosok mindezek fényében, úgy tűnik, azért fogadják el a korlátozó szabályokat, mert „*a szabályok által rájuk rótt kötelek közt szeretnének cselekedni. Elfogadják szabályokat, hogy játszhassanak, és ezeket a szabályokat fogadják el, hogy ezt a játékot játszhassák*” (Suits 1978: uo.).

Suits, mint láttuk, a nem hatékony eszközökhöz való alkalmazkodás értelmében nem tesz különbséget a játék és a sport között. Különbséget tesz azonban a játékot megelőző (*prelusory*) célok és a ténylegesen a játékhoz kapcsolódó (*lusory*) célok között – és ez az a pont, ahol például a sakk és a futóverseny elválnak egymástól, függetlenül attól, hogy a sakk egyébként maga is sport. A futóversenynek van egy jól meghatározható, a játékot megelőző célja (az ellenfél vagy a zsákmány lefutása, vagy a prédaként való menekülés), amelynek megértéséhez nincs szükségünk egy külön szabályrendszer ismeretére. A sakk esetében viszont, bár a cél maga itt is egyértelmű, a játék „institúciójának” ismerete nélkül nehezen érthető, hogy hogyan is érhetnék el ezt a célt. A cél maga ráadásul messze nem a legfontosabb: egy verseny megnyerése nem ugyanaz, mint más versenyzők előtt, a szabályok szerint célba érni (az előbbi csalás útján is véghezvihető, az utóbbi viszont nem). A játék által biztosított eszközök (*lusory means*) ennyiben a játékot megelőző célok (*prelusory goals*) legális, legitim módon való elérését biztosítják, a játék szabályai pedig „tiltások” sorozataiként is értelmezhetők, amennyiben kizárnak minden egyéb eszközt, amelyek segítségével a kívánt cél elérhető volna. A fentiekből talán kiténik, hogy a *The Grasshopper* – ez az eredeti kontextusa és ideje szerint nem tipikus játékelméleti szöveg – mennyire pontos elhatárolásokat és meghatározásokat tartalmaz a játékkal kapcsolatban.

## Szabályok

A szabályok teszik lehetővé, hogy nem hatékony módokon érjük el a játék célját. A futóverseny és a sakk példájához visszatérve: mindkettő játék, amennyiben a jól kodifikált szabályaiknak megfelelően járunk el, és mindketten függetlenek a játékot megelőző egyéb céloktól (a verseny, a játszma *bármiféle* eszközzel való megnyerésétől). Suits kétféle célt állapít meg a játékkal kapcsolatban (*lusory, prelusory goals*), és ennek megfelelően kétféle szabályról is beszél. Az elsőt a „konstitutív” szabályok együttesének nevezi (*constitutive rules*), mivel tulajdonképpen ezekből áll a játék, függetlenül attól, hogyan játsszák. A második típusú szabály az első által körülhatárolt térben létezik – Suits ezeket jobb híján a játékban való „jártasság” szabályainak nevezi (*rules of skill*), és olyasmikre gondol, mint a labda követésének vagy a kártyák megfelelő sorrendben való kijátszásának képessége. Egy adott helyzet, játékot megelőző cél játékon belüli, megfelelő eszközökkel való elérését érti alatta, amit csakis akkor tekinthetünk úgy, hogy teljesült, ha a rögzített szabályok szerint ment végbe. A konstitutív szabályok összetettsége játékonként változhat ugyan, bár nem ez a legfontosabb a játék és a szabályokkal rendelkező egyéb tevékenységek megkülönböztetésekor. Ami igazán fontos az az, hogy a játék konstitutív szabályai nem feltétlen utalnak egy külső, a játékon túl is létező dologra, állapotra, tevékenységre, célra (mint a magasugrás vagy a futóverseny esetében). A sakk szabályai – a bábuk lépései, a sakk, a patt, a sáncolás, az en passant és a gyalogcsere – a sakkon túl nem bírnak semmiféle jelentőséggel, bár hordoznak bizonyos történeti, kulturális jelentéseket. A sakk „institúciója” – ahogy azt a célok esetében is láttuk – a szabályok szempontjából nézve szintén megkerülhetetlen.

Suits különbséget tesz ugyan a konstitutív szabályok és a jártasság szabályai között, többnyire mégis általánosságban beszél róluk. Olyasmiket mond, mint hogy a jártasság szabályainak való meg nem felelés azt eredményezi, hogy nem jól játsszuk a játékot, míg a konstitutív szabályok elvétéséből az következik, hogy már nem is a játékot játsszuk. Annak ellenére, hogy a célok mellett a szabályokat tekinti a játék meghatározása kulcsának, nem különösebben foglalkozik velük; jobban érdeklik a szabályok által a játékosra rótt megkötések, mint az osztályozásuk. A jártasság szabályaival való további foglalkozást már rögtön a meghatározásakor el is utasítja, mivel – mint írja – „*céлом nem a jól játszott játék meghatározása, hanem a játéké*” (Suits 1978: 38). Érdeemes tehát más szövegekhez fordulnunk a szabályok osztályozásakor, hiszen úgy tűnik, bennük rejlik a játék hendikepes rendszerének kulcsa.

Katie Salen és Eric Zimmerman *Rules of Play* című könyve – amely már a címével is a játékszabályok kérdésére utal, bár végső ambícióit tekintve messze túlmutat rajtuk – rendhagyó szöveg a fent jelzett szempontból: képes elméleti szempontokat tisztázni úgy, hogy a nézőpontja eközben mindvégig gyakorlati marad. Salen és Zimmerman a játék szabályainak megértéséhez háromsztatú rendszert ajánl, ahol az „operatív” szabályok (*operational rules*) a Suits által konstitutívnek nevezett szabályoknak feleltethetők meg, a „konstitutív” szabályok (*constitutive rules*) a játék felszíne alatti logikai és matematikai összefüggésekre utalnak, míg az „implicit” szabályok (*implicit rules*) a játék íratlan szabályaival azonosíthatók (egyebek közt a sportszerű viselkedéssel). Operatív szabályok alatt a tényleges vagy elképzelt szabálykönyvben bennefoglaltak összességét értjük: a játék formális és procedurális leírását, a lehetséges „lépések” (vagy ha tetszik, a játék által kijelölt korlátozások és eszközök) pontos lajstromát, melyek nélkülözhetetlenek a játékot megelőző célok legitim módon való eléréséhez, közvetve pedig a játék működ(tet)éséhez. Fontos, hogy az operatív szabályok minden eshetőségre, a játék összes lehetséges állapotára kiterjedjenek és kitérjenek, hiszen csak így garantálható az, hogy a játékosok ne szoruljanak házi szabályok bevezetésére, illetve ne játszassák körül a rendszert. Salen és Zimmerman konstitutív szabályok alatt a „motorháztető” alatti mélyebb összefüggéseket, számszerű viszonyokat, tranzitív mechanizmusokat érti, melyek a játék elemeinek viszonyait meghatározzák. Játékosként ezekkel a szabályokkal kevésbé van dolgunk, mint az operatívakkal, bár ez játékonként változó. A konstitutív szabályok elsősorban a játék tervezőjére tartoznak, aki azzal, hogy megállapítja a játék elemeinek viszonylagos értékeit, a játék belső gazdaságtanát alakítja ki.

A játék formális rendszerének tulajdonképpen, egyedi jellegét az operatív és konstitutív szabályok interakciója adja. Az előbbihez olyasmik tartoznak, mint a műfaj, a korosztály, a játékosok száma és a játékidő, a játék komponensei és az áttekintésük, a „setup”, a körök leírása és a játékmenet szabatos (példákon keresztüli) magyarázata, a játék céljának, valamint a variánsainak ismertetése. Az utóbbihoz a játékbalansz mechanizmusai, a különböző elemek közti számszerű viszonyok, értékük és hasznosságuk, a „resource”-ok és a „cost curve”-ök megállapítása tartoznak – mindaz, ami a játékos számára rejtve marad a játék folyamatában, ám azonnal szemet szúrna, ha nem volna jelen. A játék formális értelmét, ahogy fogalmazzuk, a játék konstitutív és operatív szabályainak együttműködése hozza létre (Salen és Zimmerman 2003: 134). A játék esszenciája, mint írják, nem a logikai-matematikai mélyrétegeiben keresendő, hanem a konstitutív és operatív, kodifikált és formalizált szabályok együttesében.

Az operatív és konstitutív szabályok mellett ugyanakkor nem szabad megfeledkez-nünk a harmadik típusról, az implicit szabályok csoportjáról, melyek nélkül aligha beszélhetünk játékról. Stephen Sniderman az *Unwritten Rules* című cikkében részletesen

foglalkozik az implicit szabályokkal. Sniderman a játékbeli etiketre (a fair játékra, sport-szerúségre, udvariasságra) vonatkozó hiedelmek mellett a „trash talkra” (a játékasztal melletti fesztelen heccelődésre) vonatkozó íratlan, valamint a pénzdíjakat, téteket és versenypontokat érintő írott szabályokkal is foglalkozik. Tárgyalja a lépések visszavételének módjait, a helyes játékos viselkedést, és a sikeresség, illetve sikertelenség játékbeli kritériumait is. Fontos bekezdéseket szentel a játék közbeni kommunikációnak, a játék megakasztásának, a metajátéknak és a szerepjátéknak, ahogy az írott szabályok értelmezésére és betartatására, a versengésre, a „kemény” és „alkalmi” játékra, a gyakorlásra, a játékba való be- és kilépésre, a játék közbeni rítusokra és vele kapcsolatos hiedelmekre is kitér. A fentiek, mint írja, történetileg, egyénekenként, közösségeinken, társadalmakként és kultúrákként változóak, így maradéktalanul soha nem lehetünk tisztában a játék összes szabályaival, függetlenül attól, hogy milyen játékról beszélünk éppen. „A játék [mint tevékenység] alatt az adott játék céljára való törekvést értjük, miközben (többé-kevésbé) alkalmazkodunk a kényszereihez” (Sniderman 1999). Az utóbbi kényszerek – Sniderman a „rögzített szabályok” kifejezést használja velük kapcsolatban – Suits konstitutív, illetve Salen és Zimmerman operatív szabályainak feleltethetők meg. A legtöbb játékot ugyanakkor más, rögzítetlen szabályok is irányítják, és Sniderman elsősorban ezekkel foglalkozik. A delfinek példáját említi az implicit szabályokkal kapcsolatban, akiket képtelenség megtanítani vízipólozni, mivel ahelyett, hogy játszanának, totális háborúként élik meg az öszszecsapást – ahol szó szerint le kell győzzék az ellenfeleiket, minden áron, a lehető legdirektebb eszközökkel. (Suitsra visszautalva azt mondhatjuk, hogy a delfinek munkaként tekintenek arra, amit mi játéknak tekintenénk.) A példából levont következtetés az, hogy a rögzített, leírt és előírt operatív, valamint a burkolt, matematikai-logikai, konstitutív szabályok önmagukban soha nem elegendők, soha nem írják le maradéktalanul a játékot, és mindig is kiegészülnek íratlan, implicit szabályokkal. Salen és Zimmerman ezzel kapcsolatban arra hívja fel a figyelmet, hogy „[a]z implicit szabályok megkérdőjelezése a játékdesign számára is igen hasznos eszköz.” Ha képesek vagyunk túllépni a velük kapcsolatos beidegződéseinken, az felszabadítóan hathat nem csupán a játékosra, de a játék tervezőjére is.

Salen és Zimmerman szerint az előírások sorozataként működő operatív, a játék mélyén működő konstitutív, valamint a játék körül létező implicit szabályok összetartozását mi sem igazolja jobban, mint hogy önmagukban, egymás nélkül működésképtelenek. Operatív szabályok híján a játékosok nem tudják, hogy mi a dolguk a játék során, nincsenek tisztában a lehetőségeikkel és a játék biztosította hendikeppel – ahogy a játék céljaival sem. Konstitutív szabályok nélkül a játék szó szerint működésképtelen, vagy ha működik is éppen, kiegyensúlyozatlan élményt biztosít. Végül, az implicit szabályok ismeretének hiányában maga a játéktevékenység válik kétségessé, bár mint láttuk, olykor hasznos, ha nyitott módon közelítünk feléjük. A három szabálytípus bármelyikének módosítása a játékelmény egészét módosítja, és a játéktervező feladata elsősorban éppen az utóbbi élményegyüttes kialakítása. Salen és Zimmerman ezt úgy fogalmazza meg, hogy „[j]átéktervezőként általában arra törekszünk, hogy a szabályok értelmessége helyett a játékelményre irányítsuk a játékosok figyelmét. A szabályok megtervezésének egyik fontos szempontja, hogy élményeket hozunk létre, ahol az elegáns szabályok képesek fenntartani a játékos érdeklődését” (Salen és Zimmerman 2003: 136). A szabályokkal való játék ennyiben valóban hasznos eszköz a játéktervező számára.

Salen és Zimmerman szerint a sikeres játékdesign elsődleges ismérve az értelmes játék (*meaningful play*), ami a játékos és a játék közti interakció során jön létre. Az értelmes játék értékelő (*evaluative*), azaz segít abban, hogy kritikailag is értékeljük a játékon belüli



cselekvéseinket és a cselekvések következményeit – ahogy abban is segít, hogy eldöntsük, értelmesek-e a játék rendszerén belül. A játékosok, miközben a játékkal játszanak, döntéseket hoznak és cselekednek a játérendszeren belül, amelyet úgy terveznek meg, hogy támogassa az értelmes döntéshozatalt. A játékon belüli cselekvéseikkel folyamatosan új és új jelentéseket hoznak létre, a cselekvések és következményeik közti kapcsolatoknak pedig mindig egyértelműnek kell lenniük a számukra, illetve értelemmel kell bírniuk a játék nagyobb egészén belül. Az utóbbiakat Suits meglátásaival kiegészítve azt mondhatjuk, hogy az értelmes játék feltétele az, hogy a játék által kodifikált kötelmek támogassák a rendszeren belül értelmes döntéseket, és hogy a rendszer visszajelezze e döntések következményeit, biztosítva ezzel az új döntések meghozatalát, megint csak az adott kereteken belül.

Fontos tehát a visszajelzés, a visszacsatolás (*feedback*), mivel miatta érezzük úgy, hogy a játék jól integrált, hogy „*a játékos cselekvései nem csupán közvetlen jelentőséggel bírnak, hanem a játék későbbi élményét is befolyásolják*” (Salen és Zimmerman 2003: 35). Példaként vegyük az 1. c4, c5 sakkmegnyitást, a szicíliai védelem úgynevezett „zárt” változatát. A játék institúcióját, előzetes szabályrendszerét ismerve egyértelmű, hogy a két lépés hogyan befolyásolja a játéállást. A kezdő lépés célja nyilvánvaló, ahogy a válaszá is; a játékosok feltehetően értelmes akciókként élik meg egymás lépéseit, érzékelik az adott helyzetben benne foglalt lehetőségeket, és tudják, mindez hogyan illeszkedik bele a játék nagyobb egészébe. Van lehetőségünk további értelmes lépések megtételére (például 2. c3.), tudják, mik a helyes és helytelen lépések, és ismerik a játék szélesebb kontextusát. A játék általános élménye a szabályok ismeretében harmonikusnak mondható, mivel mindkét játékos „azonos lapon” játszik. Tisztában vannak a játék kötelmeivel és a lehetséges lépések körével, kiélvezik a gazdag lehetőség-teret, értékelik a döntéseik nyomán érkező válaszokat. Az utóbbi harmonikus állapot feltétele az, hogy mindketten elfogadják és betartsák az operatív és implicit szabályokat, hogy tisztában legyenek a konstitutív szabályok biztosította esélyekkel, és képesek legyenek megbecsülni a lépéseik következményeit. A játék közbeni újabb és újabb jelentésekre adott válaszok értelmes döntéseket feltételeznek a játék keretein belül.

## Döntések, konfliktusok és lehetőség-terek

A legelemibb szinten a lépések (a játék keretein belüli értelmes és helyes döntések) sajátos „döntés-molekulákként” képzelhetők el, ahol ismét Salennel és Zimmermannal élve döntésenként öt kérdéssel szembesülünk (Salen és Zimmerman 2003: 65):

1. Mi történt a döntésünket megelőzően? (Milyen döntéseket hoztunk meg korábban? Mi a játék aktuális állapota?)
2. Hogyan közvetíti a játék az előttünk álló lehetőségeket, és mennyire felismerhetők ezek a lehetőségek?
3. Milyen szempontok alapján hozzuk meg a döntést, és végül hogyan döntünk?
4. Mi a döntésünk következménye, és hogyan befolyásolja a későbbi döntéseket?
5. Hogyan közvetíti a játék a döntésünk következményeit? (Mennyire teszi ezeket felismerhetővé?)

Az akció-következmény molekula fázisai láthatóan két csoportra oszlanak. Az első, harmadik és negyedik fázisokat „belső” eseményeknek tekinthetjük abból a szempontból,



hogy ránk, a játékosokra tartoznak. Mi tartjuk fejben a játék állapotát és az eddigi lefolyását, miközben a jövőbeli lehetőségeket latolgatjuk. A második és ötödik fázisok „külső” események, a játék kommunikatív képességével függnek össze, ahol mindig az a kérdés, hogy mennyire észrevehető az, amit tennünk szabad vagy tennünk kell.

Az akció-következmény molekula a játék fejlesztője számára is hasznos diagnosztikai eszköz, mivel ha törés áll be a fenti kérdések folyamatában, ha nem kapunk értelmes választ bármelyikükre, akkor rögtön tudjuk, hogy hol siklott félre a játék és a játékos közti kommunikáció. A veterán játékfejlesztő Chris Crawford a *The Art of Interactive Design* című könyvében maga is kommunikációs folyamatként, sajátos beszélgetésként írja le a játék és a játékos közti interakciót. Mint írja: „[a]z interaktivitás kifejezést túl gyakran használjuk és igen kevésbé értjük. Jómagam a beszélgetés fogalma mentén határozom meg: ciklikus folyamatként, ahol két cselekvő felváltva hallgat, gondolkodik és beszél. Az interakció minősége az egyes alfeladatok minőségétől függ (a hallgatásától, a gondolkodásától és a beszédétől). Számos dolog, amit hagyományosan annak tekintünk, ily módon nem interaktív” (Crawford 2003: 3). A játék és a játékos közti interakció ciklikus és iteratív folyamat, ahol a résztvevők felváltva „lépnek”, ahol a „inputot” az input feldolgozása, majd a megfelelő „output” követi. Az input-feldolgozás-output folyamat megbicsaklása gyakran magyarázható tervezési hibával – az operatív szabályok elégtelenségével, nem szabatos mivoltával, vagy a konstitutív szabályok kiegyensúlyozatlanságával –, ennyiben valóban hasznos diagnosztikai szempontból. A tervezési hibák, amelyekkel olykor a játékokon belül szembesülünk, általában a döntések meghozatalának valamely fázisára vezethetők vissza. A tetszőleges, ad hoc döntések, vagy a túl sok opció problematikus és kontraproduktív, a döntések gazdagsága pedig gyakran vezet az úgynevezett „analízis paralízishez”. A játékbeli döntésképtelenség oka sokszor az információhiány, vagy épp a túl sok információ, amit egyes játékok úgy próbálnak meg ellensúlyozni, hogy kézen fogva vezetik végig a játékost a lehetőségek erdejében. Az olyan esetek is problematikusak, amikor az okok és a következmények tisztázatlanok, például amikor a tudunkon kívül, hirtelen veszítjük el a játékot. Itt ismét információhiánnyal van dolgunk, illetve a döntéseinkre érkezett válaszok elégtelenségével, ami fokozatosan (és ami rosszabb: tudunkon kívül) vezethet el a játék végállapotához. Végző soron többnyire a visszacsatolás hiánya, az akció-következmény molekula megszakadása jelenti az igazi problémát, ami a molekulalánc fenti kérdéssorán végighaladva szerencsére a legtöbb esetben korrigálható.

Az interakció dialogikus elképzelésénél maradvá azt látjuk, hogy a játékok többségében folyó beszélgetés nem feltétlen barátságos. Ha tetszik, azt is mondhatjuk, hogy az értelmes döntések meghozatala mellett a *konfliktus* a másik leggyakoribb mozgatójuk. Túlzás nélkül állítható, hogy minden játék valamiféle versengést visz színre, ami „a legkülönbözőbb formákat öltheti, a kooperatívól a kompetitívig, a játék ellen folyó szülő konfliktustól a többjátékos társas konfliktusig” (Salen és Zimmerman 2003: 80). Az utóbbi formák változhatnak is a játék folyamatában: gyakoriak a kooperatív (a kooperatívot a kompetitívval vegyítő) játékok, vagy az olyan esetek, ahol akár menet közben váltunk szerepet, együttműködőből ellenféllel változunk át, vagy vissza (*Ghost Stories: Black Secret* [designer: Antoine Bauza, kiadás éve: 2011], *Betrayal at House on the Hill* [Rob Daviau et al., 2004], *Battlestar Galactica: The Board Game* [Corey Konieczka, 2008], *Forbidden Island* [Matt Leacock, 2010] „traitor” változat stb.).

A versengés és a kooperáció hagyományos elgondolásai ugyanakkor félrevezetőek, mivel egyfelől minden játék kompetitív – legyen ez akár a játékosok közti nyílt versengés, vagy a játékkal szemben végrehajtott közös erőfeszítés –, másfelől minden játék kooperatív abban az értelemben, hogy a játékosok közösen vesznek részt a játék diskurzusában, kö-

zösen lépnek be a mágikus térbe és fogadják el a feltételeit. A versengés latin eredetije, a *con petire* annyit tesz, mint „együtt [keresni]”, ami szintén az utóbbi feltételezést igazolja. „A játszott játék maga az együttműködés aktusa. A játék törekény, mágikus köre csakis a játékosok közös erőfeszítése révén alakulhat ki és képes fennmaradni a játék során” (Salen és Zimmerman 2003: 256). Az együtt keresés értelmétől a kifejezés mára igencsak eltávolodott: ma a versengést, a küzdelmet, az agónt helyezi előtérbe. A konfliktus, a kompetíció mai értelme ugyanakkor hasznos és szerencsés minőség a játéktervezés szempontjából, illetve magyarázattal szolgál az erőszak mindenütt jelenvalóságára a játékban. Az erőszak bináris döntéseken alapul, így jól algoritmizálható; egy cselekvés, esemény vagy erőszakos, vagy nem az. A játék ebben az értelemben konfliktusról-konfliktusra halad, a kifejezés legtágabb értelmében; ez mozdítja előre és lendíti tovább a folyamatát.

A konfliktusrendezés módjai, a fentiek fényében aligha meglepő módon, igen változatosak. A konfliktus lerendezése, lejátszása egyszerre léptet ki a játékból és ad módot a továbblépésre. Példái – a csökkenő „dice pool” mechanizmus (például a *Button Men* című játékban [James Ernest, 1999]), az „exploding dice” (például a *Burning Wheel* szerepjátékban [Luke Crane, 2002]), a „programming” (például *RoboRally* [Richard Garfield, 1994], *Colt Express* [Christophe Raimbault, 2014]), a „poker hand” (például *Doomtown* [Dave Williams, 1998]), a „card selection” (például *Blue Moon* [Reiner Knizia, 2004]), vagy épp a kő-papír-olló – kiszakítanak a játékból, zárványként működnek a játék szélesebb folyamatában, ám a következményeik révén tovább is lendítik. Talán ez az a pont, ahol a játékok kapcsán oly sokat vitatott elbeszélés kérdése valóban értelmet kap. A közös keresés, a kompetíció szélesebb folyamatába illeszkedő konfliktusok óhatatlanul is történeteket hoznak létre, melyek utólagos elbeszélések nem feltétlen utalunk a rendezésüket meghatározó eredeti szabályokra és kötöttségekre – bár a jelenlétük mégiscsak nélkülözhetetlen. Együttesen hozzák létre a játékként ismert sajátos élményegyüttest, amit a hype-tól a csomagoláson és a témán át a legegyszerűbb mechanizmusokig, szabályokig és kötöttségekig több koncentrikus réteggé képzelhetünk el.

Fentebb a szabályok kapcsán már említettük, hogy a játék élményét a szabályok következetessége, átgondolt mivolta, ismerete és betartása befolyásolja, és hogy ezek hiányában az élmény maga válhat elégtelenné. Salen és Zimmerman többször hangsúlyozza, hogy a játék tervezője közvetlenül nem a játszott játékot (*play*) tervezi meg, hanem a szabályrendszerbe foglalt játékot (*game*): egy „struktúrát és kontextust”, amelyben a játék lezajlik, így „közvetett módon alakítja a játékosok cselekvéseit. A jövőbeli cselekvésnek a játékdizájn által feltételezett terét lehetőség-térnek nevezzük” (Salen és Zimmerman 2003: 67). Lehetőség-tér alatt a lehetséges cselekvések összességét értjük a játékon belül, ami a szabályok és a játék hendikepjének kialakításával kerül megtervezésre; és bár a tervezés sosincs tisztában az e térben ténylegesen megjelenő valamennyi lehetőséggel, arra mindenképpen törekednie kell, hogy a lehető legszabatosabb módon körvonalazza. Mark Venturelli szerint a lehetőség-tér alatt alapvetően a játék kötelmeit (*constraints*) értjük, a játék által megállapított kényszereket, melyeknek önként vetjük alá magunkat. A lehetőség-tér így „mindazon döntések összessége, melyek mindenkor a játékos rendelkezésére állnak. Kevesebb opció – kisebb lehetőség-tér; több opció – nagyobb lehetőség-tér” (Venturelli 2016). A lehetőségek közti szelekció azt jelenti, hogy a designer a személyes esztétikai döntéseinek, a játékosban felkelteni kívánt érzelmeknek megfelelően válogat a szimulált jelenség, a „valóság” (olykor egy elképzelt valóság) elemei közül. A játék milyenségét nagyban befolyásolja, hogy a tervezője mely elemeket tekinti fontosnak, illetve miféle elemekre redukálja le az összetett jelenségegyüttest. Redukciója a már említett kötelmekben és kötöttségekben, operatív és konstitutív szabályokban, valamint a konfliktusokban

tusrendezés módjaiban mutatkozik meg. Az utóbbiak implicit szabályokkal egészülnek ki a játék folyamatában, létrehozva a játék komplex élményét.

A lehetőség-tér szinonimájaként gyakran a „design space” kifejezést használjuk, ami az adott játékban rejlő lehetőségek összességére utal, a fejlesztés oldaláról. A totalitásra való törekvés természetesen itt is értelmetlen, illetve gyakran csak a már kész játék ismeretében mutatkoznak meg a további lehetőségek. A design space kapcsán az is fontos, hogy a több jobb elve itt sem érvényes: „*ha túl sok választás elé állítjuk a játékost, akkor vagy találmorra választ, vagy a korábban már kipróbáltakhoz tartja magát*” (Venturelli 2016). A megoldás gyakran az, hogy a lehetőség-teret ideiglenesen korlátozzuk, fokozatosan bővítjük, vagy a *soft limits* eszközeivel adunk módot arra, hogy a játékos maga tapogassa körül e tér lehetőségeit (Tyler 2014). (A „soft” és a „hard limit” különbsége abban áll, hogy míg az utóbbi konkrét, egyértelmű határokat ad meg a játék hosszával, a karakterünk életerejével stb. kapcsolatban, addig az előbbi tartózkodik ettől, illetve a játékosra bízva a határok kikapogását). Ha a játékos előtt álló lehetőségek átláthatóak, ha értelmes döntések elé állítják, akkor a már kiismert lehetőségektől való eltávolodással maga mehet elébe az újabb lehetőségeknek, kihívásoknak. A sikeres és időtálló játékok tervezői szem előtt tartják az utóbbi eshetőséget. A játékot nem csupán a mesterséges konfliktus közegének tekintik, ami adott szabályokkal és mérhető kimenettel bír, hanem az értelmes döntések közegének, ahol a játékosok boldogan kísérleteznek. Gúzsba kötve táncolnak, önszántukból, a mindannyiuk által elfogadott hendikepek rendszerében.

## Irodalom

- Crawford, Chris, *The Art of Interactive Design. A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*, No Starch Press, San Francisco, 2003.
- Harrigan, Pat and Noah Wardrip-Fruin, *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Universum Kiadó, Szeged, 1990 [1949].
- Salen, Katie and Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.
- Sniderman, Stephen, “Unwritten Rules”, *The Life of Games*, No. 1. (1999)  
<http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm>
- Suits, Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto, 1978.
- Tyler, Glaiel, “Gameplay Limits in Bombernauts”, *Gamasutra*, 20 January 2014. [https://www.gamasutra.com/blogs/TylerGlaiel/20140120/208946/Gameplay\\_Limits\\_in\\_Bombernauts.php](https://www.gamasutra.com/blogs/TylerGlaiel/20140120/208946/Gameplay_Limits_in_Bombernauts.php)
- Venturelli, Mark, “Constraining The Space of Possibility”, *RogueSnail*, 28 August 2017.  
<http://www.roguesnail.com/constraining-the-space-of-possibility/>

**Kiss Gábor Zoltán**, PhD, 1973-ban született, Dunaújvárosban. 2000-ben szerzett bölcsészdiplomát a PTE-n, majd 2008-ban doktorált ugyanott médiatudományból. Dolgozott az MTA Irodalomtudományi Intézetében, tanított több magyarországi egyetemen. A videojáték kritikai elméletéről szóló első kötete 2013-ban jelent meg. Tanított a BME játéktervező képzésében; jelenleg játékot és 3-d grafikat oktat a Kaposvári Egyetemen. Egyebek mellett játékelmélettel és -tervezéssel, valamint adaptációelmélettel foglalkozik.

## Videójátékoktól a munka világáig – játékosztipológiák és munkahelyi motiváció

Jane McGonigal, a játékok motivációs hatásmechanizmusát felhasználó *gamification* egyik kiemelkedő képviselője szerint a videojátékok óriási segítséget és megoldást jelenthetnek az élet egyéni és globális problémáira. Véleménye szerint a jó játékok olyan alapvető emberi szükségleteket elégítenek ki, amelyek hozzájárulhatnak az egyéni személyiségfejlődéshez is (McGonigal 2011). Hosszú évek tapasztalata, hogy a videojátékok jelentős része fejleszti a felhasználók komplex problémamegoldó készségeit, így a játékok nem csupán öncélú szórakozást nyújtanak a „felhasználók” számára, hanem kifejezetten hasznosak lehetnek az élet különböző területein is (Hamari et al. 2014). A virtuális világokban videojátékosok milliói töltenek el átlagosan heti húsz órát online játékokkal (Fromann 2017), amelyekben – a való élethez hasonlóan – „munkavégzés” történik, és folyamatosan olyan feladatokat kell megoldaniuk, amelyeket nagy élvezettel és örömmel tesznek. Ez gyakorlatilag olyan, mintha a játékosok a főállásuk mellett egy részmunkaidős állásban is tevékenykednének. Az utóbbi években a videojátékokról egyre pozitívabb vonatkozásban beszélnek (Granic et al. 2014), így már nem csupán problémás, patológiás tevékenységként (különösen a függőség, agresszivitás és a társas izoláció kérdésében) kezelik, hanem egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a játékok pozitív hatásainak a vizsgálatára (Tran 2018). Ebben a folyamatban jelentős szerepet játszott a játékosítás elterjedése (Fromann 2017), mivel a gamifikáció elemi szinten használja fel a játékok kognitív és szociális kompetenciákra gyakorolt fejlesztő hatásait, különösen a játékokban rejlő motivációs erőket.

A játékok motivációs hátterére irányuló vizsgálatok terén kiemelkedő elméleti konstruktum a Csíkszentmihályi Mihály (Csíkszentmihályi 2009) nevéhez köthető flow-elmélet. Ahhoz, hogy a játék be tudja vonzani és bent tudja tartani a játékost, elengedhetetlen a flow élményének kialakítása. Ez jellemzően egy olyan állapotot takar, melyben a személy annyira belemerül az adott feladatba, hogy megszűnik számára a külvilág és az idő, fókuszában a cselekvés, az alkotás és a kihívások legyőzése áll. Rendszerint ez az állapot akkor jön létre, ha olyan feladattal találkozunk, melynek megoldására képesek vagyunk, ugyanakkor már feszegeti kompetenciáink határait (úgymond kellemben frusztráló). A játéktervezők fokozott figyelmet fordítanak arra, hogy a játékokban megjelenő feladatok nehézségi fokai megfelelően növekedjenek a játékos tanulási és egyéb elsajátítási folyamataihoz mérten. A játékosítás során is kiemelkedően fontos, hogy képesek legyünk biztosítani a flow-élmény létrejöttéhez szükséges elemeket, mechanizmusokat, és hogy a felhasználók egyértelmű szabályok között, világos célokért, a készségeiket folyamatosan fejlesztve tevékenykedjenek, úgy, hogy közben folyamatos visszajelzést kapjanak a felhalmozott pontszámaikról, jelvényeikről, és pontosan lássák a ranglistán elfoglalt helyüket.

Amint az már említésre került, a flow fogalma horizontálisan jelenik meg a játéktervezés mechanizmusában. Egyrészt célként, másrészt pedig – elemeire bontva – vezérfonalként. A játékokban rejlő motivációs erőket azonban más szemszögből is meg

lehet közelíteni. A személyiségmodellekhez hasonlóan fel lehet vázolni olyan tipológiákat is, amelyek motivációs tényezők mentén osztják fel a játékosokat különböző kategóriákba. Ezek közül hármat említünk meg, a Bartle-tipológiát, Yee modelljét, valamint az F-modellt.

### Bartle-tipológia

Bartle a játékok mögött lévő motivációs erőkre vonatkozó kutatásait a '80-as években kezdte meg, megfigyeléseit a MUD játékok fejlesztése során gyűjtve. Ezek a játékok már RPG (Role-Playing Game) videojátékok voltak, amelyek lehetőséget biztosítottak a játékosoknak a kalandok átélésére, a karakterek fejlesztésére, valamint a játék alakulását befolyásoló döntések meghozatalára, illetve közösségek építésére, viszont a kor technológiai szintjének megfelelően csupán szöveges, illetve később minimális vizuális segítséggel. A több éves kutatási és játékfejlesztési folyamat során Bartle négy olyan játékos típust különített el, melyek kellőképpen leírják a játékosok motivációs dimenzióit (Bartle 1996).

*Felfedező:* A felfedező kategóriába tartoznak azok a játékosok, akik azért játszanak, hogy feltárják a játék világát, megoldják a különböző rejtvényeket és megfejtsék a titkokat. Jellemzően az explorációs vágy vezérli őket és – ebből kifolyóan – nehezen viselik, ha időkorlátok közé vannak szorítva (például, ha egy pályán egy adott idő alatt kell végigmenniük).

*Szocializáló:* A társaságiak csoportjába sorolandók azok a személyek, akik a csapatban való működésért, az ismerkedésért, valamint a kapcsolatteremtésért játszanak. Ők azok a játékosok, akiknek rendkívül fontos, hogy valamilyen csapathoz, céhhez vagy klánhoz tartozzanak. Számukra nem feltétlen a játékon, hanem magán a játékoson van a hangsúly. Céljuk minél több barátot szerezni, és minél több időt társaságban tölteni.

*Teljesítő:* A teljesítők közé tartoznak azok a játékosok, akiknek az a céljuk, hogy minél eredményesebbek legyenek, megszerezzék a különböző jutalmakat, valamint magukénak tudhassák a legjobb felszereléseket és tárgyakat. A ranglista elejére akarnak kerülni, és magasan motiválja őket az, hogy az adott játékban mások fölé emelkedve ők legyenek a legjobbak.

*Gyilkos:* Az első ránézésre pejoratív értelemmel bíró elnevezés valójában a játékmechanikában fontos szerepet betöltő csoportot fed. A gyilkos vagy romboló kategóriába tehetők azok a személyek, akiknek az a céljuk, hogy legyőzzék, elpusztítsák vagy megsemmisítsék a többi játékost. Provokáló, bosszantó magatartás jellemzi őket, sokszor „húzzák fel” csapattársaikat. Mindezek ellenére gyakran kerülnek vezetői pozícióba, valamint sok esetben ők azok, akik hatékonyan fel tudják tárnai egy adott játék hibáit.

A Bartle által felvázolt típusok jól értelmezhetően mutatják be a játékosok kategorizációs lehetőségeit. A modellt az eredeti koncepcióhoz képest az idő múlásával bővítették (jellemzően a négy kategória keverésével), így olyan típusok is bekerültek, mint például a politikus vagy a hacker (Bartle 2003).

## Yee-modell

Yee (Bartle-hez hasonlóan) kiemelkedő alakja a játékkutatás azon területének, amely a motivációval foglalkozik. A Daedalus Project<sup>1</sup> keretén belül hat év alatt 27 online kérdőívet tett közzé különböző témakörökben, a válaszadók anonim módon, önkéntesen közöltek adatokat. A hat év alatt mintegy 40 000 válasz érkezett be. A Daedalus Project értéke, hogy elsőként gyűjtött nagy mennyiségű adatot MMO játékosokról, kritikája (melyet a szerző is kiemel), hogy kitöltői elkötelezett játékosok (Yee 2005). A megalkotásra kerülő motivációs tipológia alapját az előzőleg bemutatott Bartle-féle modell jelentette, azonban Yee számos, egyrészt saját, másrészt más kutatóktól integrált eredmények alapján határozta meg a három komponensből álló modellt. A modell részeit faktorként határozza meg, melyek a következő kategóriákat jelképezik:

- I. *Teljesítményi faktor*: ez a kategória tartalmazza az (1) előremenetel, a (2) hírnév és a (3) versengés motivációs elemeit. Ebben az esetben a játékos rendszerint a kompetitív és önérvényesítő igényeit elégíti ki. Erős hasonlóság mutatható a Bartle-féle modellben szereplő teljesítő játékos típussal.
- II. *Kapcsolati faktor*: Yee értelmezésében ez a kategória a (1) szociális érintkezésből, a (2) kapcsolatból, valamint a (3) csapatmunka elemeiből áll össze. Ezek a játékosok kommunikációs és szociális szükségleteire épülnek, a Bartle-modellben pedig a szocializáló típushoz kapcsolhatók.
- III. *Elmerülési faktor*: ez a csoport négy fő motivációs elemet foglal magába, a (1) felfedezést, a (2) szerepjátékot, az (3) egyediséget, valamint a (4) menekülést. Az említett elemek a játék menetének elsajátítására, a virtuális világ felfedezésére, valamint a karakterek megismerésére vonatkoznak. A Bartle-féle tipológiából leginkább a felfedezővel mutat hasonlóságot, megemlítve az elmerülést és az explorációt.

Yee kiemeli azt, hogy ezek a faktorok dinamikus rendszert képezve írják le a motivációs tényezők mibenlétét. Így például a felfedező típusú játékos számára elengedhetetlen a karaktere fejlesztése, hiszen csak egy erősebb karakterrel járhatja be a játékvilág különböző részeit. Mindezek mellett megfigyelhetők tendenciák arra vonatkozóan is, hogy egy adott személy milyen fő motivációs dimenziót preferál.

## F-modell

A harmadik, bemutatásra kerülő modell a több éve zajló, országos szintű JátékosLét Kutatás eredményeiből született (Fromann 2017). A 2010-ben elkezdődött kutatás célja egy olyan játékos-tipológia megalkotása volt, mely egyrészt épít a már bemutatott elméleti konstruktumokra, másrészt pedig megfelelő adathalmazzal támasztja alá a modell validitását. A 2016-os kutatásig bezárólag a vizsgálat közel 50 000 kitöltést regisztrált. Az egyik megszületett eredmény egy olyan új tipológia, mely kétdimenziós, és három fő-, valamint hét alfaktorból áll. A kutatás célja azonban túlmutat a típusok felvázolásán, többek között a médiában és a köznyelvben zajló laikus, esetenként sztereotíp párbeszédhez tudományos tényekkel, objektív megközelítéssel járul hozzá.

A JátékosLét Kutatás módszertana egyaránt épít kvalitatív megközelítésre (személyes és csoportos interjúk), valamint kvantitatív eljárásokra (online kérdőíves felmérés).

<sup>1</sup> További információ: <http://www.nickyee.com/daedalus/>



A vizsgálat önbeszámolókon alapuló, illetve önkitöltő jellegéből fakadóan fontos szem előtt tartani azt, hogy a kapott eredmények azt reflektálják, hogy a játékos közösség miképpen látja a játékok világát, azon belül hova tudják elhelyezni magukat.

- I. *Emberközpontúság:* az ebbe a dimenzióba tartozó játékosok fő mozgatórugója a más játékosokkal való interakcióban, a kommunikációban, a csapatmunkában, a kapcsolattartásban, valamint a versengésben mutatkozik meg. Struktúráját tekintve két fő alapvető irányból épül fel: (1) szociális-kooperatív és (2) harcos-kompetitív.
- II. *Világközpontúság:* az ebbe a dimenzióba tartozó játékosok számára a motivációs erőt a virtuális világok, az alternatív valóságok felfedezése és a szerepek kipróbálása jelenti. Náluk nem annyira a versengés, a szociális interakciók és a kapcsolatteremtés áll a középpontban, hanem a játék köré felépülő világ és a hétköznapiaktól való elszakadás.

A két fő motivációs kontextusból kiindulva három olyan faktort építhetünk fel, amelyek logikai megközelítésben idomulnak a Yee és a Bartle által kialakított modell struktúrájához. Ezek a (1) versengő, a (2) harcos, valamint a (3) felfedező dimenziói. Annak érdekében, hogy jobban meg lehessen érteni a modell gondolatmenetét, a három fő dimenziót hét alfaktor mentén mutatjuk be.

### *Versengő játékosok*

A kompetícióra, versengésre és egymás közötti megmérettetésre épülő faktor két alfaktort foglal magába.

1. *Vezetők:* Az ide tartozó játékosok számára kiemelten fontos a hírnév és a presztízs elérése és növelése, így a játék során elsősorban arra fókuszálnak, hogy meghatározó legyen a véleményük, ismertek és elismertek legyenek a többi játékos körében.
2. *Harcosok:* Számukra a játék világa egy nagy harctér, amelyben a fő cél más játékosok legyőzése, adott esetben virtuális megsemmisítése, elsöprése. Másokban elsősorban vetélytársat látnak, és folyamatosan azon dolgoznak, hogy mindig jobbak legyenek a többieknél, ezáltal más játékosok fölé kerekedjenek. Minél több játékost tudnak legyőzni, annál élvezetesebb számukra a játék.

### *Közösségi játékosok*

A szociális interakciókra, ismerkedésre, valamint csapatmunkára irányuló faktor két alfaktoron keresztül mutatja be a hozzá tartozó motivációs erőket.

1. *Csapatjátékosok:* Náluk az elsődleges játszási motívumok a kapcsolatok, barátságok ápolása, a csapatjáték, a másokkal való kommunikáció és együttműködés. Az ilyen játékosok nagy része az érzelmi, pszichikai biztonságérzet kielégítése, a valahová való tartozás élménye, illetve az altruista igények érvényesítése miatt törekszik erre a közösségi érzésre. Azonban vannak olyanok is, akik szintisztán érdekből, racionális okok miatt részesítik előnyben a csapatmunkát. Ennek klasszikus példája, amikor a játékosok felismerik, hogy eredményesebbek lehetnek, és könnyebben legyőzhetik az akadályokat, ha összefognak, és együtt oldják meg a felmerülő problémákat. A csapatmunkát választó játékosok egyéb öncélú motivációja lehet emellett a vezetői sze-



rep megszerzésére irányuló törekvés is. Végül vannak olyanok is, akik egyszerűen csak azért játszanak, mert a játékon keresztül tartják a kapcsolatot a barátaikkal, ismerőseikkel.

2. *Társkeresők:* Az ehhez a játékos típushoz tartozók számára legfőképpen azért vonzó egy játék, mert lehet benne ismerkedni, rövid vagy hosszú távú társkapcsolatokat létrehozni. Egy részük elsősorban – a csapatjátékosokhoz hasonlóan – a valakihez való tartozás élményét keresi a játékban, csak ezt nem baráti, hanem társkapcsolati alapon teszik. A komolyabb kapcsolatokra törekvők mellett megjelennek azok is, akik szerint a játékban fontos helye van a könnyű „kalandoknak”, flörtöknek és a szexualitásnak is. Ők semmiképpen sem szeretnék elköteleződni, nem szeretnék, hogy tartós kapcsolatok szülessenek az ismerkedés folyamányaként.

### *Felfedező játékosok*

A felfedezés öröme, az információ megszerzésére, az új dolgok megismerésére, valamint a szerepek kipróbálására vonatkozó faktorhoz három alfaktor társítható.

1. *Fantáziálók:* A legfontosabb céljuk a különböző képzeletbeli fantáziavilágokba való belemerülés, a valóságtól különböző, alternatív világok megélése, új, ismeretlen világok felfedezése. Számukra a játék igazi célja, hogy el tudjanak szakadni a hétköznapi gondoktól és problémáktól. Egy részük kifejezetten a jó történetek átéléséért játszik, így maga a cselekmény és a dramaturgia fontosabb számára, mint a játék vizuális környezete vagy az izgalmas feladatok megoldása. Ők azonban nemcsak a játékvilágokban szeretnek fantáziálni, hanem szívesen próbálnak ki különféle szerepeket, és bújniak különböző karakterek bőrébe. Örömet okoz ugyanis nekik, ha a karaktereiket, avatárjaikat – a virtuális világban létrehozott identitásukat – irányíthatják.
2. *Gyűjtögetők:* Ehhez a játékos típushoz tartozók legfontosabb célja, hogy minél több és minél érdekesebb és értékesebb tárgyat, felszerelést gyűjtsenek össze. A gyűjtögetők kifejezetten szeretnek rejtett vagy nehezen megszerzhető tárgyakat keresni. Bár a teljesítés és az eredményesség kiemelt szempont, de ez náluk elsősorban nem szociális kontextusban nyilvánul meg, hanem a felfedezés és a birtoklás igényének kielégítésén keresztül. Egy részük azonban nemcsak a játékvilágot színesítő tárgyakat kívánja összegyűjteni, hanem minél több pont megszerzése vagy magasabb szint elérése is cél számukra; sok esetben a saját karakterük fejlesztését is kiemelkedően fontosnak tartják.
3. *Problémamegoldók:* Ők azok a játékosok, akik szinte mindenben kihívást látnak, és kifejezetten szeretik a rejtvényeket. Alapvető igényük, hogy a játékokban legyenek logikai-stratégiai feladatok és kihívások. A problémamegoldók a játékban folyamatosan tesztelik magukat, olyan akadályokat akarnak legyőzni, olyan problémákat és nehézségeket akarnak megoldani, amelyek számukra igazi kihívást jelentenek.

A felvázolt hét alfaktor szemléletesen mutatja be a játékok mögött meghúzódó motívációs erőket, valamint ezek kategorizálási lehetőségeit. Azonban ezt a szemléletmódot nem csak a játékokon belül, hanem az élet egyéb területein is fel lehet használni. A következőkben (érintőlegesen megemlítve a játékosítás fogalmkörét) a munkapszichológia szempontjából vizsgáljuk meg azt, hogy miképpen lehet értelmezni az F-modellt munkahelyi kontextusban.

## A Szervezeti Személyiség Profil (SzSzP)

Az előző részekben bemutatott elméleti modellek és játékos tipológiák kellő szemléletességgel vázolják fel a játékok mögött meghúzódó motivációs erőket. A játékosítás célja a játékokban fellelhető motivációs tényezők átültetése olyan helyzetekbe, amelyek alapvetően nem rendelkeznek ilyen jellegű hajtóerőkkel – természetesen szem előtt tartva például a fejlődés, a hatékonyság vagy az elköteleződés folyamatait. Annak érdekében, hogy össze lehessen vetni a játékkutatás eredményeit a játékosítás gyakorlati megvalósításával, érdemes átültetni a játékos tipológiákra vonatkozó modellt a munkahelyi környezet működési mechanizmusába. Erre tesz kísérletet a Szervezeti Személyiség Profil (SzSzP), mely az F-modell struktúrája mentén értelmezi egy adott munkakörnyezet/munkavállaló motivációs tényezőit.

A gamification (játékosítás) megjelenésével a játékok mögött meghúzódó elméleti és gyakorlati megoldások kiléptek a játékvilágból, és komoly üzleti, egészségügyi vagy oktatási szituációkban foglalták el méltó helyüket. Az F-modell tekintetében ez a jelenség másképp mutatkozik meg – abból a Huizinga által is megfogalmazott axiómából kiindulva (Huizinga 1949), hogy a játékoság és a játékok iránti fogékonyság az emberi természet alapvető tulajdonsága, feltételezhetjük: hasonló struktúrák motiválnak a játékokban és a munkahelyi környezet esetében is. Ennek értelmében az F-modell alfaktorait átfordíthatjuk a munkahelyi folyamatokra, melynek eredményeként a következő alfaktorokat kapjuk (az ezt tartalmazó összesítést az 1. táblázat tartalmazza).

1. *Kognitív ösztönzés:* a problémamegoldáshoz kapcsolódó motivációs dimenzió mintájára építve a munkahelyi környezetben is megjelenik a kognitív teljesítmény és a kihívások legyőzése mint motivációs erő. Amennyiben a munkavállaló kompetenciához mérten megfelelő feladatokat lát el, sikerélményt, ezáltal pedig pozitív érzelmeket élhet át.
2. *Szervezeti narratíva:* a fantáziáló játékosok egyik fő motivációs tényezője a játék történetébe való beágyazódás lehetősége. A munkahelyi elköteleződés egyik alapvető tényezője az adott szervezetbe való integrálódás, mely szorosan kötődik a személy és a munkahely értékeinek azonosulásához, valamint a szervezet céljainak, missziójának és víziójának ismeretéhez.
3. *Kompetenciafejlesztés:* a gyűjtögető dimenziójából kiinduló faktor a munkavállaló készségeinek és képességeinek fejlesztésére irányul. Amennyiben egy szervezet az emberei igényeihez mérten tud szakmai és egyéni fejlődési lehetőséget biztosítani, nagy eséllyel kötelezi el a munkavállalóit.
4. *Szociális szinergia:* a játékok (és főleg a többjátékos internetes programok) esetében kiemelkedő szerepet tölt be a többi játékosal folytatott interakció. A munkahely szempontjából ez a munkatársakkal, a felettesekkel vagy éppen a beosztottakkal való viszonyban, munkakapcsolatban mutatkozik meg.
5. *Konstruktív versengés:* a munkahelyi környezetben megjelenő versenyztetés több oldalról közelíthető meg. Egyaránt lehet konstruktív és destruktív is annak függvényében, hogy mi a verseny célja, kik a résztvevők, valamint, hogy mennyire mérhető objektíven az eredmény. Egy jól megkonstruált kompetitív szituáció megnövelheti a hatékonyságot és fejlesztheti a munkavállalókat.
6. *Irányítás:* a felettesek személyisége és hozzáállása gyökeresen változtathatja meg a munkavállaló véleményét nem csak az adott személyről, hanem az egész szervezetről. Amint azt láthattuk az F-modell esetében, a vezetés (akár vezetői, akár alárendelti

- pozícióban) stílusa kulcsfontosságú a játékos, jelen esetben a dolgozó szemszögéből.
7. *Elismertség*: a munkahelyi teljesítményhez szorosan kapcsolódik a pozitív visszajelzés és az ezzel járó elismerés. A játékos tipológiákat nézve az elismerés rendkívül erős motivációs erő lehet, és ez nincs másképp a munka világában sem. A megfelelő pozitív visszajelzés előre lendítheti és megerősítheti a munkavállalót.
  8. *Egzisztencia*: ez a dimenzió ugyan nem jelenik meg (vagy legalábbis nem explicit módon) a legtöbb játék esetében, azonban rendkívül fontos szerepet tölt be a munkahely kontextusában. Ameddig a játékok esetében az anyagi javak nem kerülnek előtérbe (nem azért játszanak a játékosok, hogy megéljenek – kivétel az e-sport vagy hasonló jellegű tevékenységek esete), a munka szempontjából azonban kétségtelenül fontos szerepet tölt be. Hiába teremtjük meg a más szempontokból álommunkahelynek tekinthető céget, ha nem tudjuk biztosítani az optimális életkörülmények eléréséhez szükséges anyagi juttatásokat.

F-modell	SzSzP
Problémamegoldás	Kognitív ösztönzés
Fantáziálás	Szervezeti narratíva
Gyűjtögetés	Kompetenciafejlesztés
Csapatjáték	Szociális szinergia
Harc	Konstruktív versengés
Vezetés	Irányítás
Társkeresés	Elismertség
----	Egzisztencia

1. táblázat: Az F-modell és az SzSzP faktorainak megfeleltetése

Az SzSzP használatakor annak érdekében, hogy megállapíthassuk a munkavállaló és a szervezet egymáshoz való illeszkedésének mértékét, érdemes feltérképezni a dimenziókon belüli szinteket (például van-e lehetőség kompetenciafejlesztésre vagy megfelelő-e a vezetés jellege). Abban az esetben, ha a szervezet által képviselt értékek (a nyolc alfaktor mentén) megegyeznek a munkavállalók által megfogalmazott igényekkel, hatékony és előremutató együttműködésre számíthatunk. Annak ellenére, hogy az SzSzP indirekt módon, a játékkutatás mechanizmusain keresztül kapcsolódik a játékosításhoz, hasznos eleme lehet a gamifikációs folyamatokat előkészítő diagnosztikai felméréseknek.

## Összegzés

A játékok mögött meghúzódó motivációs tényezők vizsgálata érdekes eredményekkel szolgál a játékosipológiákat illetően. A JátékosLét Kutatóközpont által 2011-ben elindított felmérés eredményeként kialakult az F-modell, mely három főfaktor és hét alfaktor mentén jellemzi a videojátékokkal kapcsolatos játékosipológiákat. Az így meghatározott modell átdolgozásra került a munkahelyi motivációk mentén, létrehozva a Szervezeti

Személyiség Profilt (SzSzP). Az SzSzP tartalmazza az F-modellben megjelenő hét alfaktort, valamint plusz dimenzióként magába foglal olyan területeket, melyek az egzisztencia témaköréhez kapcsolódnak. Az SzSzP használatával lehetőség nyílik a szervezet értékeinek, valamint a szervezetben tevékenykedő személyek motivációs hátterének feltérképezésére. Az így kapott információk alapján olyan célratoró és hatékony fejlesztési programok tervezhetők meg (például a játékosítás segítségével), amelyek illeszkednek a munkakörnyezethez és a munkavállaló igényeihez.

## Irodalom

- Csíkszentmihályi Mihály, *Jó üzlet, vezetés, áramlat és az értelem keresése*, Lexecon Kiadó, Győr, 2009.
- Bartle, Richard, *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2003.
- Bartle, Richard, “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs”, *Journal of MUD Research*, Vol. 1. (1996) Issue 1., <http://mud.co.uk/richard/hcuds.htm>
- Yee, Nick, “Playing With Someone”, 2005.  
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001468.php>
- Fromann Richárd, *JátékosLét - A gamifikáció világa*, Typotex kiadó, Budapest, 2017.
- McGonigal, Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York, 2011.
- Hamari, Juho, Jonna Koivisto and Harri Sarsa, “Does Gamification Works? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification”, *47th Hawaii International Conference on System Science, 6-9 January 2014., Conference Proceedings*, IEEE Computer Society, 2015, pp. 3025–3034.  
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Granic, Isabela, Adam Lobel, Adam, Rutger C. M. E. Engels, “The Benefits of Playing Video Games”, *American Psychologist*, Vol. 69. (2014) Issue 1., pp. 66–78.  
<http://dx.doi.org/10.1037/a0034857>
- Tran, Ben, “Clinical Use of Video Games”, in Mehdi Khosrow-Pour (ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology (4th edition)*, IGI Global, Hersey, 2018, pp. 3260–3272.  
<https://dx.doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch284>
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, 1949.

**Fromann Richárd**, PhD, szociológus, kutató, a JátékosLét Kutatóközpont alapítója és vezetője, a Digitális Jólét Koordinációs Központ vezetője. Doktori titulusát a játékkutatás és a játékosítás témájában szerezte, az ELTE TÁTK Szociológiai Doktori Iskola keretén belül 2017-ben. Nevéhez kötődik a legnagyobb hazai, játékosokra irányuló kutatás (JátékosLét Kutatás), amely 2011 óta folyamatosan fut, több mint 50.000 kitöltéssel.

**Damsa Andrei**, pszichológus, kutató, a JátékosLét Kutatóközpont szakmai vezetője, valamint a Digitális Jólét Koordinációs Központ vezető helyettese. Diplomáját 2013-ban szerezte a Pécsi Tudományegyetemen, ahol jelenleg is végzi doktori tanulmányait. Főbb kutatási területei a játékosítás, a játékkutatás, a motiváció, és a digitális kompetenciafejlesztés köré csoportosulnak.

## Szendvics és rétes – avagy hogyan játékosítsunk a lényeg elfedése helyett a lényeg kiemelésével?

### A nagy gamification sejtés

A gamifikáció egy konferencián előadott disztópiából bújt elő. Jesse Schell 2010-ben egy korábban nem látott, sajátos trendet elemzett előadásában a Game Developers Conference-en, San Franciscóban (2010). Arról beszélt, hogy a videojátékok 2005-től kezdődően jelentősen átalakultak. Egyrészt (elsősorban a 2008-as gazdasági válság miatt<sup>1</sup>) elterjedtek az úgynevezett *freemium* játékok<sup>2</sup>, amelyek a hagyományos szoftverértékesítési modell helyett a játékosok tudatos, pszichológiai befolyásolásával próbálták meg jövedelemre szert tenni, másrészt divattá vált újra felfedezni a valódi dolgokat a digitális eszközök segítségével.

Ezeket a tendenciákat összegezte Schell úgy, hogy a videojáték-ipar ma már rendelkezik azokkal az ismeretekkel, sőt alkalmazza is azokat a viselkedépszichológiai trükköket, amelyek ahhoz kellene, hogy a videojátékok kinyúljanak a monitor mögül és beleszóljanak az életvitelünkbe, mindennapjainkba. Egy lenyűgöző disztópiát vázolt fel, amelyben a mindennapi életünkben is pontokat kapunk az egészséges táplálkozásért, vagyha időben elérjük a buszunkat, jelvényeket a munkánkban elvégzett feladatokért, illetve toplistákon ábrázolják a teljesítményünket – amitől végső soron rendkívül motiválttá válunk. Felfestette annak a lehetőségét, hogy a videojátékok motivációs eszköztárát nem játékos környezetben használjuk. Utóbb ez vált a játékosítás széles körben elfogadott definíciójává.

Ahhoz, hogy a gamifikáció koncepciója elterjedjen, Schellnek már létező trendekből kellett kiindulnia, illetve, hogy végcélként egy olyan különleges eszközt vizionáljon, amelynek hatékonyságát a félelmetes iramban növekvő videojáték-ipar már megbízhatóan igazolta. Őt követve a játékosítás megannyi prófétája érvelt a Call of Duty sorozat hollywoodi filmpart megszégyenítő eladási statisztikáival. Ami a trendeket illeti, Schell mondhatni kegyelmi állapotból fogalmazhatta meg gondolatait. Egyrészt kikaposta előtte az utat Jane McGonigal, aki alternatív valóság játékaival ekkorra már komoly ismertségnek örvendett<sup>3</sup>, és 2010-re épp egy a Világbank által támogatott projekten dolgozott, célul tűzve

<sup>1</sup> A 2008-as világválság alaposan átalakította a videojátékok piacát. Teljesen eltűntek a középkeletű kategóriás videojátékok, az emberek vagy a drága, legmagasabb minőséget ígérő, „AAA” kategóriás játékokkal játszottak, vagy ingyenes programokkal. Ez utóbbiak finanszírozási modellje a free2play vagy freemium.

<sup>2</sup> A freemium modellben a játékosok nem fizetnek a játék használatáért, de ha szeretnének gyorsabban fejlődni, vagy például nem szeretnének 3-5 percet várni egy elrontott pálya után, akkor dönthetnek: vagy fizetnek egy-két dollárt, vagy megnéznék egy rövid reklámvideót, esetleg regisztrálnak egy online szolgáltatásra - amelyekért a játékfejlesztő jutalékot kap.

<sup>3</sup> A 32 napos World Without Oil című alternatív valóság játékát McGonigal számos versenyre nevezte be, amely elegendő volt ahhoz, hogy nemzetközi hírnévre tegyen szert a világot megváltoztató videojátékok koncepciójával. A World Without Oil arra bízta a játékosokat, hogy éljék az életüket úgy, mintha olajválság tört volna ki, illetve dokumentálják a játékkal töltött napjaikat, míg a többi játékos ezeket a bejegyzéseket kommentálta, értékelte.

a harmadik világbéli problémák megoldását; másrészt 2009-ben robbant be a Foursquare nevű szoftver, amely három különleges trendet ötvözött rendkívül sikeresen: az okostelefonok által támogatott helymeghatározást, a sharing economyt, illetve a játékosítást.<sup>4</sup> Harmadrészt pedig jelentős muníciót jelentett a Volkswagen The Fun Theory nevű pályázata is, amely hétköznapi kihívásokra várt játékos megoldásokat. A pályázatok között olyan innovációk szerepeltek, mint a zongora-lépcső, amely a mozgólépcsőzés élvezetesebb alternatíváját kínálta<sup>5</sup>, vagy a Speedcam Lottery, amelyben a sebességkorlátozást betartók közt sorsolták ki a gyorshajtóktól beszédett büntetést pénzzutalomként.

E jó gyakorlatok nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy a gamifikáció extrém disztópia helyett meggyőző módszernek tűnjön, a jövő egyik legfontosabb motivációs eszközeként.

### *Szkepszis és csúsztatás*

2010-ben a játékosítás berobbant a köztudatba, ám a kezdeti lelkesedés néhány év leforgása alatt alábbhagyott. A gamifikáció-hívők eleinte bátran hivatkoztak a technológiai trend-kutató Gartner 2011-es prognózisára, amelyben még a Global 1000 vállalatok 40%-ában tartották valószínűnek a játékosítás alkalmazását fő motivációs eszközként 2015-re. Ám egy évvel később a Gartner már módosította az előrejelzését, rövid távon 80%-ra becsülve a sikertelen gamifikációs projektek arányát a piacon 2014-ig. Aztán 2015-re a játékosítás szép csendben le is került a Gartner legfontosabb technológiai trendeket felsoroló „hype-cycle-jéről”. Addigra azonban már kialakultak azok a műhelyek, amelyek véresen komolyan vették a Schell-féle koncepciót, és – felemás sikerrel – alkalmazni kezdték a játékosítást az élet különböző területein. Ők döbbenten vették tudomásul, hogy a trendkutatók már nem veszik komolyan a területüket és, hogy a gamifikáció lassan kimegy a divatból.<sup>6</sup>

A játékosítással egy nagyon komoly baj van, Schell ebben a dologban csúsztatott a 2010-es előadásában: játékosítani valami komoly, fontos, esetleg száraz, unalmas dolgot egyáltalán nem ugyanaz a feladat, mint videojátékokban alkalmazni ezeket az eszközöket. Amikor valaki videojátékot készít, a legérdekesebb, legőrültebb ötleteit szedi elő, vagy a legklasszabb dologgal kezd foglalkozni, amit a célcsoportjának el tud képzelni. S még ha így is tesz, akkor sem biztos, hogy sikeres lesz a játéka: megfelelő marketing és kommunikáció nélkül senki nem fog játszani vele. Kérdés, hogy mi történik, ha egy cseppet sem érdekes, és kicsit sem örült dolgot játékosítunk?

A freemium modellben a játék kedvéért nézünk reklámokat vagy vesszük elő a pénztárcánkat, a hétköznapiakban – a nemjátékos környezetekben – azonban többnyire nincs

<sup>4</sup>A Foursquare lényege, hogy különböző helyekre látogatva, az ismerőseink számára is látható módon bejelentkezhetünk, illetve rövid értékeléseket készíthetünk az adott helyszínről. A 2009-es Foursquareben különféle helyszínek látogatásával pontokat, illetve kitűzőket gyűjthettünk, ha pedig egy adott helyről a legtöbbször mi jelentkeztünk be, a Foursquare az előkelő „mayor” („polgármester”) rangot adta nekünk az adott helyre vonatkozóan: <https://support.foursquare.com/hc/en-us/articles/201065220-Mayorships>

<sup>5</sup>A hagyományos lépcsőn fel- vagy lefelé lépdelve zongorabillentőülként megszólaltak a lépcsőfokok, így ösztökélve az embereket arra, hogy az egészségesebb lépcsőzést válasszák a mozgólépcső helyett.

<sup>6</sup>A 2015-ös Gamification World Congress előadói vegyes hozzáállással reagáltak a gamification nélküli hype-cycle-re. Volt olyan előadó, aki vészharangokat kongatott, de olyan is, aki határtalan optimizmussal azt állította, hogy a gamification már nem egy „hype”, hanem a mindennapok részévé vált. A legemlékezetesebb kritikát Gabe Zichermann fogalmazta meg (2015), aki szerint a gamification iparágból jelenleg a mérnöki szemlélet, megbízható, széles körben alkalmazható, reziliens megoldások hiányoznak. Ezek létrehozásával erősíthető meg az iparág elismertsége, megbecsülése.

jelen a játék. Nem érezzük játéknak a munkánkat, a tanulást, de még a fogyókúrát sem. A Foursquare – bár nem játékos alkalmazás volt – egy alapvetően új, különleges, játékos kihívást fogalmazott meg, ami sokak fantáziáját megmozgatta. A The Fun Theory győztese, a Speedcam Lottery szintén játékos kihívás volt, s bár kezdetben jó ötletnek tűnt, végül nem terjedt el szélesebb körben, mert csak ideig-óráig kötötte le a gyorshajtók figyelmét.

Vajon mit kell tennünk annak érdekében, hogy egy-egy olyan unalmas, bonyolult dolog, mint a munka, vagy az iskola *játékosíthatóvá* váljon? Tekintsünk a gamifikációra úgy, mintha egy autó lenne, amely képes bennünket eljuttatni oda, ahova csak menni szeretnénk! A játékosítás elméleteire és módszertanaira pedig úgy, mint autó-alkotórész gyártókra. Írásomban arról szeretném az olvasót meggyőzni, hogy a ma használatos alkotórészek döntő többsége ugyanazt a funkciót – a motivációt – tárgyalja több oldalról. Mintha csupán karosszéria gyártók léteznének az autóiparban. Mindeközben a játékosítás futóművéről – a kihívásokról –, illetve motorjáról – a stresszmentesítésről – ma alig hallani konferenciákon és alig olvasni róluk a szakirodalomban, pedig véleményem szerint ugyanannyira fontosak, mint a motivációk.

Ennek megfelelően először bemutatjuk a ma meghatározó elméleteket és modelleket, illetve a *motivációs modellek egységes skáláján* helyezük el őket. Második lépésben a külső-, és belső motiváció problémáját kapcsoljuk össze a *kihívások rétegével*. Végül pedig a játékokról szóló klasszikus elméletekhez visszanyúlva elemezzük a *stresszmentesítés* lehetőségét és jelentőségét, vagyis a való élettől való különbözőség tudatát – a valóságban.

## Motivációs megközelítések

Miután a gamifikáció berobbant a köztudatba, kutatók tucatjai veselkedtek neki, hogy feltárják, hogyan motiválhatók a felhasználók a játékok eszköztárával – ezekről lesz szó ebben a fejezetben. Kezdetben nagyon népszerű volt a PBL eszköztár, ami a pontok (Points), jelvények (Badges), és toplisták (Leaderboards) szavak rövidítéséből állt össze. A játékosítás első hullámában sokan gondolták azt, hogy elegendő bármilyen tevékenységet megfűszerezni ezekkel, és attól élvezetesebbé, izgalmasabbá válik a munka, a tanulás vagy a mindennapok szokásai. A PBL-ben azért is bíztak sokan, mert a marketing szakma már régóta ismerte és alkalmazta ezeket az eszközöket pontgyűjtő kártyáknál, versenyeknél, illetve a már emlegetett Foursquare is a kitűzőkről vált híressé.

Idővel azonban lekopott a máz a PBL modellről és kiderült, hogy a pontok, jelvények, toplisták nem minden esetben tudják motiválni a felhasználókat. Sőt, alkalmazásuk igencsak esetleges eredményeket hozott, és a legtöbb gamifikációs szakember számára inkább szitokszóvá alacsonyodott a rövidítés.

Többen meg is fogalmazták a „gamification 2.0” programjukat (különbféle tartalmakkal), aminek elsődleges célja a PBL modell meghaladása volt, de ezen programok egyike sem volt képes olyan közérthető, követhető módszert felvonultatni, amely versenyre tudott volna kelni a PBL-lel. Idővel egyre többen kezdték belátni, hogy az eszköztár alapvetően nem rossz, csak hiányzik a tudatosság az alkalmazásában.

### *Jutalmazás központú motiváció*

Michael Wu jutalmazási modelljét 2015 őszén mutatta be a Gamification World Congressen. A modell részleteit Wu az Egyesült Államokban levédette, és hétpecsétes titokként őrizte – még a népszerű Science of Social blogján sem publikálta azt. A konferencia

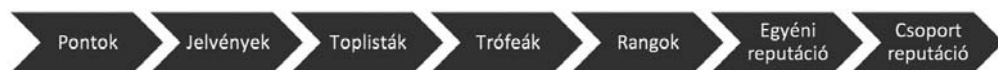


szervezői azonban elérhetővé tették előadását a YouTube-on, így most bárki elérheti azt (Wu 2015).

Wu azt állította az előadásában, hogy megtalálta hűségprogramok fenntarthatóságának kulcsát. Létrehozott egy skálát játékokon belüli visszajelzésekből a pontoktól kezdve, a jelvényeken, és toplistákon át a rangokig, egyéni- és csoportreputációig. Elképzelése szerint az előbbieket rövid ideig motiválják a résztvevőket és hamar elvész a varázsuk, az utóbbiakat jóval nehezebb bevezetni, de ha sikerül, akár évekig is fent tudják tartani a játékosok aktivitását.

Wu gondolatai a legtöbb játékos számára nem hordoztak lényegesen új információt, mind az időtávok, mind az eszközök ismerősen köszöntek vissza az MMO (Massively Multiplayer Online, például World of Warcraft) játékokból. Játékosítási szempontból azonban azért volt nagyon fontos ez a modell, mert egy kibővített PBL eszköztárról beszélt, amihez tudatosan a játékipar tapasztalataiból merített. A rendszerben például érthetővé válik, hogy miért nem szabad idejekorán bizonyos eszközöket használnunk, illetve, hogy hogyan segítheti a közösségi élmény fokozatos bekapcsolása és előtérbe helyezése a hűségprogramok fenntarthatóságát.

Wu modellje akár áttörést is hozhatott volna a gamifikációs iparágban, de végül nem ez történt. A levédett módszerről a konferencia résztvevőkön kívül sokáig senki nem hallott, továbbá a modell gyengéje, hogy – függetlenül attól, hogy napi öt-tíz percet, vagy pár órát játszik az ember – elsősorban időtávokban gondolkodik: Wu szerint pontokkal legfeljebb pár napig lehet valakit motiválni, még jelvényekkel is csak legfeljebb egy-két hétig, hónapos távlatban hasznos a toplista, és a trófeák használata, fél év múltán már rangokban kellene gondolkodnunk, ennél hosszabb idő esetén pedig reputációban.



1. ábra: Michael Wu jutalmazási skálája (Wu 2015 alapján saját szerkesztés)

Wu modellje egyáltalán nem foglalkozik a játékosok belső indíttatásával, miközben a kutatók jelentős része – olykor túlságosan hangsúlyosan is – a felhasználókból indul ki. Utóbbi elméletek helytel-közzel egybecsengenek a pszichológia, illetve a vezetéselmélet évtizedekkel korábban megfogalmazott alapvetéseivel.

### *Személyiség-központú motiváció*

Richard Bartle (2003) játékos tipológiája jóval a gamification buzz előtt született, 1996-ban, de a játékosítás hírmökei előszeretettel magyarázzák hallgatóságuknak, hiszen egyszerű, érthető, és – látszólag – könnyen hasznosítható a játékok tervezésénél. Bartle online szerepjátékosok viselkedését elemezte, és tevékenységeik alapján négy típusba sorolta őket: teljesítőket, felfedezőket, gyilkosokat és társaságiakat.

- A *teljesítőket* elsősorban a gyűjtögetés mozgatja, gazdagságra, hatalomra törekednek a játékokban, igyekeznek fejleszteni a karakterüket, miközben minden lehetséges tulajdonságot tökéletesíteni szeretnének.
- A *felfedezőket* a kíváncsiság hajtja: alig várják, hogy elmerülhessenek a játék történetében, hogy ismeretlen tájakat járhassanak be, hogy újabb pályákon, újabb eszközöket próbáljanak ki.
- A *gyilkosok* mások legyőzésében lelik örömeiket. Imádnak versenyezni, riválisukat a földre döngölni.

- Végül a *társaságiak* a barátok, a többiek miatt játszanak. Locsognak-fecsegnek vagy épp együtt kalandoznak, a lényeg számukra, hogy olyan emberekkel vegyék magukat körül, akikkel élmény a közös játék.

A tipológia egybecseng *David McClelland* (1988) klasszikus motivációs elméletével, hiszen az egyes játékos típusokat olyan motivációk mozgatják, mint a *hatalomvágy*, a *közöségi érintkezés* iránti vágy vagy a legjobb *teljesítmény* utáni sóvárgás.<sup>7</sup>

Bár a Bartle féle tipológiát közérthetősége miatt szinte minden fórumon előszeretettel kommunikálják, gyakran félreértik az érvényességét: a sokan egyfajta személyiség-tipológiát látnak bele, nem pedig a játékosok jellemzését adott játékszituációban. Még a gamifikáció szakértői is gyakran beleesnek abba a csapdába, hogy született gyilkosokról vagy felfedezőkről beszélnek – mintha egy DISC modell<sup>8</sup> vázolnának fel a játékok világában. Ez azonban durva csúsztatás. Gyakran előfordul, hogy ugyanaz a személy a társaság miatt játszik egy játékkal, és például a felfedezés vagy a gyűjtögetés öröme miatt egy mással.

Fontos különbség a PBL modellhez képest, hogy míg a PBL (és Wu is) csupán a tevékenységek jutalmazásának, az eredmények vizualizálásának lehetőségeiről szól, addig a Bartle-modell főképp a felhasználó belső késztetéseivel foglalkozik. A Bartle féle gyilkos számára kihívás például, hogy legyőzze a másik játékos, és ezt a PBL modell toplistáján tudjuk megjeleníteni. A teljesítő igyekszik minden apró küldetést befejezni, és ezt egy jelvénygyűjtemény fogja számára illusztrálni.

Mondhatnánk, hogy egyértelmű a megfeleltetés a jutalmazási és a motivációs modellek között, de ez egyáltalán nem igaz. A pontokon, kitűzőkön és toplistákon kívül még rengeteg eszköz van jelen a játékokban a virtuális pénzekről kezdve a fejlődésmutató csíkon és a szintlépéseken keresztül egészen a képességfákig.

Hogy konkrétan az egyes játékos típusok milyen kihívások, illetve milyen jutalmak miatt játszanak, azt többféle játékos tipológiával próbálták az utóbbi években modellezni. Ezen az úton indult el *Nick Yee* is, aki szintén MMO játékosok elemzésével három fő motivációs komponenst, és 10 szubkomponenst különböztet meg (2005), illetve *Fromann Richárd* (2017) is, aki az F-modellben összesen 15 játékos motivációt különített el, melyeket nagyállalatoknál szervezettefejlesztési céllal is hasznosít.<sup>9</sup>

### *Drive-alapú motiváció*

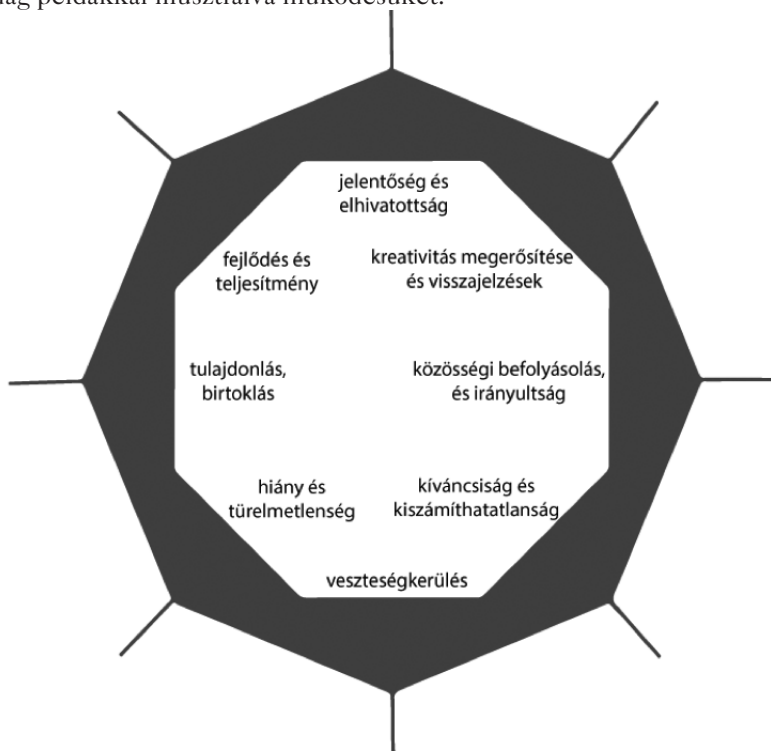
A mai legnépszerűbb, legkomplexebb elméletnek számító *Octalysis* alapegysége viszont már nem a személyiség, hanem pszichológiai szempontból egy mélyebb vizsgálati egység: a késztetés, a *drive*. *Yu Kai Chou* (2015a), a modell megalkotója nyolc elemi, úgynevezett core drive-ot azonosít: 1) a *jelentőség és az elhivatottság*, 2) a *fejlődés és a teljesítmény*, 3) a *krea-*

<sup>7</sup> Lényeges különbség, hogy McClelland motivációs elméletében nem szerepel a kíváncsiság, a felfedezés.

<sup>8</sup> A DISC modellt 1928-ban alkotta meg Dr. William Marston pszichológus. A módszer lényege, hogy az emberek viselkedését elemezve megismerhetjük azok személyiségét, következtethetünk a motivációikra, a várható viselkedésükre – így könnyebbé tehetjük velük a közös munkát, kommunikációt. A DISC négy fő típusa a domináns (D – piros), az ismerkedő (I – sárga), a szilárd (S – zöld), és a kompetens (C – kék).

<sup>9</sup> Yee modelljéről és az F-modellről részletesebben lásd ebben a folyóirat számban Fromann és Damsa írását.

tivité megerősítése és a visszajelzés, 4) a tulajdonlás és a birtoklás, 5) a társas befolyásolás és az irányultság, 6) a türelmetlenség és a hiány, 7) a kiszámíthatatlanság és a kíváncsiság, 8) a veszteségkerülés és az elkerülés. Minden egyes core drive-hoz számos játékmechanikai eszközt kapcsolt, gazdag példákkal illusztrálva működésüket.<sup>10</sup>



2. ábra: Octalysis (Chou 2015b alapján saját fordítás)

Yu Kai Chou újdonsága a személyiségközpontú megközelítéssel szemben abban áll, hogy feltételezése szerint a játékokban ebből a nyolc core drive-ból általában *többel is találkoznak a játékosok*. Vagyis ahelyett, hogy a játékos „típusát”, illetve „fő motivációját” próbálná mérni, arra törekszik, hogy olyan eszköztárat adjon a játéktervezők, és játékosítók kezébe, amellyel hatékonyan motiválhatják a különféle beállítottságú, attitűdű embereket.

Chou állítja, hogy minden játékos tevékenység a nyolc core drive valamelyikéhez kapcsolható, ha pedig megtanuljuk ezeket értelmezni, és hatékonyan alkalmazni, akkor tudatosan tervezhetünk játékokat, illetve alkothatunk játékosítási projekteket.

<sup>10</sup> Például az értelem és magasztos cél core drive-ot használja a Pain Squad (Fájdalom Különítmény) nevű mobil applikáció, amelyet daganatos megbetegedéssel élő gyerekek használnak, hogy a fájdalmaikat napi szinten rögzítsék benne. A fájdalomnaplók rendszeres vezetése különösen fontos a gyógyulásukban, hiszen az orvosok az adatok alapján tudnak arra következtetni, hogy melyik kezelés vált be, melyik nem. A Pain Squad egy izgalmas bűnügyi szerepjátékként keretezi újra a gyerekeknek a száraz, kellemetlen fájdalom adminisztrációját, számos valódi rendőröktől származó videóüzenettel motiválva őket.

### Folyamatközpontú motiváció

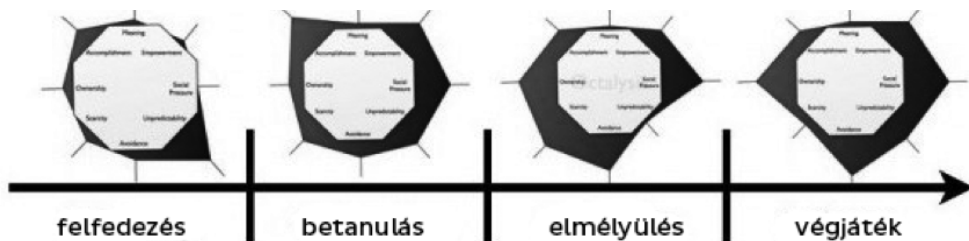
Chou modelljének komplexebb, második szintjén egy eddig nem tárgyalt szempontot vezetett be, amely – az előző elméletekkel szemben – már operatív szinten is hasznosítható a játéktervezésben. Ez a megközelítés azt vizsgálja, hogy a játékos hol tart éppen a folyamatban: ismeri-e a feladatot, tudja-e, hogyan kell elvégezni, s ha tudja, mennyire merült el a tevékenységben?

Amy Jo Kim játékkutató a videojátékokat elemezve a játékosok szemszögéből három szakaszt különböztetett meg: a játék feladata, hogy eligazítsa az „újonc” felhasználót, megtanítsa a játék szabályaira, működésére a „megszokót”, végül eljuttatni a „rajongót” az elsajátítás legmagasabb fokára, ahol már nem nőnek a kihívások, hanem a meglévő képességeit alkalmazhatja a játékban. Kim gondolatát bővítette ki *Andrzej Marczewski* a gamifikációs projektekre szabott „*EEEE User Journey*” modelljében.

- A *sorozás* fázisában fontos, hogy a játékos megismerje a játék történetét, szabályait, eligazítást kapjon az alapvető információkról. Marczewski szerint ebben a szakaszban folyamatosan jutalmazni, bátorítani kell a felhasználót a megfelelő viselkedés meg erősítéséhez.
- A *lelkésítés* során a játékos kipróbálhatja a játék által biztosított lehetőségeket, felfedezheti azok határait.
- Minimalizálni kell a külső motiválást az *elkötelezés* fázisában, amikor is a tevékenységnek fokozatosan ön maga jutalmává kell válnia. A játékos ilyenkor ideális esetben a saját belső motivációját követve játszik.
- Végül a *végjáték / szakértői* szakaszban a játékos elégedettségének forrása a saját profizmusa. Ekkor válik a játék hírnökévé, aki másokat is igyekszik bevonni a játékba, illetve segíteni őket.

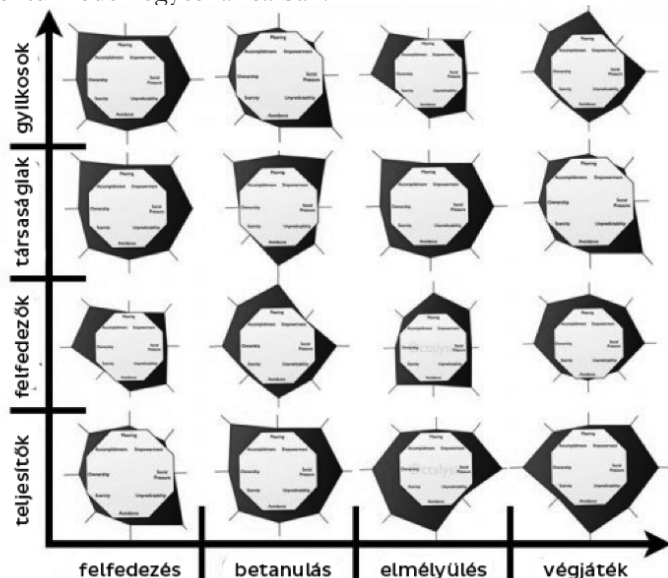
Marczewski modelljét elemzi Yu Kai Chou is, aki az Octalysis modell második szintjén egy hasonló, négy szakaszból álló folyamatot ír le:

- a *felfedezés* során a játékos először találkozik egy projekttel, valamilyen célzott kommunikáció keretében,
- a *betanulás* megismerkedik a játékkal, a szabályokkal,
- az *elmélyülés* során megtanulja használni, rutinokat alakít ki vele kapcsolatban – kihívások és jutalmazások iterációival támogatva.
- végül a *végjáték* során a játékos az elvárt viselkedést produkálja újra és újra – már a projekttől függetlenül is.



3. ábra: Kettes szintű Octalysis (Chou 2015b alapján)

A leendő játéktervezők kezét vezetve Chou az Octalysis második szintjén az egyes folyamatszakaszok hatékony kivitelezéséhez ajánl recepteket a nyolc core drive közül válogatva bevált receptek alapján. A 3. ábrán a nyolc core drive ideális eloszlásai láthatóak a folyamatközpontú modell egyes fázisaiban.



4. ábra: Hármas szintű Octalysis (Chou 2015b alapján)

A 4. ábrán szereplő *hármas szintű Octalysisben* pedig a játékfolyamat szakaszai mellett a Bartle-féle játékos típusokkal is foglalkozik. Bár Chou népszerűsége egyre növekszik, és komoly szakmai közösségek szerveződnek munkássága nyomán, a magasabb szintű Octalysis modellek még a legtöbb szakértő számára is bonyolultak, nehezen értelmezhetőek<sup>11</sup>, és ami a legfontosabb, hitelesítésre várnak. Jelenleg, 2018 elején a modell még nem terjedt el igazán – a gamifikáció szakmai berkeiben úgy tartják, hogy „berobbanás előtt áll” – így egyelőre inkább a már meglévő játékosítási projektek elemzésére, hatékonyságának magyarázatára használják. Azonban a legkiforrottabb gamifikációs keretrendszerként még az Octalysis sem ad egyértelmű útmutatást arra vonatkozóan, hogy hogyan kell játékosítási projekteket tervezni. A szakmai közösségek által összegyűjtött jó gyakorlatok is inkább egyfajta inspirációs gyűjteményként működnek, mintsem követhető sorozetűként.

#### *Helyzetfüggő motiváció*

A játékok, illetve a játékosítás Marczewski és Chou által is felvázolt folyamatközpontú felosztása ismerős lehet azoknak, akik elmélyedtek már a vezetőfejlesztésben: a négy szakaszhoz hasonló találunk a helyzetfüggő vezetés elméletében is.

A helyzetfüggő vezetés alapjait az 1970-es években a *Paul Hersey–Ken Blanchard* szerzőpáros fektette le. Modelljükben négy alapvető vezetői stílust különböztetnek meg: az

<sup>11</sup> A négyes szintű Octalysis jelen tudásunk szerint csak zárt workshopokon érhető el az Octalysis szakmai csoportokon belül.

*irányító*, az *edző*, a *támogató*, illetve a *delegáló* stílust, amelyeket – az adott feladat szempontjából – különböző felkészültségi vagy fejlettségi szintű munkatársakon alkalmaznak. Ez első ránézésre hasonlóságokat mutat a folyamatközpontú modellel, de a gyakorlatban mégis lényegesen eltér attól. Sőt, a szerzőpáros története fontos megközelítésbeli különbségekre világít rá, amelyen keresztül érthetővé válik a játékosítás jelenlegi gyakorlatának sokszínűsége.

Ha ma egy laikus látogató betéved egy gamifikációval foglalkozó rendezvényre, akkor csak kapkodja a fejét a különféle megközelítésű projektek hallatán. Van olyan projekt, amely tulajdonképpen a marketingről, kommunikációról szól, van, ami oktatásról, és van olyan is, ami teljesítménymenedzsmentről. Egészen különböző működésű, felépítésű projektekkel találkozhatunk, amelyek közös vonása legfeljebb annyi, hogy mindre a „gamifikáció” címkét aggatták.

Nyugtathatjuk magunkat azzal, hogy ez teljesen természetes, ezek azok a horizontális területek, ahol a játékosítást alkalmazni szokás, azonban ez nem teljesen fedi a valóságot. *Horizontális* területek például az egészségügy, az ipar, az kereskedelem, a politika, a vallás – de ezeken belül mindenhol szükség lehet kommunikációra, képzésre, teljesítménymenedzsmentre. E három területet célszerűbb a folyamatközpontú modell lépéseivel párhuzamba állítani.

A videojátékok tervezésekor – ahogy Amy Jo Kim modelljében láttuk – minden szakaszra egyaránt szükség van (újjonc – kommunikáció, megszokó – képzés, rajongó – teljesítménymenedzsment), a játékosítás esetében azonban bizonyos szakaszok – területtől függően – *eltérő hangsúlyt kaphatnak*.

Hatékony játékosítási projektekkel rendelkezik például a magyar Centaer, akik a monoton, nehezen követhető ügyfélszolgálati munka vizualizációjával foglalkoznak. Esetükben a kommunikációs, illetve képzési rész minimális, a teljesítménymenedzsment azonban kiforrott és hiánypótló megoldás. A pedagógiai gamifikáció területén rengeteg kiváló szakember ért hazánkban a gyerekek tanulásának támogatásához, de a felmérőkkel, vizsgákkal legtöbbjüknek meggyűlik a bajuk – leginkább azért, mert ők a képzési fázisra helyezték a hangsúlyt.

Hogyan kapcsolódik mindez a helyzetfüggő vezetés elméletéhez? A Hersey–Blanchard szerzőpáros 1977-ig közösen dolgozott, utána szétváltak útjaik. A közösen publikált Situational Leadership I-es modellben még arról van szó, hogy mindig egy adott feladattal kapcsolatban elemzik a *felhasználó attitűdjét*<sup>12</sup>, és arra keresik a leghatékonyabb vezetési (manipulációs) megoldást – mint a marketingesek, a pedagógusok vagy teljesítménymenedzsmenttel foglalkozó szakemberek az adott szituációra összpontosítva.

A Blanchard és csapata által később továbbfejlesztett Situational Leadership II modellben már arról van szó, hogy egy adott feladattal kapcsolatban ezek az attitűdök egy *fejlődési folyamat* természetes fázisai<sup>13</sup>, amelyeken végig kell kísérnünk a munkavállalót. Épp úgy, mint a játéktervező, aki komplett Player Journeyben – teljes játékosításban – gondolkodik.

Ebben az írásban nem vállalkozunk válaszolni arra a kérdésre, hogy vajon minden esetben szükség van-e teljes játékosításra<sup>14</sup>, vagy elég csupán a fókuszban lévő folyamat-

<sup>12</sup> A felhasználók képessége és hajlandósága alapján sorolják őket négy csoportba (R1 – nem hajlandó, nem képes, R2 – hajlandó, de nem képes, R3 – képes, de nem hajlandó, R4 – képes és hajlandó).

<sup>13</sup> Így a SLI modellben az R1-R4 készségi szintek sorrendiség nélküli, egymástól független állapotokat írnak le, a SLII modell D1-D4 fejlettségi szakaszai azonban egymást követő lépése.

<sup>14</sup> A cikk szerzője a teljes játékosítás pártján áll, amely magában foglal minden tárgyalt szakaszt a kommunikációtól kezdve a szakértői fázisig.



szakaszokkal foglalkozunk. Azt azonban fontos hangsúlyozni, hogy a folyamatközpontú modellek teljes játékosítási procedúrát írnak le (mint az SLII), miközben a legtöbb esetben a probléma csak egy-egy szűkebb területen válik égetővé (mint az SLI modellben).

### *Motivációs modellek*

Mindeddig a játékosítás különböző motivációs elméleteivel foglalkoztunk. Az alábbi táblázat a bemutatott főbb megközelítési szempontokat összegzi:

Csoport	Elmélet	Rövid leírás
<b>Jutalom</b> (a videojátékokban használt eszköztárból indul ki)	PBL	A videojátékok legáltalánosabb visszajelzési eszközeinek használata nem játékos környezetben.
	Wu	Jutalmazási mechanizmusok tudatos használata egy folyamatban megadott időtávok szerint.
<b>Személyiség</b> (a játékos tulajdonságaiból, attitűdjéből indul ki)	DISC*	A személyiségünkben fakadó adottság, a viselkedésmintáink összessége.
	Bartle **	Az MMO játékokban megfigyelt viselkedésmintáink alapján meghatározott játékos típusok.
	Yee **, Fromann	Motivációs komponensek: célok, amelyek a játékos viselkedésünk során prioritást élveznek.
<b>Drive</b> (elemi szintű pszichológiai szükségletek)	Chou	Nyolc core drive, amelyeket a játékokban felhasználhatunk a játékosok motiválására / jutalmazására.
<b>Folyamat</b> (A játékot 3 / 4 fázisra osztja és ezeken belül eltérően motivál)	Kim **, Marczewski, Chou	A jutalmazási mechanizmusokat aszerint választjuk meg, hogy a játékos a játék mely fázisában tart éppen.
<b>Helyzet</b> (A játékos a feladattal kapcsolatos attitűdjéből indul ki)	Hersey-Blanchard *	A feladatok, illetve a jutalmazás a beosztott adott munkával kapcsolatos attitűdjének (képességének és hajlandóságának) megfelelően alakulnak.

\* Klasszikus elmélet, nem kapcsolódik szorosan a videojátékokhoz / játékosításhoz.

\*\* A videojáték-ipar által kifejlesztett elmélet.

### *1. táblázat: Motivációs megközelítések a játékosításban és a kapcsolódó szakterületeken*

Látható, hogy a motiváció jóval több mint a jutalmak, visszajelzések összessége. A PBL modelltől indultunk ki, majd a játékos személyiségén át eljutottunk a drive-okig, majd a játékos folyamaton át, a játékos és a feladat viszonyához is. A feladatok kérdése pedig átvizet bennünket egy másik elemzési szintre, a kihívásokhoz.

## Kihívások és stresszmentesítés

Miután végignéztük a főbb motivációs megközelítéseket, tegyük fel a kérdést, hogy a játékosításban külső vagy belső motivációról<sup>15</sup> beszélhetünk-e igazán? A külső és belső motiváció Ryan és Deci (2000) által vázolt dichotómiáját<sup>16</sup> Dan Pink népszerű előadása (2009), illetve könyve (2010) kapcsán számos gamifikációs-szakértő fejtegette már. Dan Pink azt a kérdést vetette fel, hogy vajon mennyire motiválja csupán a fizetés a munkavállalókat? Pink szerint az embereket a pénz csupán egyszerűbb, algoritmikus munkafolyamatok esetében motiválja, ahol a tevékenységük és a fizetésünk közötti közvetlen kapcsolat könnyen belátható. A komplexebb, heurisztikus munkák esetében azonban a magasabb fizetés elvonja az emberek figyelmét a munkáról, csökkenti a hatékonyságukat, illetve hosszabb távon kiegészítéshez, a munka abbahagyásához vezet. A külső motivációval szemben Pink az *autonómiát*, az *elsajátítást*, illetve az önmagunkon túlmutató *célokat* tartja a belső motiváció forrásainak – hatékony eszköznek a komplex feladatokat végző munkavállalók megtartásához.

Néhány gamifikációs-szakértő azzal érvel, hogy az autonómia, az elsajátítás és az önmagunkon túlmutató célok vegytiszta formában megvannak a játékokban, így a játékosítás lehet a kulcs a munka világában tapasztalható motivációs válság kezelésében. Michael Wu például közvetlen párhuzamot mutat ki a Pink-féle belső motivációs forrásokkal kiegészített Maslow-szükségletpiramis és a videojátékok eszköztára között (2011). Fromann Richárd ennél is tovább megy: könyvében (2017) a Homo Ludens társadalmát vizionálja, amelyben kulcsszerepet kap a belső motivációval rendelkező játékos ember. Minden lelkesedésük dacára, továbbra is sokak számára kérdéses maradt, hogy miként profitálhatunk a munka, a tanulás világában a videojátékok által támogatott belső motivációból? Vajon az Octalysis vagy a PBL mechanizmusainak alkalmazása elegendő önmagában? Lényegileg különbözik-e a játékok virtuális pénze a valós fizetéstől, vagy a pontok, a jelvények a munkahelyen kapott teljesítményértékeléstől?

### *A szendvicsek és a rétes*

Mindkét oldalnak igaza van: a játékokat valóban a játék örömeért, a bennük található (sajnos legtöbbször csupán virtuális térben hasznosítható) fejlődési, gyarapodási lehetőség miatt, illetve játéktervezők által megfogalmazott epikus célok elérése érdekében játszunk. Másfelől a PBL eszköztár nem tudatos alkalmazása kapcsán tapasztalt fiaskók sora bizonyítja, hogy a virtuális jutalom éppen olyan külső és kontraproduktív eszköz a motiválásban, mint Pinknél a pénz. Mi hát a kulcs a külső és belső motiváció kérdéséhez? Véleményem szerint a kihívás.<sup>17</sup>

<sup>15</sup> Külső motivációról beszélünk, ha a tevékenységet valamilyen – a tevékenységtől eltérő – cél érdekében, például valamilyen jutalom reményében, vagy kényszer hatása alatt végezzük, míg belső motivációról akkor van szó, hogyha a feladat öröme vagy egyéb belső ok miatt végezzük a tevékenységet.

<sup>16</sup> Ryan és Deci elméletében intrinzik és extrinzik fogalmak nem a tevékenység, hanem mindig az egyén szempontjából értendők. Az intrinzik motiváció velünk született ösztön, amely az általános kíváncsiság mellett három fő formájában jelentkezik: a kompetencia, az autonómia és a másokkal való kapcsolódás pszichológiai szükségleteiként. (Lásd McClelland és Bartle teljesítmény, hatalom, és affiliációs szükségleteit a felfedezésen – kíváncsiságon – túl.) Az extrinzik motiváció ezzel szemben külső kényszer hatására vagy célok elérése érdekében kifejtett erőfeszítés, amely kényszerek és célok azonban megfelelő internalizációval és integrációval az egyén belső motivációjává válhatnak.

Ha a játékos *kihívás nem kapcsolódik* szervesen a játékosítandó feladathoz, akkor bizony úgy járhatunk, mint amikor a pirítóst megpakoljuk kaviárral, lazaccal és megkínáljuk vele a vendégeinket. Majd miután azok fellelkesültek, hogy milyen finom *szendvicssel* várjuk őket, átnyújtunk nekik egy tálca üres pirítóst, de a feltét nélkül – mondván, ez is olyan, mint a többi, csak lazac és kaviár nélkül.

Ha a játékos *kihívás megegyezik* a játékosítandó feladattal, ha hajlandóak vagyunk arra, hogy feltárjuk a feladat legjobb tulajdonságait, és bemutatjuk a benne lévő kihívást, akkor úgy járunk, mint a *rétessel*, amelybe beleharapva ugyan mindig érezni fogjuk a külső tésztát, de ez nem gátol meg abban, hogy élvezzük az ízét, és újra, meg újra szívesen kóstoljunk bele. A jól elkészített rétesből nem lehet utólag kispórolni a tölteléket. Vagyis a jó játékosítás olyan, mint a rétes és nem mint a szendvics, a játékosítandó feladat és a kihívás megbonthatatlan egységet alkot.

Természetes, hogy a játékosítás során nem minden esetben van arra lehetőség, hogy valami különleges, vonzó kihívást találjunk egy feladatban. Azonban az eddigi tapasztalatok azt mutatják, hogy ha rétes technikával közelítünk meg egy gamifikációs projektet, az a legtöbb esetben sokkal hatékonyabb és sikeresebb lesz, mint ha a játékos réteg elválik a játékosítandó területtől.<sup>18</sup> Ahogy Mérő László fogalmazta meg egy beszélgetésben (2018): „A Tetrisből egy dolgot tanulhat meg az ember biztosan: tetrisezni.”

### MDA keretrendszer

A valós feladat és a játékelmény közötti kapcsolatot jóval a gamification buzz előtt elemezte három kutató, Robin Hunicke, Marc LeBlanc és Robert Zubak (2004). Az általuk kialakított MDA keretrendszert azóta egyetemeken oktatják és a megközelítés átszivárgott a gamifikációba is. A kutatók szerint a videojátékok elemzésekor három réteget kell mindenképp figyelembe vennünk: a mechanikát, a dinamikát, illetve az esztétikát.

- A *mechanika* jelenti azokat a szabályokat és működési mechanizmusokat, amelyek a játékokban adatok és algoritmusok szintjén megjelennek.
- A *dinamika* jelenti azokat a folyamatokat, amelyekben a játékos tevékenységének megfelelően a mechanizmusok működésbe lépnek.
- Végül az *esztétika* jelenti azt az érzelmi választ, amelyet a dinamika a játékosból kivált.

Az MDA keret játékosítási szempontból elemezve is igen hasznos elemzési-tervezési eszköz, bár a mechanika szinten adatok és algoritmusok helyett – a könnyebb kezelhetőség, és a nem-digitális játékosítás miatt – célszerűbb egyszerűen játékszabályokban, mű-

<sup>17</sup> A motiváció kutatásban már korábban is jelen volt az a gondolat, hogy az intrinzik motivációt a feladat oldaláról definiáljuk. Ryan és Deci azonban határozottan kiálltak a pszichológiai szükségletek felőli megközelítés mellett, hosszú időre sikeresen meghatározva a motivációról alkotott tudományos diskurzust (2000). A viselkedéslélektan ma is tartó reneszánszával a gamifikációval foglalkozó kutatók inkább visszatértek a korábbi megközelítéshez, és a viselkedés, illetve a feladat oldaláról kezdték el tárgyalni a fogalmat. Így tett például Michael Wu is ismeretterjesztő blogbejegyzésében (2014).

<sup>18</sup> Jogos a kétely, hogy vajon egyértelműen kimondható-e, hogy a rétes technika hatékonyabb a szendvics technikánál? Erre vonatkozóan empirikus kutatások mindeddig nem zajlottak. Az elmúlt években számos „szendvics” projektet ismertek el igen neves díjakkal. Másfelől e sorok írója maga is több olyan projektet vezényelt le, amelyek „rétes” megközelítéssel nagyon hatékonyan érték el a kitűzött célokat. El kell ismernünk, hogy tudományos alapossággal ma még nem állapítható meg, hogy valóban szignifikánsan hatékonyabb-e az egyik megközelítés a másiknál.

ködési mechanizmusokban gondolkodunk. Vajon hol van a helye a játékos kihívásnak ebben a keretben?

A válasz egyszerű: épp a mechanika szintjén. Akkor a legsikeresebb a játékosítás, ha a játék mechanizmusai, kihívásai egybeesnek a való élet kihívásaival, mechanizmusával. Vegyük példának a futballt és a futballról szóló digitális játékokat! Léteznek futball-menedzser játékok, amelyekben különféle képességű virtuális karakterekből kell összeállítanunk minél jobb virtuális futball-csapatokat, amelyek automatikusan játsszák egymás ellen a meccseiket. Igen népszerűek azok a konzolos játékok is, ahol a képernyőn kell irányítanunk a focistákat, a kontroller segítségével kell vezetnünk a labdát, passzolniunk, cseleznünk, kapura lőnünk. Végül nagyobb játéktermekben, vidámparkokban találkozhatunk olyan játékokkal, ahol valódi futball-labdával kell célba rúgnunk, különféle tárgyakat eltalálnunk vagy épp egy kis kapuba, lyukba betalálnunk. Látszólag mindhárom futball játék, de a mechanika mindhárom esetben nagyon különbözik, teljesen eltérő oldalról ragadja meg a futball élményét.

Vajon hol van a helye az MDA keretben a motivációnak? A játékos a játékos folyamatban különféle *feladatokat old meg*, és ezekről *visszajelzéseket kap, jutalmakat, elismeréseket* szerez meg – ez a *dinamika* szintje. Ő pedig mindeközben úgy érzi, hogy *versenyez, építkezik, gyűjtöget, barátkozik* stb. – ez pedig az *esztétika* szintje.

Van azonban az esztétikának még egy fontos, ámde kevésbé kutatott vetülete, amivel eddig nem foglalkoztunk, és ez pedig a játékos szerep.

### *A tiszta játék*

Johan Huizingára a legtöbb videojátékokkal foglalkozó szakember egy – jóval a videojátékok megjelenése előtt élő és alkotó – filozófusként tekint, akinek gondolatait legfeljebb a leglelkesebb, legidealistább gamifikátorok idézik időről-időre. Homo Ludens (1938) című munkájában megfogalmazott játékeffektívumának huszadik század végének videojáték-teoretikusai rendre túlléptek, legfeljebb történeti okokból említették meg műveikben.<sup>19</sup> Pedig a „tiszta játék” elmélete jóval több elméleti fejtegetésnél: valójában egy kifordított sorvezető játéktervezőknek.

Huizinga (1990: 37) definíciója szerint „*a játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely előre meghatározott térben és időben, szabadon választott, de föltétlenül kötelező szabályok szerint folyik le, célja önmagában: valamilyen feszültség és öröm érzése, és a valóságtól való különbözőség tudata kíséri.*” E definíciót folyamatosan kritizálják – jogosan –, hiszen aligha érthető bele a cseppet sem a játék örömeért végzett profi sport, a végtelen időt felemészítő online szerepjáték, sem pedig az oktatójáték vagy a játékosítás – amely aztán végképp nem a valóságtól különbözőségről szól. Ha pedig egy definíció nem jól írja le a definiálandó elemeket, akkor az a definíció hibás.

Nem így gondolta ezt Roger Caillois, aki – szintén a videojátékok előtt – 1958-ban írta Ember és a játék című könyvét (1958), amelyben Huizinga definíciójáról megállapítja, hogy az a játék tiszta, romlatlan formáját elemzi, amelyet a huszadik század alaposan megtépzott. Beszél a profi sportról, amely a kompetenciajátékokat mérgezte meg, a kaszinóról, amely a szerepjátékokat vitte el extrém irányba, a hollywoodi filmgyártásról, amely a szerepjátékokat tette tönkre, illetve a kábítószerekről, amelyek az úgynevezett örvényjátékokat váltották ki.

Kérdés, hogy mit profitálhatunk abból, ha megállapítjuk, hogy a játékok elindultak

<sup>19</sup> Így tett többek közt Chris Crawford, Jesper Juul, és Gonzalo Frasca is, akik igyekeztek egy a videojátékok valós működésére szabott modelleket felvázolni.

a romlás útján, és hogy éppen ezért nehéz igazán jól definiálnunk őket? Feltételezhetjük, hogy ha létezett valaha tiszta játék, akkor a játékelmény tökéletesítéséhez törekedhetünk arra, hogy ezt újra megteremtjük. Huizinga definíciója ugyanis könnyen átfordítható leíró szövegről előíró instrukciótá:

1. A játék szabad cselekvés – A játékban való részvétel legyen mindig önkéntes!
2. Előre megadott térben és időben zajlik – Jelöljük ki az időbeli és térbeli határait!
3. Szabadon választott, de kötelező szabályok szerint – A szabályok legyenek elfogadhatók, átláthatók és sérthetetlenek!
4. Célja önmagában van: valamilyen feszültség és öröm érzése – A játékot önmagáért játszuk, ha profitálunk belőle, az ne előzetes cél legyen, legfeljebb a játék eredménye!
5. A valóságtól való különbözőség tudata kíséri – Mindig távolítsuk el a mindennapok stresszétől!

A tiszta játék fenti ajánlásai több-kevesebb módosítással bekerültek a gamifikációs szakma szempontjai közé is, így általában 1) a játékosított projekteknél sem célszerű kötelezővé tenni a részvételt<sup>20</sup>, 2) a legtöbb gamifikációs projekt kampányszerű vagy periodikus, 3) a szabályokon menet közben csak nagyon indokolt esetben szoktak változtatni.

A 4) pontban Huizinga egy látszólag egyszerű gondolatot fogalmaz meg. Valójában a játék mint autotelikus (öncélú) cselekvés a játékosítás legbonyolultabb kihívása. Főképp, ha ez a cél „valamilyen feszültség és öröm érzése” (ami a játék esztétikai szintjére utal). Éppen ettől nehéz igazán a dolgunk: egyrészt a játék mechanikájának meg kell felelnie a való élet mechanizmusainak, hogy „rétes” játékosítást kapjunk, másrészt szükséges lenne valamiféle esztétikai élmény is, amelyet a valóság ritkán tud produkálni. E gondolat relevanciájára mutat rá frappánsan Mérő László (2018) többször hangoztatott kritikája a játszva oktatásról: „Az edutainmenttel az a legnagyobb probléma, hogy a tanárnak entertainment, a diáknak pedig education – s nem fordítva.”<sup>21</sup>

Vajon miért teszi tönkre a játékot, ha előzetes elvárásokat fogalmazunk meg az eredményével kapcsolatban? Frusztrálóan nehéz úgy játszani, hogy közben a kitűzött külső célokra is figyelniünk kell. Nem lehetetlen, de nehéz, és jelentősen csökkenti a játék élvezeti értékét.

A megnövekedett kognitív-, és gyakran érzelmi ráfordítás, a valóság komplexitása, a multitasking okozta terhelés miatt lényeges az 5) pont is. A valóságtól való különbözőség azért fontos, hogy egyszerre csak egy dologra, a játék által definiált szabályokra kelljen figyelniünk. Minden olyan körülmény, amely összekapcsolja a játékot a mindennapok stresszével, erősen rombolja a játékelményt. Fából vaskarika például az az iskolai játék, amire a gyerekek osztályzatot kapnak. Nem tudjuk élvezni azt a kosármeccset sem, ahol nem

<sup>20</sup> Indokolt esetben léteznek persze kivételek: a 2016-ban debütált BP Fuel Station Ville például egy nyilvántartási rendszer funkcionalitását ötvözte a gamification-alapú személyes fejlesztéssel. A bevezető időszakban a használat önkéntes volt, később azonban kötelezővé tették a felhasználók számára.

<sup>21</sup> Az edutainment az education (oktatás) és az entertainment (szórakoztatás) szavak összeolvasztásával jött létre. Bár a szórakoztatva tanítás irányzatai folyamatosan jelen voltak a történelemben, az edutainment első igazi lendületét az 1920-as években vette, Walt Disney munkássága nyomán, aki rajzfilmjeivel nem csupán szórakoztatni akarta a közönséget, hanem a szemléletüket is formálni. Őt követte számos sikeres rádió- és televíziós műsor is. Az 1990-es évektől edutainmentnek főképp a számítógépes oktatójátékokat nevezték, amelyeket főképp a játékfejlesztéshez nem értő múzeumok munkatársai, illetve lelkes, műkedvelő pedagógusok hoztak létre, nem ritkán külső fejlesztési támogatásokból, élvezhetetlen minőségben.

vehetjük el a főnökünkötől a labdát a másnapi következményektől rettegetve. De már az is komoly frusztrációt okozhat, ha egy sakkparti közben az óránkat kell figyelniünk, mert hamarosan indulnunk kell az óvodába a gyerekért. Vajon hogyan biztosítható a valóságtól való különbözőség tudata egy igazi „rétes” játékosítási projekten belül, vagyis kvázi a valóságban?

Ahogy az motivációs megközelítések című fejezetben bemutattuk, a gamifikáció jelenlegi gyakorlatát kiválóan leképezi a helyzetfüggő vezetés elmélete. Ezért a Hersey-Blanchard modellnek megfelelően mi is egy négy szakaszra bontott modellt dolgoztunk ki, ahol a hagyományos feladatkiadás (kihívás) és motiválás mellett hangsúlyosan megjelenik a stresszmentesítés szempontja is.

### *Gamifikációs mátrix*

A gamifikációs mátrixot 2016 őszén mutattuk be a Venustus HR konferenciáján (Fekete 2016), a jelenlegi formáját pedig 2017 nyarán dolgoztuk ki a Grand Vision boltvezetői számára tartott 2+1 napos vezetői tréningorozat tananyagaként. A mátrix három sorában a kihívás, a motiválás, és a stresszmentesítés helyezkedik el:

- A *kihívás* (az MDA keretrendszer mechanikai rétege<sup>22</sup>) jelenti azt a feladat- és szabálygyűttest, amelyet a játékosainknak adunk, illetve amely – a „rétes” megközelítés alapján – a lehető leginkább reflektál a *játékosítandó feladatokra*.
- A *motiválás* (az MDA dinamikai és esztétikai rétege) a mátrix első verzióiban csak visszajelzésként szerepelt. Eredetileg csupán a PBL, illetve a Wu-féle jutalmazási modell elemeit gyűjtöttük ide, később azonban komplexebben az egyes helyzetekben a *játékos szükségleteire* reflektáló vezetői stratégiákat fogalmaztuk meg benne.
- A *stresszmentesítéssel* az egyes helyzetek legfontosabb *stresszforrásait* igyekszünk teljesen *kiküszöbölni*.

A mátrix oszlopai pedig az eredeti, Hersey-Blanchard féle Situational Leadership I. modell négy felkészültségi szintjét, illetve az ezeknek megfelelő játékosítási feladatokat tartalmazzák.

- Az *Újrakeretezés* lényege, hogy a rávegyük az R1-es (nem képes és nem hajlandó), leendő játékosunkat, hogy szálljon be a játékunkba. Ez a fázis klasszikusan a kommunikációról, a marketingről szól.
- Az *Onboarding* szakaszban az R2 (lelkes, de a tudás hiányában bizonytalan) játékosunk elsajátítja mindazokat a tudásokat és képességeket, amelyek a sikeres feladatmegoldáshoz szükségesek számára. Ez a fázis nagyban támaszkodik a pedagógia bevett módszereire.
- A *Flow támogatás* arról szól, hogy a (megfelelő tudást bíró, ám alul-motivált) R3-asunkat miként hozhatjuk mozgásba.
- Az utolsó, *Szakértői fázisban* az R4-es (képes és hajlandó) játékos ki kell vennünk a „játékból”, és teljes értékű munkatársként kell kezelniünk a valóságban

<sup>22</sup> Fontos kihangsúlyozni, hogy az MDA keretrendszerrel való összevetésre nem a mátrix megfogalmazásakor, hanem csak utólag került sor, mivel makacsul sokáig nem tekintettünk az MDA-ra a gamifikációban hasznosítható, releváns rendszerként. Az összevetésére 2017 őszén került sor, amikor egy tanácsadói projektben Bodnár Attilával, a Practify nevű játékosított tréning-utánkötő rendszer egyik létrehozójával dolgoztunk együtt, aki az MDA-t is tartalmazó úgynevezett Gamification Canvas (Jimenez 2013) használta a játékosítási folyamat tervezéséhez.



	Újrakeretezés (R1)	Onboarding (R2)	Flow támogatás (R3)	Szakértői fázis (R4)
<b>Kihívás</b>	Személyes kihívás	Tanulás bébilépésekkel	Maximális teljesítmény	Delegálás
<b>Motiválás</b>	Vízió	Megerősítés	Elismerés	Partnerként kezelés
<b>Stresszmentesítés</b>	Nem kötelező	Vizualizáció	Hibázni rendben	Ünneplés

2. táblázat: Gamifikációs mátrix

Hálátlan feladat a gamifikációs mátrix mezőit egy tanulmány keretein belül elmagyarázni, hiszen az egyes elemeket vízszintesen és függőlegesen is erős logika köti össze.<sup>23</sup> Az alábbiakban a fenti gamifikációs mátrix jellemzőit tekintjük át:

*Kihívás / R1: Személyes kihívás*

- Az R1-es (nem hajlandó / nem képes) leendő játékosunknak feladatot még nemigen adhatunk, de egy jól irányzott kérdéssel, provokatív gondolattal bevonhatjuk a játékunkba. A játék kommunikációja különösen fontos: rengeteg csodálatos videojáték tűnt el az évek során a süllyesztőben a rossz marketing miatt,<sup>24</sup> s ha jó minőségű játékokat is tönkre tehet a rossz kommunikáció, hatványozottan igaz ez a játékosított projektekre is. Az általunk alkalmazott *személyes kihívás* lényege, hogy egyetlen „metastabil”<sup>25</sup> gondolatot ültetünk el a játékosunk fejében, amely megkérdőjelezi a képességeit, vagy felkelti a kíváncsiságát a játékosítandó tevékenység iránt. „Vajon képes vagy-e arra, amire a munkatársaid többsége nem?”<sup>26</sup> vagy „Fogadjunk, hogy nem tudod megcsinálni!” A fogadás, a személyes kihívás valójában a játék legelemibb formája, egyben kiváló eszköz a bevonásra.

*Kihívás / R2: Tanulás bébilépésekkel*

- Az R2-es (lelkes, de nem képes) játékost még meg kell tanítanunk a számára szükséges ismeretekre, készségekre. Ez a klasszikus kihívás a játéktervezőknek: vajon

<sup>23</sup>Tréningjeinken általában a résztvevők hozott kihívásai, problémái döntik el, hogy inkább a helyzet, vagy a játékosítási feladat felől közelítjük meg a modellt.

<sup>24</sup>Kiváló példa erre a Beyond Good and Evil, illetve a Grim Fandango című videojátékok, amelyek csodálatos elismeréseket kaptak a kritikusoktól, de csekély profitot termeltek az alkotóknak. Mindkét esetben a marketing volt a ludas, a kiadók képtelenek voltak elmagyarázni a játékosoknak, hogy miért lenne jó ezekkel a játékokkal játszaniuk.

<sup>25</sup>A metastabilitás azt jelenti, hogy olyan nem egyensúlyi állapotot hozunk létre, amely képes huzamosabb ideig is fennmaradni. Metastabil struktúra például egy forgalmi dugó, egy nehéz döntési helyzet, vagy érzelmi állapot is. Metastabil játék például a Tetris, a sakk vagy a Rubik-kocka is. Bővebben lásd Mérő 2016.

<sup>26</sup>Az álhírekkel foglalkozó kutatók általában nehezen viselik az úgynevezett clickbait linkeket, mi viszont lelkesen tanulunk belőlünk (Veszelszki 2017). A clickbait a legtöbb esetben valamilyen magas hírértéket sejtető, de információ-visszatartó szalagcím, például „Nem fogja elhinni, hogy mi történt a híres színésznővel.”, „Ezért veszélyes a kínai fokhagyma! Erről jobb, ha tudsz!”, „Rendőrségi felhívás! Szökésben két migráns! Nagyon veszélyesek!” A fenti áthírek valóságtorzító, káros hatásait zárójelbe téve megállapíthatjuk, hogy a nyelvi jellegzetességeik, tartalmi megfogalmazásuk alapján önmagukban egy-mondatos minijátékokat alkotnak.

hogyan lehet eltérő képességű játékosok számára egyaránt izgalmas játékot készíteni? Ez a kérdés foglalkoztatta Michael Wút is, aki előadásában (2015) Csíkszentmihályi Mihály *flow* elméletéből (1995, [1975]) indult ki. Csíkszentmihályi azt írja le, hogy a játékosok akkor érzik magukat flow-ban, ha a kihívások megfelelnek a képességeiknek – illetve picit meghaladják azt. Ezt azonban egy tanulási folyamatban nem egyszerű minden tanuló számára biztosítani. Ha túl nehezek a kihívások, frusztráltakká válnak, ha túl könnyű, unatkozni fognak. Wu javaslata az úgynevezett *bébilépések*<sup>27</sup> módszer, amit a legsikeresebb videójátékok – például a Super Mario vagy az Angry Birds is – alkalmaznak a level designban.<sup>28</sup>

Lényege, hogy egyszerre mindig csak egy új kihívást vezetünk be a játékosnak, majd hagyunk időt neki begyakorolni. Csak akkor nehezítünk a kihívásokon, ha megbizonyosodtunk, hogy már elsajátította a szükséges ismereteket. Akik viszont már rendelkeznek a kérdéses képességgel, ismerettel, könnyűszerrel végig roboghatnak a gyakorló feladatokon – gyorsan felszaladhatnak a bébilépéseken. Ezzel szemben a kezdők a kudarc veszélye nélkül gyakorolhatják a problémás feladatokat.

#### *Kihívás / R3: Maximális teljesítmény*

- Az R3-as (képes, de alulmotivált) játékos a főnökök rémálma. Vajon mit tehetnek egy kiégett munkatárssal? Legtöbbször elküldik pihenni, adnak neki valami egyszerűbb munkát. A mi modellünkben azt feltételezzük az R3-as játékosokról, hogy ők valójában elismerésre vágnak,<sup>29</sup> amit azonban nem lehet akármikor odalökni, hiszen egy nem megfelelően pozícionált dicséret még nagyobb kárt tehet, mintha el sem hangzott volna. Ezért olyan szituációt kell teremteni, amikor az illető erején felül teljesíthet, bizonyíthat: a kihívás itt nehéz, lényegi feladat, *maximális teljesítményt* elvárva. Fontos azonban, hogy a feladatot a korábbiaktól eltérő módszerrel mérjük. Például ahelyett, hogy a napi tervet megkétszerezzenk (ami komoly stresszt okozna), inkább hívjuk ki a munkatársunkat egy játékra! „Hány terméket tudsz elkészíteni egy óra alatt?” vagy „Vajon hány vevőnek tudsz megszakítás nélkül eladni egy prémium szolgáltatást?” A lényeg, hogy a kihívás teljesülését úgy mérjük, ahogy korábban még nem, vagyis a mechanika szintjén ragaszkodjunk a valós feladatokhoz, míg a dinamikában igyekezzünk minél újszerűbb módon megközelíteni az élményt!<sup>30</sup>

#### *Kihívás / R4: Delegálás*

- Végül az R4-es (képes és hajlandó) munkatársunkkal át kell alakítani a viszonyunkat: ki kell venni a játékból, és a játékban megszerzett tudását, tapasztalatait, lendületét *át kell vezetnünk a valóságba*. „Vajon meddig marad meg a játékosítás varázsa?” – tették fel a kérdést Gabe Zichermann játékosítási-szakértőnek egyik előadását követően (2010).

<sup>27</sup> Bővebben lásd Wu 2015

<sup>28</sup> A bébilépéseket a videójáték-tervezésben „izolációs kamra” módszerként ismerik. Mikor új játékmechanizmust vezetünk be egy játékban, a játékost elkülönítjük a játék komplexebb feladataitól amíg el nem sajátította, be nem gyakorolta az új játékmechanizmus használatát

<sup>29</sup> Az elismerést ugyan csak később, a motivációs szint tárgyalásakor fejtjük ki részletesen, azonban itt, ennél a típusnál elengedhetetlen megemlíteni, hiszen miatta van szükség a maximális elvárásokra.

<sup>30</sup> Az R3 és az R1 esetében a kihívások nagyon hasonlóak – mindkét csoportnál hasznos a fogadás, a clickbait jellegű mechanizmusok használata. A két csoportot az különbözteti meg egymástól, hogy az R3-nál a tudás, a képesség már nem kétséges, a provokáció annak alkalmazására irányul.

Gabe válasza azt volt, hogy ha a külső motiváció nem válik idővel belsővé, akkor fennáll annak a veszélye, hogy a külső motiváció megszűnésével az egész tevékenység véget ér. Például, ha valaki egy légitársaság hűségprogramjában szorgalmasan gyűjtögeti a pontokat, majd eléri a legmagasabb szintű jutalmat, jó eséllyel átszokik egy másik, hasonló akciót kínáló társasághoz. Vagyis, ha a játékosítással elértük a kívánt viselkedést, a legfontosabb, hogy minél hamarabb megerősítsük a játékosunkat képességeiben, tudásában, elkötelezettségében, majd időről-időre olyan feladatokat *delegáljunk* neki, amelyben kamatoztatni tudja ezeket. A delegálás során a játékosítás – amely a játékos és a feladat között helyezkedett el pufferként – minimális jelentőségűre csökken, a játékos bizalmat, felelősséget kap, amellyel átvezeti őt a valóságba.

#### *Motiválás / R1: Vízión*

- A se nem képes, se nem hajlandó R1-es számára a motiváció praktikusán azt jelenti, hogy eladjuk számára a játékot. Erre kiváló eszköz a *vízió*.<sup>31</sup> A vízióval kapcsolatban – a személyes kihíváshoz hasonlóan – szintén vannak formai kritériumaink: legfeljebb három mondat lehet. Ha a játék lényegét nem tudjuk megfogalmazni három mondatban, akkor az a játék nem fog működni.<sup>32</sup> A vízióknak két fontos üzenetet kell közvetítenie: egyrészt biztosítanunk kell a leendő játékost, hogy a tevékenységben megéri részt venni, másrészt, hogy bizonyosan rendelkezik azokkal a képességekkel, amelyek a sikeres végkimenetelhez szükségesek.<sup>33</sup>

#### *Motiválás / R2: Megerősítés*

- Az R2-esek lelkesek, de megfelelő tudás, képességek hiányában szükségszerűen bizonytalanok. Őket vezetjük végig a folyamaton bébilépésekkel. A *megerősítés* során mindig pontosan tudatnunk kell velük, hogy hol tartanak, hogy miket tehetnek a következő lépésben, illetve ha tettek valamit, arról elemi szintű visszajelzést kell kapniuk. A megerősítéshez kiváló eszközök a Wu modelljében szereplő elemi szintű eszközök: a *pontok*, illetve az egyes feladatok elvégzésére utaló *jelvények*. Szintén a bizonytalanság eloszlátásának eszköze a *toplista*, de ezt csak akkor szabad használni, ha a játékosban megszületik a természetes igény arra, hogy összemérje a tudását másokkal. Wu modelljében a legmagasabb szintű megerősítő jutalom a *trófea*, ezt különleges teljesítmények után adjuk.

<sup>31</sup> Marketinges szakkifejezéssel élve az ígéret.

<sup>32</sup> Emlékezzünk a tiszta játék játékszabályokkal kapcsolatos ajánlására: a szabály legyen átlátható, elfogadható, sérthetetlen! Ha nem sikerül három mondatban elmondanunk a játék lényegét, át kell gondolnunk a kommunikációt, vagy a játékot magát. Természetesen a hárommondatos megkötés nem terjedhet ki a játék minden mozzanatára, nem elvárás összesűriteni a teljes játékszabályt, de elegendő ismeretet kell tartalmaznia, hogy az alapján a játékos eldöntse, hogy kipróbálja-e a játékot vagy sem.

<sup>33</sup> A vízió működését tréningjeinken BJ Fogg (2003) viselkedés-pszichológiai modelljén keresztül magyarázzuk. Fogg modelljében azt, hogy egy külső inger (trigger) sikeressé válik-e vagy sem – vagyis, hogy a felhasználó belekezd-e egy adott tevékenységbe –, a felhasználó motiváltsága, illetve képességei határozzák meg. Ezt a modellt módosítottuk úgy, hogy a képességeket az általánosabb stresszmentesítéssel helyettesítettük – hiszen azt, hogy valaki belekezd-e egy feladatba nem a valós képességei, sokkal inkább az a hit határozza meg, hogy képes lesz a feladatot megoldani. A modell kiterjeszhető szerencsejátékokra és szerepjátékokra is. Szerencsejátékok esetében a motivációt a nyereség, a stresszmentesítést a kockázat (fordított skálán), szerepjátékokban pedig az ikonográfia és a szerep helyettesíti. A mindenkori vízió feladata, hogy a motiválást és stresszmentesítést könnyen érthetően kommunikálja.

*Motiválás / R3: Elismerés*

- Az R3-as játékosról fent már megállapítottuk, hogy *elismerésre* van szüksége. Ahhoz, hogy az elismerés indokolt legyen, a kihívások szintjén elvárjuk tőle a maximumot. Az R3-ast már nem motiválják a pontok, a jelvények, a toplisták. A trófeák büszkeséggel töltik el, de ezek csak múltbéli események nyomai. A tudás akkor válik a játékos jelenévé, ha az elismerés az egész személyiségét építi – erre jók a rangok, illetve az egyéni (átvihető) reputáció és a csoportreputáció. A rangok a nevünk előtt álló jelzések, amelyek korábbi tapasztalatainkra utalnak, illetve a hatalmunkra, a felelősségünkre – de csak az adott tevékenység kontextusában (például rendfokozatok, tudományos fokozatok) értelmezhetők. Az átvihető, személyes reputáció ezzel szemben azokat az eseményeket, elismeréseket jelöli, amelyeket egy baráti körben vagy a vasárnapi ebédnél a családdal is szívesen megosztunk. A csoportreputáció pedig azt a kötődést jelenti, amely a munkatársainkkal, csapattársainkkal alakul ki: egy olyan közösség formájában, amely épp a tevékenységtől (is) válik fontossá számunkra. Ez a Wu-féle skála végpontja.

*Motiválás / R4: Partnerként kezelés*

- Az R4-es játékosról tudjuk, hogy motivált is, képes is elvégezni a rá bízott feladatokat, ezért át kell vezetnünk őt a játékból a valóságba, delegálni kell neki feladatokat. Neki már nem különösebben fontos a jutalmazás, az elismerés – számára természetes, hogy teszi a dolgát, belső motivációja szerint. Neki az a motiváló, ha *partnerként kezeljük*, számítunk rá. A jó partnert ugyan nem szükséges játékos eszközökkel motiválni, de nem árt odafigyelni, hogy mit NE tegyünk vele, hogy a partnerség hosszan fennmaradjon: ne próbáljuk meg kifizetni a szívességeit, ne emlékeztessük öncélúan az alá-fölé rendeltségi viszonyunkra, és legfőképp ne terheljük aránytalanul túl. Bármikor kérhetünk tőle segítséget, szívességet, de cserébe ő is elvárja, hogy mellette legyünk, ha gondja támad.

*Stresszmentesítés / R1: Nem kötelező*

- Többször beszéltünk már arról, hogy a játék nem működik, ha kötelezővé tesszük. Kérdés, hogyan lehet egy előírt tevékenységről azt kommunikálni, hogy *nem kötelező*? Van megoldás, ha néhány lépést hátrébb lépünk, és onnan kommunikáljuk a teendőt: „ami szükséges, az a játékszabály, ami vonzó, az a kihívás, minden mást szabad” – azaz a játékos döntése. Ezt az algoritmust „Tom Sawyer technikának” neveztük el, a híres kerítésfestős jelenet után.<sup>34</sup> Hogy tartalmaz-e lényegi eltérést a hagyományos „kötelező” megközelítéshez képest? Igen. A kötelező dolgokban mindig jelen van valamilyen hatalom, valamilyen kényszer, amellyel szemben minden ember egészséges ellenállást tanúsít. A szükséges dolgok éppen úgy kényszerítő jellegűek, csak nem érezzük mögötte a frusztráló hatalmat. Nincs értelme lázadni sem a fizika törvényei, sem a póker játékszabályai ellen. A nem kötelező egyben megfeleltethető Dan Pink autonómiájával, ami az első számú belső motiváció.

<sup>34</sup> Mark Twain klasszikusában a főhőst kerítésmeszeléssel büntetik egy csínytevése miatt. Barátja, Ben Rogers gúnyolódni kezd Tommal, amikor meglátja, hogy a fiú épp a kerítést meszeli. Tom látszólag tudomást sem véve róla dolgozik tovább. Ben ismételt provokációjára Tom megjegyzi, hogy kerítésmeszelés nem is munka, hanem valami különleges dolog. Ben először gyanakszik, de Tom teljesen átkeretezi neki a meszelést: „Azt mondd meg, miért ne csinálnám szívesen? Azt hiszed, mindennap meszelhetek kerítést?” A történet extrém fordulatot vesz. Ben nemcsak önként jelentkezik, hogy elvégezze Tom munkáját, hanem még egy almát is ad *fiúetségül* a látszólag nehezen meggyőzhető gézengúzának.

*Stresszmentesítés / R2: Vizualizálás*

- Az R2-es játékos számára a legfontosabb stresszforrás a saját szerepe a rendszer egészén belül. A legtöbb munka, tanulási folyamat attól igazán lélekölő, hogy az ember nem látja, hogy mennyire haladt előre. A feladatunk ebben a fázisban, hogy megjelenítsük számára az ő egységnyi ráfordításával elért változást. A vizualizálásra nincsenek kész receptjeink, de fontos, hogy ami a játékos tevékenységében lényegi és mérhető, azt mérjük, és minél átláthatóbb módon jelenítsük meg. Bár a vizualizáció jelentősége triviális, a vizualizált tevékenység értelmezése nem az. Gyakran futunk bele abba, hogy a játékosok félreértik, személyes támadásnak veszik, ha a teljesítményük hiányosságaira rámutatunk. Ez a játékos környezetben ritkán történik meg. Ha a játékosítás során mégis előfordul, akkor újra kell keretezni a vizualizációs eszközeinket. A vizualizáció a Dan Pink-féle elsajátítás legfontosabb támogatója.

*Stresszmentesítés / R3: Hibázni rendben, újra próbálkozni jó*

- Az R3-as szituációban – tudniillik, amikor célunk az elismerés és ennek érdekében a maximumot várjuk el a játékosainktól – fontos biztosítani a játékosainkat, hogy többször is nekifuthassanak a feladatnak. A cél a legjobbat kihozni magukból. Ezt jelenti a *hibázni rendben, újra próbálkozni jó* szlogen. Gyakran felmerül a kérdés, hogy vajon ugyanannyit ér-e annak teljesítménye, aki csak sokadik próbálkozásra megy át egy vizsgán, mint aki elsőre kiválóan teljesít? Gamifikációs szempontból pontosan ugyanannyit ér mindkét vizsga. Sőt, aki többször nekifut ugyanannak a feladatnak, talán még több gyakorlata, rutinja is keletkezik. Fontos, hogy a „hibázni rendben” nem azt jelenti, hogy megengedjük a rossz minőséget, hanem hogy a legjobbat akarjuk kihozni akár többszöri hibázás és újra próbálkozás árán is. A hibázás és újra próbálkozás a mindennapokban komoly stresszt is okozhatna, ám a Dan Pink-féle rajtunk túlmutató cél érdekében a végsőkig hajlandóak vagyunk rá.

*Stresszmentesítés / R4: Ünneplés*

- Az R4-es játékosról tudjuk, hogy a delegálás technikájával már szinte átvezettük a valóságba, és azzal motiváljuk, hogy partnerként kezeljük. Magáról az átvezetés aktusáról azonban mindeddig nem esett szó. Az átvezetés történhet az elsajátított ismeretek, képességek tudatosításával akár egy utókövető tréningen, de még szerencsésebb, ha mindez ünnepi formában történik, egy vacsorán, egy kvázi felnőtte válási/beavató szertartáson. Az ünnepek nemcsak efféle mérföldkőként funkcionálnak. Strukturálják a hétköznapiakban az idő múlását, lehetőséget biztosítanak az alternatív nézőpontok kipróbálására – ha pedig szükséges, akár a hagyományostól eltérő mérőeszközök alkalmazására is. Az ünnepek visszacempészik a játékoságot a valóságba.

Az általunk kialakított, és a munkánkban használt gamifikációs mátrix tizenkét eszközt fent vázlatosan bemutattuk. A modellünk még nem végleges, jelenleg is formálódik: beleépítjük a saját és más szakértők által összegyűjtött tapasztalatokat, tudásokat, azonban operatív szinten már többféle területen használtuk sikerrel a gyerekneveléstől a hűség-programokon át a vállalati képzésekig.

*A valóságtól való különbözőség tudata a valóságban*

Néhány nappal az előtt, hogy felkértek ennek a cikknek a megírására, munkatársammal, Buzás Andreával egy tréninget tartottunk középvezetőknek. Hogy feltárjuk a csoport legegésztőbb problémáit egy körkérdést tettünk fel, hogy mi az a munkájukkal összefüggésben lévő gondolat vagy jelenség, amitől a legszívesebben megszabadulnának? Az egyik válasz az volt, hogy „elég jó”. Először nem értettük, mit jelent ez a két szó. Aztán a válaszadó kifejtette: amióta a munkáját megkezdte a cégnél, folyamatosan kétségek közt él, hogy elég jó-e ő ahhoz, amit csinál? Mindkettőnket meglepett ez a válasz. Ezért megkérdeztük, kik azok még a jelenlévők közül, akik úgy érzik, hogy az *egész személyiségüket beleviszik a munkába*? Erre a kérdésre nyilvánvalóan nem egyértelmű, mi a jó és mi a rossz válasz, ezért a résztvevők alaposan elgondolkodtak, majd sorra emelkedtek a kezek a magasba. Sokkoló volt látni, hogy egy multinacionális vállalat vezető beosztásban lévő alkalmazottai között milyen magas arányban vannak azok, akik a munkájuknak rendelik alá a személyiségüket. Hogy ez mennyire magyar sajátosság, azt megfelelő kutatás hiányában nem tudnánk megmondani, de tény, hogy ez az a stresszforrás,

- amely képes fenntartani a „kötelező ukázok” kultúráját – hiszen a legáltalánosabb, leghasznosabb játékszabályokat is képesek egy megszemélyesített hatalomnak tulajdonítani;
- amely miatt szinte lehetetlen valódi értékelést adni az emberek munkájáról – mert a hiányosságok, fejlesztendő területek említését úgy élik meg az emberek, hogy a személyiségükbe gázoltak;
- amely miatt zéró toleranciával viseltetnek a hibákkal szemben, hiszen azok a gyengeség jelei, nem pedig a legjobb megoldáshoz vezető út lépései.

Bár Jesse Schell előadása és a gamifikáció 2010-es berobbanása a kezdetektől a tömegek befolyásolásának lehetőségével kecsegtetett, valójában mégsem csupán az emberek motiválása miatt tekintünk rá forradalmi gondolatként. Számunka legalább annyira fontos a *játékos szerep* kialakítása, és mindazok az előnyök, eredmények, amelyek ebből származhatnak.

A stresszmentesítés fontosságát a legszemléletesebben az orvosszerep illusztrálja. Sajnos közvetlen baráti környezetemben így is találkoztam olyanokkal, akiket nem védett meg az orvosszerepük, és néhány hibát követően alkohol-, illetve drogfüggőség alakult ki náluk. Ha az orvos nem úgy tekintene az emberi testre, mint megjavítandó organizmusra, hanem mint egy fájdalmakat, szenvedést átélő másik emberre, akkor nem tudna tiszta fejvel gyógyítani – éppen ezért nem javasolják az orvosok számára, hogy a hozzátartozóikon életmentő beavatkozást végezzenek. A páciens esetleges halála pedig olyan mértékű terhet róna rá, amelyet csak nagyon nehezen tudna feldolgozni.

Ahogy az orvosszerep védi az orvost, úgy a játékos szerep védi a játékos. Ahogy korábban említettük: a főnök és beosztott nem tudna együtt kosárlabdázni, ha nem tudnák biztosan, hogy ami a pályán történik, az a pályán marad – a főnöknek dobott kosarak nem bosszulják meg magukat másnap az értekezleten. Vajon képesek leszünk valaha úgy tekinteni a munkánkra, mint egy helyre, ahol eljártsszuk azt, hogy dolgozunk? A gamifikáció szakirodalmában a stresszmentesítésnek, illetve a játékosszerepnek eddig nem találtuk sem nyomát, sem hagyományát – az Huizingával és Cailloisval feledésbe merült –, de hiszszük, hogy legalább annyira fontos a valóságtól való különbözőség tudatát kutatni ennek az új módszertannak köszönhetően, mint a motivációt.



## Irodalom

- Barbarics Márta, „Gamifikáció a magyar oktatásban” – VIII. Nemzetközi Médiakonferencia, *Balatonalmádi*, 2015. szeptember 29. – október 01. <https://www.youtube.com/watch?v=O2M5CfaBfO8>
- Bartle, Richard, *Designing Virtual World*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2003.
- Caillois, Roger, *Man, Play, and Games*, University of Illinois, Urbana and Chicago, 2001, [1958].
- Chou, Yu Kai, *Actionable Gamification - Beyond Points, Badges, and Leaderboards*, Octalysis Media, 2015.
- Chou, Yu Kai, *Octalysis – complete gamification framework*, 2015. <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Csikszentmihályi Mihály, *Flow – Az áramlat: A tökéletes élmény pszichológiája*, Akadémiai Kiadó, Budapest 1997, [1975].
- Fekete Zsombor, „A KPI-től a játékig, és vissza”, *Venustus Konferencia*, 2016. november 18. <https://youtu.be/pZ2Ip5QnqVM>
- Fogg, BJ, *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*, Morgan Kaufmann, San Francisco, 2003.
- Fromann Richárd, *Játékoslét – A gamifikáció világa*, TypoTex Kiadó, Budapest, 2017.
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc and Robert Zubek, „MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”, <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Huizinga, Johan, *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játékelemeinek meghatározására*, Universum kiadó, Szeged, 1990 [Budapest, Athenaeum, 1944].
- Jimenez, Sergio, “Gamification Model Canvas”, *Gamasutra*, 11 June 2013. [https://www.gamasutra.com/blogs/SergioJimenez/20131106/204134/Gamification\\_Model\\_Canvas.php](https://www.gamasutra.com/blogs/SergioJimenez/20131106/204134/Gamification_Model_Canvas.php)
- McAllister, Graham, “Success is in the detail. UX/UI design tips for base builder games”, *Budapest Game Developers Meetup 19*. 2016. augusztus 25.
- McClelland, David, *Human Motivation*, Cambridge University Press, Cambridge, 1988.
- McGonigal, Jane, „Az online játék jobbá teheti a világot”, *TED2010*, 2010 február [https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?language=hu](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=hu)
- Mérő László, „Játéktervezés és metastabilitás”, előadás, Budapest, BME, 2016. január 20.
- Mérő László, „Mit tanulhatunk a Tetrisből?”, beszélgetés, *Gamification 7fő*, Budapest, Csodák Palotája, 2018. 01. 22.
- Schell Jesse, “When games invade real life”, *DICE Summit 2010* [https://www.ted.com/talks/jesse\\_schell\\_when\\_games\\_invalidate\\_real\\_life](https://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invalidate_real_life)
- Pink, Daniel H., *Motiváció 3.0*, HVG Könyvek, Budapest, 2010.
- Pink, Daniel H., “The puzzle of motivation”, *TEDGlobal*, 2009. [https://www.ted.com/talks/dan\\_pink\\_on\\_motivation](https://www.ted.com/talks/dan_pink_on_motivation)
- Ryan, Richard M. and Edward L. Deci, “Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions”, *Contemporary Educational Psychology*, Vol. 25. (2000) Issue 1., pp. 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Veszelszki Ágnes, „Az árhírek extra-, és intralingvális jellemzői”, *Századvég*, (2017/84), 51–84. old.
- Werbach, Kevin, *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, 2012.
- Wu, Michael, “Gamification 101: The Psychology of Motivation”, *Lithium Community*, 3 January 2011. <https://community.lithium.com/t5/Science-of-Social-Blog/Gamification-101-The-Psychology-of-Motivation/ba-p/21864>
- Wu, Michael, “Level up your gamification to solve big business problems”, *Gamification World Congress 2015*, Barcelona, 10-13 November 2015. <http://www.gwc-conference.com/talk/level-up-your-gamification-to-solve-big-business-problems/>

- Wu, Michael, “Intrinsic vs. Extrinsic Motivation—Clearing the Fog (not Fogg!)”, *Lithium Community*, 2 November 2014. <https://community.lithium.com/t5/Science-of-Social-Blog/Intrinsic-vs-Extrinsic-Motivation-Clearing-the-Fog-not-Fogg/ba-p/128039>
- Yee Nick, “The daedalus project, the psychology of MMORPGs, A Model of Player Motivations”, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php>
- Zichermann, Gabe, “Fun is the Future: Mastering Gamification”, *Talks at Google*, 26 October 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g>
- Zichermann, Gabe, „Gamification and Future”, *Gamification World Congress 2015*, Barcelona, 10-13 November 2015. <https://youtu.be/kJ4yJjGn2js>

**Fekete Zsombor** 1976-ban Szegeden született. 2000-ben a Miskolci Egyetem Bölcsészettudományi Intézetében szerzett szociológus-pedagógus diplomát. Doktori képzését a Budapesti Műszaki Egyetemen félbehagyta. 2002 és 2008 között e-learninges tartalomfejlesztési projekteket vezetett. 2004 és 2008 között egy videojáték-kultúrával foglalkozó televíziós műsor szerkesztő-műsorvezetője volt. 2009 és 2011 között az Egyszervolt.hu játéktervezője, oktatójátékait több hazai és nemzetközi díjjal ismerték el. 2011 óta gamifikációval foglalkozik: nagyvállalatoknak készít oktatójátékokat, tart vezetői képzéseket. Több magyarországi egyetem rendszeres vendégelőadója.

## Noogames: játékkultúra és civilizációs horizont

Nemigen érheti szó a tudóscéhnek a játékok kutatásával foglalkozó tagjait: számottevő módszertani formagazdagsággal szállítják az érdekesebbnél érdekesebb eredményeket, óriásira növesztve egy mostanra kellőképpen intézményesedett és differenciálódott (szakfolyóiratok és szakkonferenciák egyre bővülő körével reprezentált) diszciplína szöveg hagyományát. S a ludológusok elkötelezett akadémiai közossége nemcsak a játékvilág új jelenségeire reagál gyorsan és érzékenyen, hanem az igényes reprezentáció és értelmezés mellé komoly elemzői munkát is rendel. A játéktevékenység bővülő színtereit, formáit, platformjait és hatáskövetkezményeit termékeny módon kapcsolják össze más fontos (elsősorban fejlődéslélektani és szociálpszichológiai) narratívákkal<sup>1</sup>, s mindez felhasználói környezetekbe ágyazottan is elvégzik (a szórakoztatóiparon kívül az oktatás, az egészségügy, a termelés vagy a kereskedelem alrendszerére vonatkoztatottan). A tárgykörnek így kétségkívül alig maradt tudományosan bevilágít(hat)atlan szeglete.

Annál nagyobb az elmaradása a fordított iránynak, ahol a játék és a játéktevékenység egy átfogó, multidiszciplináris társadalomelméleti konstrukcióépítés adalékeként, összetevőjeként, komponenseként, illusztrációjaként kerül a tárgylemezre. Ahol a kutatói kérdések a civilizációs rendszerszint dinamikájára, a társadalmi paradigmaváltás egyes sajátosságaira, trendjeire, összefüggéshálójára vonatkoznak, s a játék világának valamely jellemzője azért kerül mérlegre, hogy a feltárása és problémakeretbe helyezése révén elért leírasi és magyarázati többlet magasabb elemzési szinten járuljon hozzá nagyobb rendszerek modellezéséhez és megértéséhez. Kuhniánus módon úgy is mondhatnánk, hogy ha Huizinga történeti-antropológiai narratívateremtése, a Homo Ludens nembeliségének felfedezése megfeleltethető, mondjuk, a genetika mendeli (vagy egyre inkább Mendel és Festetics nevével fémjelvezhető) első szakaszának, akkor a watson–cricki második szakasz a játékkformák konvergenciáját eredményező számítógépes és online kultúra sokoldalú recepciója.<sup>2</sup> Am ahogy a genetika már átlépett a harmadik szakaszába (a humán genom teljes feltérképezésével és a kódolási keresztmintázatok kibogozásával), úgy ez az átmenet a játék esetében épp csak megkezdődött a valóságban és az arra reflektáló elmélet(ek)ben.

A játékvilág evolúcióját és differenciálódását egy ideje a fogalmi megragadáson és a tipizáláson keresztül tudjuk követni. Amikor megszületett a „komoly játék” (serious game) terminus<sup>3</sup> már a névadással és a definícióval is azt tükrözte, hogy elkezdődött egy új idő-

<sup>1</sup>Mindez természetesen nem jelenti azt, hogy ne lennének kiugró aránytalanságok az egyes témakörök művelésének kiterjedtségében: a digitális kultúrán belül folyamatosan átalakuló játékfüggőség-jelenség és a médiaerőszak-diskurzus folytatásának tekinthető erőszakos/lövöldözős játékok kritikai kiindulópontú vizsgálata mérhetetlenül túlreprezentáltak tekinthető.

<sup>2</sup> Ennek a viszonyváltásnak sarkalatos eleme a gyors átmenet a játék korábbi masszív elutasításától egy sokkal magasabb elfogadottsági szinthez (sok esetben már hivatalosan ajánlott módszertanként). Ezzel párhuzamosan azonban megszületnek és felerősödnek az aggályok és a játékokkal kapcsolatos veszélyek érzékelésének új narratívái is.

<sup>3</sup> A diskurzusteremtő könyv (Abt 1970) lassan félszáz éves, de a kiterjedt tudományos eszmecsere csak a könyv 1987-es újrakiadása óta zajlik, és az ezredforduló után erősödik fel s ölt testet szaporodó

számítás: ha mindaddig a játéknak az *élménydimenzió* (élményszerzés és átélés) volt az elsődleges és kizárólagos aspektusa, akkor a komoly játékok korába lépve a megkülönböztetett jellegzetességgé a *cél-vezéreltség (irányítottság)* vált. A mind komplexebb játék-ökoszisztéma (játék, játszás, játékterület) bármely vagy minden eleméhez társítható cél (*purpose*) az adott játéktípusoktól és játékalkalmaktól az *élményszerzésen* (szórakozáson, kikapcsolódáson, izgalmon, örömforrás szerepen) túl remél *extra hozadékot*.<sup>4</sup> Vagy egy meglévő játékban rejlő lehetőséget használ ki így, vagy a design folyamatában eleve ezért hoz létre újat: a játéktechnológia, játékpedagógia, játékfilozófia és koordinált játékpraxis legutolsó generációi már számtalan különböző többlettípus előidézése érdekében szerveződnek.<sup>5</sup> A *gamifikáció* (játékosítás) pedig ebben a megközelítésben nem más, mint a játék-ökoszisztéma elemeinek kiterjesztése olyan életterekre, ahol azok korábban nem voltak jelen (elsősorban a tudományban, a vállalati-szervezeti kultúrában, az egészségügyben és a politikai közéletben).

monográfiákban. Fontos megjegyezni, hogy már Abt legkorábbi fejtegetései is kifejezett formában idézték meg a komoly játékok lényeges attribútumait: elsősorban az oktatási (instrukciós) funkciót, az informáló szerepet, de nagyon hangsúlyosan a különféle problémamegoldások és a tervezés támogatásában rejlő erőt. Abt kitért a hátrányos helyzetek kompenzációjában rejlő potenciálra, a játéktechnikák individualizálásában rejlő lehetőségekre, és nem mulasztotta el elemezni a legnagyobb felhasználók (a gazdaság, a politika, a közoktatás és a tudomány) sajátosságait sem.

<sup>4</sup> Nem értünk egyet (többek között magával Abttal együtt) azokkal (mint például Chen és Michael 2006), akik szerint a cél egyenesen „felülírja” a szórakoztató szerepet, és a komoly játékok számára az élmény irreleváns. Ki lehet küszöbölni az oktatási, tájékoztató vagy tréningjátékok tervezésekor a kikapcsolódási funkciót, és lejátszhatóak játékok úgy is, hogy ahhoz nem kapcsolódik érzelmi állapot. De nem kétséges, hogy két komoly játék közül az lesz a sikeresebb és hatékonyabb, amelyik átélhetőbb, izgalmasabb, élményszerűbb, mozgósítóbb, erősebb szenvedélyt és elköteleződést provokálóbb. De mondhatnánk bátran úgy is: nagyobb flowt eredményező. A képességek csúcsra járatásával megtapasztalt határközeliség és időtlenség élménye ugyanazt az agyi mintázatot mutatja a sportoló, a játékos, a tudós vagy a meditáló szerzetes esetében (amit Costas Karageorghis, a Brunel Egyetem sportpszichológusa egy ezredforduló utáni, sokat idézett kutatásában meg is mért, lásd például <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/2154092.stm>). Legújabban egy remek áttekintés emeli ki a flow és a választási lehetőség (flow and choice) egyidejű meglétét a játékok pozitív pszichológiai szempontból felszabadító hatáskövetkezményekhez vezető természetének kulcsaként – olyan játékok példáján keresztül, mint a *Little Big Planet*, a *Journey* vagy a *Train* (Isbister 2016).

Másfelől nem értünk egyet azzal az üzenettel sem, amelyet a gyakorta előkerülő „*all games are serious*” aforizma hordoz. Ez mást ért ugyanis „komolyságon”, mint a terminológiai kísérlet, amelyre látszólag reflektál. Magától értetődő, hogy az élmény- és örömszerzés, a gyakorlás, a fejlődés, a játékpartnerekkel való kommunikáció és az elme pallérozása elég „komoly” dolog, amely csakis pozitív pszichológiai kategóriákkal írható le. De a definíciós „komolyság” hordozója a tudatos törekvés, amely környezeteket komponál, hogy abba beemelhesse mindazon játékokat, amelyek a remélt hatások elérését ígérik.

<sup>5</sup> Ezért nem volt szerencsés egyetlen játékosztály elnevezéseként az univerzális GWAP (Game with a purpose) formulát választania az iskolateremtő Luis von Ahn-nak. Ő először 2005-ös doktori értekezésében utalt így azokra a játékokra, amelyek során az emberek afféle humán komputerként nagy mennyiségben hajtanak végre olyan tranzakciókat (például képfelismerést és metaadatolást), amelyre a számítógép nem képes, de ha sokan és sok mikrotranzakcióra hajlandóak a játékszituáció vonzósága miatt, akkor ezek eredménye olyan, mintha egy nagy tudású mesterséges intelligencia állította volna elő. A képekhez tartozó kulcsszavak azonosításával debütáló első GWAP, az *ESP game* után számos más területen is születtek remek megoldások: a szemantikus Web, a biztonság, a felnőtt tartalmak szűrése vagy az online keresés támogatására.

A komoly játékok sokasodásával a digitális kultúra és annak fantasztikus eszközparkja által is táplált konvergenciafolyamat is nagy ugrásokkal haladt előre. A játék-ökoszisztéma egyfajta detonációjának, robbanásszerű kibontakozásának lehettünk tanúi. És emögött nem egyszerűen új játéktípusok és játék-architektúrák, eszközök és logikák jelentik a felhajtóerőt, hanem fontos összetevője a hagyományos, predigitális játékvilág extenzív növekedése is. Egyszerre gyarapszik immár a sportjátékok, táblás játékok<sup>6</sup>, szellemi játékok, kalandjátékok (*adventure games*), kártyajátékok, figurajátékok (*toy games*), akciójátékok kínálata<sup>7</sup>, s ezek egyúttal számtalan hibridet is képeznek elképesztő vonzerővel bíró digitális utódaikkal, amelyek sokféle platformon érhetőek el. Eközben a valóságos tárgyak és (részben új) fizikai játékhelyszínek<sup>8</sup> minden variációban keverednek tisztán vagy részben virtuális környezetekben futó valóságon túli (*transreality*) játékokkal – hívják azt alternatív, kevert vagy augmentált valóság játéknak, fantáziajátéknak vagy szimulációnak (*mixed reality augmented reality, alternative reality*<sup>9</sup>, *simulation games*).<sup>10</sup> A játék-ökoszisztéma maga pedig az e-sport-kultúra (versenyek és klubok), öntevékeny játékkultúra-fejlesztő szervezetek és mozgalmak, új közösségtípusok, ajánlóoldalak, játékkatalógusok, letöltő oldalak és számtalan új alkalmazói kisvilág irányába bővül, amelyet extenzíven növekvő játéklejlesztő ipar és pedagógia szolgál ki.

Régóta kísérleteznek különböző osztályozási rendszerekkel<sup>11</sup>, amelyek egyszerre képesek követni a táguló játékuniverzumot, elkülöníteni annak minden lényeges attribútumát, s mindeközben megbízható egyedi azonosítást és besorolást is biztosítani. Az egyik legsikerültebb próbálkozás rövid bemutatásával az a célom, hogy felmérhető legyen, nagyjából milyen kategóriák mentén tipizálnak a játékkutatás watson-cricki második szakaszának meghatározó szereplői.

Francia kutatók munkájának eredménye a többször finomított, univerzálisnak szánt G/P/S modell (Djaouti et al. 2011). Ez három kiemelt dimenzió mentén rendezi el az at-

<sup>6</sup> A reneszánszukat élő táblás játékoknak (*board games*) például nemcsak egyre több fajtája és fejlesztője, hanem elképesztően népszerű közösségi oldala is van (2017 végén 30 nap alatt 5 millió egyedi látogatót tudhat magáénak a BoardGameGeek <https://www.boardgamegeek.com/>). A kutatókat a 11. évfolyamába lépett *Board Game Studies Journal* tömöríti, akik számára nem kétséges, hogy a táblás játékok ma az egyik konvergenciasúlypontot jelentik (Booth 2014), és az eddigi oktatási célú fejlesztések mellé rohamtempóban születnek az új táblás játékok – például a mikrobiom-ismeretek köré épülő *Gut Check Game* (Coil et al. 2017).

<sup>7</sup> A számítógépek képernyőjétől újra a valódi 3D-s világba visszahelyezett (legfeljebb mobil eszközzel hibridizált) játékok osztályára teremt a *pervasive games* (pervazív játékok) elnevezés (Montola 2009), amely a mindent átható, az egész személyiségre kiterjedő és azt teljes egészében igénybe vevő helyzetek sajátja.

<sup>8</sup> Gondoljunk csak a *geolokációs* játékokra (*Ingress, Pokémon Go, Shadow Cities, Zombies, Run!, YouCatch, Roads of San Francisco, City Race Munich és Parallel Kingdom*), ahol a városi és természeti környezet avanszál játékhelyszínné. De a korábbi időszakokban született kártyaszobák és játéktérmegek után most például a szabadulósobák vagy épp a számítógépes játékszobákból kinőtt e-sport-paloták színesítik a fizikai helyszínek kínálatát.

<sup>9</sup> Az Alternate Reality Games (ARG's) egy kifejezetten a vállalaton/szervezeten belüli újgenerációs (transzmediális) képzési és elköteleződéserősítési tréning-praxis szakszavaként 'tulajdonnevesedett' (Palmer és Petroski 2016).

<sup>10</sup> S már formálódik a játékinterfész egy döbbenetes új változata, a végtagokat kiiktató agyvezérléses játékok (mind games) családja, ahol az elme közvetlenül vezérli az akciót (Graham-Rowe 2008). Most ugyan még csak aprócska objektumokat lehet mozgatni (például virtuális teniszlabdákat a *Mindball*ban), de az agyinterfészek és az optikai modulok fejlődésével elképesztő távlatok nyílnak meg.

<sup>11</sup> Amory et al. (1999) már az ezredforduló előtt feltérképezték például az oktatási játékok bővülő univerzumát.

tribútumokat, és ezek véges kombinációi jelölik ki az egyes játékok helyét ebben a sajátos „játékperiódusos rendszerben”.<sup>12</sup>

A G itt a magyarra lefordíthatatlan Gameplay rövidítése (játékosnak és játéknak a lejátszásban megnyilvánuló közössége), amely mindössze két csoportra oszlik annak alapján, hogy milyen szabály vezérli a lejátszás folyamatát. A Game (*ludus*) családba a játékmenetet maradéktalanul meghatározó zárt, az igazodási ponttól való eltérést értelmetlenné tévő, legtöbbször győzelemmel vagy vereséggel végződő játékok tartoznak. A Play (*paidia*) család játékaik csak néhány induló peremfeltételt közölnek, a lejátszás irányát és értelmét a játékos spontán megnyilvánulásai formálják, és sokkal inkább a folyamat, mintsem a végeredmény a lényeges.<sup>13</sup>

A P a Purpose, a cél, a komoly játék értelmét adó elvárás – ami lehet a játék során közvetített üzenettartalom, képzés/gyakorlás vagy adat- és jelentéscsere.

Az S a Scope, vagyis az alkalmazási terület, ahol az adott játék testre szabva jelenik meg. S mivel nagyon sok alkalmazási terület van, ez a legsűrűbb csoport.

Gameplay	Cél (Purpose)	Alkalmazási terület (Scope)		
Ludus	Tartalomközvetítés (Message broadcasting)	Piac (Market)		
	Oktatási (Educative)	Állam/Közigazgatás	Egészségügy	
	Tájékoztató (Informative)	Oktatás	Vallás	Katonaság
	Meggyőző (Persuasive)	Kultúra/Művészet	Vállalatok	
	Egyéni (Subjective)	Hirdetés	Ökológia	Politika
Paidia	Képzés/gyakorlás (Training)	Szórakoztatás	Tudomány	
	Mentális (Mental)	Nyilvános/közösségi (Public)		
	Testi (Physical)	Nagyközönség	Szakma	
	Adatcsere (Data exchange)	Diákok	Humanitáriusok	

1. táblázat: A G/P/S modell (Djaouti et al. 2011:13 csekély átszerkesztésével)

<sup>12</sup> Léteznek ennél még nagyobb felbontású felosztások is. Ben Sawyer és Peter Smith 2008-as komoly játéktaxonomiája például először főcsaládokat képez, és minden főcsaládon belül külön attribútumok alapján tipizál. <https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf>

<sup>13</sup> A ludus-paidia dichotómia Roger Caillois (1913–1978) francia szociológus korszakos jelentőségű könyvéből származik (Caillois 1958, 1961). Érdekes, hogy a szerzők Caillois izgalmas *játékforma-típológiáját* nem veszik át, pedig ezek is univerzális kategóriákként használhatóak (ennek oka feltehetően az, hogy ezek a sajátosságok keverten jelentkeznek az egyes játékokban, így szinte lehetetlen vagy túl bonyolult lenne az alkalmazásuk). Eszerint vannak a versenyjátékok (*agon*), ahol a játékosok képességei döntik el a kimenetet. A szerencsejátékok (*alea*) esetében a lefutás előre nem látható, a szerepjátékokban (*mimikri*) maga a paidia testesül meg, az érzék-összekavaró (*ilinx*) játékokban a szokásos neurális behuzalozás felülírása miatti alternatív döntés és cselekvés ad nehezen kiszámítható, de tipikus lefutást. Caillois nagy elméleti tette azonban sokkal inkább az volt, hogy a pusztán analógiákon túllépve a társadalmi gyakorlatban és a társadalmi viselkedésben is azonosította a fenti játékformákat (s ezzel a matematizálás felé forduló gazdasági és diplomáciai játékelmélettel párhuzamosan Huizingán túllépve adott antropológiai talapzatot a játékdiskurzusnak). Ebben a minőségben részben már a játékkutatás harmadik szakaszának előfutáraként is tekinthetünk rá.



Jól látható (és a többi komoly játéktipológiától sem kapnánk mást), hogy a rendeltetési szándék a játékok univerzumának belső tagoltságára vonatkozik. Ha azonban a korábban megjelenített elvárásnak megfelelően arra vagyunk kíváncsiak, hogy a játéktevékenységek miként épülnek be a társadalmi lét szövetébe, s ehhez a beépüléshez milyen célok kapcsolódnak, akkor másképp kell az osztályozáshoz is hozzáfognunk. Azt reméljük, hogy egy, a fentitől teljesen különböző tipológia jó útjelző lehet a játékkutatás korábban hiányolt harmadik paradigmaszakasza számára.

## Játék, társadalmi változás és teleológia

*Games for Good*,<sup>14</sup> *Games for Social Good*,<sup>15</sup> *Games for Change (G4C)*,<sup>16</sup> *Social Impact Games*,<sup>17</sup> *Positive Impact Games*.<sup>18</sup> nemes célú játékok, játékok a társadalmi „jóért”, játékok a változásért, társadalmi hatáskövetkezményekhez vezetni képes játékok, pozitív hatású játékok. Amikor – különböző osztályozások részeként vagy csak úgy magukban, megjelentek ezek az elnevezések, valójában ugyanannak a tartalomnak a lefedésére törekedtek: hogy a játéktevékenység ne egyszerűen *valamilyen* cél, hanem kifejezetten *a társadalmi progresszió* szolgálatába álljon. Evvel a játékhoz – a régieket nem leváltó, de azokra ráépülő – új értelemdadás (logosz) társult.

A filantrópiában, szegények helyzetbe hozásában vagy a környezettudatosság fokozásában azonban semmi olyasmit nem találunk, ami korábban ne létezett volna: azt is mondhatnánk, hogy ezek a célok az okos játékok egy adott alosztályát írják körül.

<sup>14</sup> Az 1998-ban alakult legelső non-profit szervezet, amely a Games for Good nevet viselte, a számítógépes játékok gyártóitól „gyűjtött be” felajánlásokat, hogy minél több gyereknek tudjanak játékokat ajándékozni, akik vásárlóerő híján nem tudnának azokhoz hozzájutni. Megszűnése után a videojáték-ipar szereplőit kiszolgáló Interactive Entertainment Merchants Association (IEMA) vette át ezt a funkciót, és élesztette fel a gyakorlatot, hogy minden új játékból bekerülnek példányok egy adatbankba, és gyerekkórházak, árvaházak, iskolák és más nonprofit szervezetek is példányokat kapnak további szétosztásra. Jellemző, hogy a köznyelvbe a 'games for good' később sem szigorú szakmai terminusként került, hanem egy orientációra utalt, és szinte kínálta magát ahhoz, hogy ezt a nevet viseljék ennek az orientációnak az elkötelezett követői – akik száma néhány éve ugyancsak megszorodott. A brit Games for Good fejlesztőközössége 2013 óta tekinti küldetésének, hogy a tanulás, a személyes fejlődés, a közösségi kohézió, együttműködés és filantrópia világát játékokkal segítse (<http://www.gamesforgood.co.uk/index.html>). Ekkor indult el az az oldal is (<http://www.gamesforgoodesign.com/>), amely az akadémiai szférában született kutatások eredményeit játékdizajn-tapasztalatokká és ajánlásokká formálva kívánja konzultációval és saját (főleg egészségügyi-felvilágosító) játékprojektek kritikus pillanatainak bemutatásával támogatni. Az ugyancsak 2013-ban alakult amerikai Games 4 Good Foundation a sportjátékokban találta meg a pozitív változások katalizátorát (<https://www.games4goodfoundation.com/>).

<sup>15</sup> <https://www.goodnet.org/articles/top-10-games-for-social-good>

<sup>16</sup> Mozgalom és gyakorlatközösség, amely tevékenységét a társadalmi változás érdekében felhasználható játékok népszerűsítésének szenteli (<http://www.gamesforchange.org/>).

<sup>17</sup> Marc Prensky, a kiváló oktatókutató Social Impact Games című katalógus-oldalán már 2006-ra 500-nál több játékot gyűjtött össze (az oldal később megszűnt). A terminus kategóriává fejlődött, így leginkább tudományos publikációk címében találjuk. Ruggiero (2013) már (viszonylag sikerületlen) tipológiát is alkotott a játékkal elérni kívánt lehetséges célok alapján.

<sup>18</sup> A Bécsi Egyetemen például önálló Positive Impact Games Laboratórium alakult a terület kutatására (<http://www.piglab.org/>)

Az a célkitűzés azonban, amit Jane McGonigal jelenített meg nagysikerű könyvében – amely már doktori értekezésésként a publikáció előtt is világhírt hozott a szerzőjének (McGonigal 2011) – teljesen új oldalról teremt kontextust.<sup>19</sup> McGonigal fő tézise az, hogy a játékkal töltött sok milliárd óra (mint életidő) másképp is hasznosulhat. Amennyiben a játékelmény ugyanúgy biztosított, akkor a megfelelő tervezésnek köszönhetően a játéktevékenység során egyúttal a civilizációs kihívásokkal való megküzdést támogató ismeretek, tudások is szülehetnek és sokszorosíthatnak. A pusztá élmény vagy valamilyen célnak való megfelelés mellett alkotó, teremtő energiák támadhatnak, csatornázthatnak és szabadulhatnak fel. A játéktevékenység új funkciót kap: *a világ adott irányú alakításának*<sup>20</sup> *ágenszévé válik*. A mikrocélocskák korábbi pókhálója fölé egyetlen, átfogó teleológia ernyője kerül, amely mögött határozott világgépbe ötvöződnek a természet, a társadalom és az ember kölcsönviszonyának aktuális helyzetével kapcsolatos nézetek. Ezek egyszerre foglalnak állást a 'milyen' és a 'milyen legyen' kérdésében: vagyis egyszerre leíróak, analitikusak és normatívak. A normativitást pedig az elköteleződés és a felelősségvállalás hitelesíti és igazolja. McGonigal nemcsak szociológus, hanem a fenti célt szolgáló játékok tervezője és népszerűsítője, és az új teleológia hirdetője. Egyszerre evangelizátor és kritikai társadalomkutató, aki tisztában van vele, hogy a valóság feltárása mellett az elméletnek a jövőkép alkotása is feladata. S ha ez a jövőkép normatív, annak alapja nem lehet más, mint az elsődleges reflexió a nagy társadalmi átalakulás természetére. Vagyis a kiindulópont az, hogy milyen trendek nyomán milyen lényegi változásokat azonosítunk a világban.

Arra, hogy „korunk jellegét” hogyan tudjuk egyetlen alapvető kifejezéssel megragadni, számtalan fogalmi kísérlet született. Az *antropocén* az emberki kultúrájának a Föld geológiaiját és természetföldrajzi állandókat megváltoztató beavatkozáerejére reflektál. Az *információs társadalom* fogalma az ipari korszakhoz köthető attribútum-együttesek és dominanciaformák lecserélését igyekszik megragadni, az *információs civilizáció*<sup>21</sup> pedig még átfogóbb horizontot nyit. Mások a *társadalmi makroevolúció* új rendszerszintjeként értékelik a formálódó planetáris közösséget, amelynek egyik felhajtóereje a gazdasági, technológiai

<sup>19</sup> A teljesség kedvéért tegyük hozzá, hogy a gondolat korai, erős megfogalmazását már megtaláljuk James Paul Gee jóval korábbi bestsellerének záró fejezetében (Gee 2003: 205). A játékok új osztályát Gee és Hayes (2010) társadalmilag tudatos játéknak (*socially conscious play*) nevezi, és egy egész fejezetet szentel neki a játszó lányokról írott könyvben, a *Nickel* és a *Dimed Challenge* játékok kapcsán.

<sup>20</sup> Sok játékteoretikus ennél erősebb modalitást használ: a Gapers konzorcium a világ „megváltásáról” beszél, mások (olykor McGonigal is) a „világ megmentéséről” (Burak és Parker 2017). Az 'alakítás' használatával kiküszöböljük azt, hogy a világ állapotával, a krízis mélységével, folyamatok visszafordíthatatlanságával kapcsolatban kelljen állást foglalnunk. Azt gondolom, hogy *az emfatikus többlet árt a diskurzusnak*. Ha túlzott jelentőséget tulajdonítunk a játéknak, könnyű kritikai céltáblává tesszük még a nagyon is védhető és valóban fontos alaptéziseket megfogalmazó elméleteket is. Érdemesnek látszik ugyanakkor felidézni, hogy a tudományos-fantasztikus irodalom számára erős vándormotívummá lett az emberiségnek a fejlett és ellenséges idegen civilizációkkal szembeni élet-halál harcában a játékok felnötteknél jóval ügyesebb mestereinek, a gyerekeknek osztani főszerepet. (Igaz, a megtévesztésükkel: amikor ők azt gondolják, hogy csak játszanak, valójában igazi üresatákat vívnak. Mivel azonban így mentesülnek az irtózatos felelősségtől, nem nyomasztja őket a tét, épp ez bizonyul a siker zálogának. Orson Scott Card Végjátékát időben megelőzte Alan Dean Foster Az utolsó csillagharcosa, és magyar változatot is ismerünk, a KEEC álnéven írt A Nagy Világ-Regatta című regényt).

<sup>21</sup> A kifejezést Kumon (1994) nyomán használjuk, de kiterjesztettebb értelemben.

és kulturális globalizáció folyamata. A *posztkapitalizmus* keresése a tőke- és piaclogika erősdő diszfunkcióira reagál.

Bármelyiket is választjuk, más-más diskurzusba csöppenünk<sup>22</sup>, amelyekben közös, hogy egy emergenciacsoporthoz kellős közepén egyszerre próbál szilárd fogalmi keretet adni az átalakulásnak, miközben annak kívánt irányát is megjeleníti. Az is közös azonban valamennyi kiindulópontban, hogy az elméleti megfontolások gyakorlati alkalmazása, a beavatkozási javaslatok, a cselekvési programok (a normák „lefordítása” elvált változásokra) csakis *közösen konstruált* (co-constructed), *konszenzuális* (consensual) és a tervezésben és a végrehajtásban több változó egymáshoz való viszonyával és sok érintett aktoval egyszerre számoló, vagyis *orkesztrált* (orchestrated) lehet.

Amikor tehát a játékoknak bárki szerepet szán a paradigmaticusnak mondható civilizációs átalakulásban, akkor az csakis a *globális tudáskormányzás* (global knowledge governance) részeként történhet, a társadalmi lét sok-sok megértésre váró és annak nyomán gyakorlati újralakulásra érdemes területének egyikeként. A kimenetek forrása az átalakulás természetére és annak nehézségeire, valamint magára a játéktevékenységre vonatkozó tudások fűzője, amelyek döntéseken keresztül aktualizálódnak.

Ez a megközelítés egyenes úton vezet minket a *nooszféra*-elméletekhez, amelyektől igazán alkalmas fogalmi segítséget kapunk, hogy a keresett „harmadik játéparadigma” testet ölthessen.

A nooszféra-fogalom két őse, Vlagyimir Ivanovics Vernadzskij (1863–1945) és Teilhard de Chardin (1881–1955) ezirányú gondolatai jóval részletesebb kifejtést érdemelnek, most csak röviden tárgyaljuk ezek legfontosabbnak vélt, erősen szelektált (kizárólag a gondolatmenetünkhöz igazítható) elemeit.

Közös kiindulópontjuk az, hogy a homogeneizációval, az emberi minőség és az attól elválaszthatatlan emberi tudat kialakulásával egy különleges, csakis az élet megjelenésével összevethető dolog jött létre. Ha amabból a bioszféra fogalma nő ki, az akkor elme, értelem jelentésű nooszból képzett új szféra egyszerre része is ez utóbbinak, és több is annál: a *homogeneizáció egyszerre noogenezis*. Egy új létszféra jön létre, ahol a mozgásoknak határozott iránya van: a világ mind komplexebb megismerése. Ez azonban csak napjainkban mutatkozik meg a maga valódi (koszmikus) dimenziójában, amikor az evolúció új szakaszba jut: azáltal, hogy exponenciális módon szaporodni kezdenek a technológia által közvetített kereszt-kapcsolatok emberek és tudások között<sup>23</sup>, fajunk evolúciója is alakíthatóvá, tervezhetővé, irányíthatóvá vált. Ám a jövő befolyásolását immár egy új, magasabb szervezethez tartozó entitás irányítja (amely erős rokonságot mutat a korábbi világagy-koncepciókkal): nem kisebb csoportok, hanem a 'közös idegrendszer' révén 'közös tudattal' összeabroncsoltan cselekvő emberiség. Egy olyan emberiség azonban, amelynek minden egyes személyiség

<sup>22</sup>Érintőlegesen jegyzem meg, hogy van olyan elmélet (Johnson 2016), amely az egész modernitásban kulcsszerepet tulajdonít a játéknak (play), ami alatt persze ő minden olyan tevékenységformát ért, amelynek a szórakoztatás, a kikapcsolódás és nem valamilyen létfenntartási funkció adja az értelmét. S noha azt, hogy a modernitást izgalmas attrakcióknak és új tömegszórakoztatási módoknak köszönhetnénk, s hogy a játék volna az emberi progresszió elsődleges hajtóereje a kezdetek óta, erős túlzásnak kell tartanunk, az kétségtelen, hogy érdekes és eddig érdemén alul kezelt komponense a 19–20. század nagy társadalmi átalakulásának a kíváncsiságot fokozó, csodálkozást kiváltó, illúziót teremtő, az emberek elbűvölésére képes spektakuláris világa.

<sup>23</sup>Ebbe a gondolatba sokan az Internet „megsejtését” látják bele. Ám jóval inkább emlékeztet az Internet of Everything (IoE) architektúrára, ahol az emberek, mentális objektumok és artefaktumok (technológiai objektumok) szerveződnek egységes óriásrendszerbe.

is felértékelődő része – hiszen a tudások hordozója és termelője kizárólag az emberi fő, s a planetáris kapcsolatrendszer felhajtóerejét az autonóm, egyenrangú és méltósággal bíró személyek jelentik.

Ezt a nooszféra-értelmezést fejleszti tovább – erősen indokolható megfontolások alapján – Hankiss Elemér. A szimbólumformák összességéként azonosítható fegyvertár (amelyet hol kultúrának, hol civilizációnak látunk) nem valamiféle spirituális megismerő készlet<sup>24</sup>, hanem mindenkor a rideg és ellenséges világban való *túlélés* eszköze. Ennek megfelelően jól levezethető, hogy ha jelenlegi civilizációnk válságjelenségek sorát produkálja, akkor a nooszférának az adaptációs erő növelése érdekében szerveződő megújítása a túlélést szolgáló szükségszerű lépés (is). Élet-halál kérdés. S ha a civilizáció produktum – viszi tovább a gondolatot Hankiss (2014: 74) – akkor a nooszférában teremnek az eszközök, hogy a civilizáció túlélőképesebbé váljon.<sup>25</sup>

Ehhez az út a *nootechnológiai* innovációkon át visz: a tudás minden tartományában, tudományban, technológiában, az ember, a társadalom és világ ismeretében, mindezek megtanításában, alkalmazásában, sokszorosításában elért előrelépéseken.

A játékvilágot így immár gond nélkül besorolhatjuk a *globális tudáskormányzás által befolyásolt nootechnológiai innovációk* közé, azok egyik legfontosabb darabjaként. Ez a különleges szerep abból fakad, hogy szinte minden nootechnológia alkalmas arra, hogy keretétől vagy kiszolgálójától játéktevékenység (is) párosulhasson hozzá.

<sup>24</sup> A spirituális irány Chardin sajátja, aki teológiai köntösbe öltözteti egész elméletét. Azonban akár az emberiség egységéről, akár a békéről, akár a szeretetről mondtak minden további nélkül interpretálhatóak általánosabb értelemben is.

<sup>25</sup> Itt kell megemlítenünk, hogy Hankiss idézett művében, *Az emberi kalandban egy egész főfejezetet* (8.) szentel A játék világnak (Hankiss 2014: 283–329). S a maga könnyed értekező prózájával Hankiss egészen komoly aknákat robbant fel. Amikor nagyon hosszan elemzi a legnépszerűbb sportjátékot, a futballt, amellet, hogy komplett világmodellként mutatja be, oda jut, hogy „*a játék azzal teremt szabadságot, hogy szabályaival akadályokat helyez a labda egyenes vonalú mozgásának útjába, és ezzel gyakorlatilag a végtelenre szorozza fel a lehetséges mozgások számát*” (Uo. 307.). Izgalmas mellé helyezni mindennek Assmann gondolatát, amelyet az ünnepek kapcsán a *minden konnektív struktúra mélyén ott lapuló alapelv*, az *ismétlés* fontosságával kapcsolatban fejt ki. A kultúra és emlékezet legendás kutatója ebben látja ugyanis a biztosítékát annak, hogy a cselekedetek láncolatai nem futnak a végtelenbe, hanem felismerhető mintázatokba tudnak rendeződni, s épp ebben a sajátosságban ismerünk rá egy közös „kultúra” mozzanataira (Assmann 1999). Csakhogy a hagyomány és a szabályok által közvetített renddel egyidejűleg a mesterséges játékvilágok kaotikus mivoltának kezeléséhez másfajta mintázatképzésre is szükség van, így a kulturális azonosságtudat szakadatlan megteremtése mellett a megismerésben való előrelépéshez nélkülözhetetlen intuitív mozzanat is rendszerszerűen épül be a játéktevékenységbe. Sicart (2014) játékelmélete is erre reflektál: legfontosabb üzenete az a gondolat, hogy a játék elválaszthatatlan a világban való léttől (*to play is to be in the world*), miközben egyengeti számunkra a minket körülvevő valóság és a társas kapcsolatok megértéséhez vezető utat. Ian Bogost, akit korunk vezető játékfejlesztői és játékteoretikusai között emlegetnek, legújabb könyvében (anélkül, hogy idézné és ismerné Hankisst) a fentiekhez nagyon hasonlóan ragadja meg a játék lényegét: a játék által állított korlátok (*limitations*), és az ezek elfogadásából kinyíló következmények átélésének egyidejűségében (Bogost 2016). Ez, természetét tekintve, nem különbözik bármilyen banális tevékenységtől, mint a fűnyírás vagy a vásárlás – ezért tör Bogost amellet lándzsát, hogy ideje eltüntetni az éles határvonalakat a játék és mindennapok apró aktivitásformái között (nem megfelelően az arról, hogy ahogy a vásárlás és a fűnyírás is lehet játék, *bármit* játékká tehetünk).

A komoly játékok korát így a nootechnológia játékvilága váltja: röviden a noójátékoké (noogames).<sup>26</sup> A játékok azon osztályáé tehát, amelyek a civilizációs kihívások megoldása érdekében állíttatnak csatasorba<sup>27</sup>, felszippanva a korábbi játéktörténeti periódusok minden olyan formáját és változatát, amelyik ehhez a küldetéshez képes hozzájárulni a maga sajátosságaival (tehát természetesen a „komoly játékok” egy jelentős hányadát is).

## Noogames: egy induló tipológia

Tipológiánk bemutatásához három fontos összefüggéscsoport tisztázásán keresztül vezet az út.

1. Induljunk ki abból, hogy az irányított tudásfolyamatoknak van egy szerves rétegzettsége. Ha a leginkább látható, leglátványosabb eredmény az *új tudás* létrejötte (amely főként tudástermelő ökoszisztémák kimenete), akkor ezalatt a *meglévő tudások sokszorosítása* helyezkedik el: a tudás egymást feltételező intenzív és extenzív (Mettler és Pinto 2015) dimenziója. Belátható, hogy minél többen birtokolnak adott elemeket meglévő tudások készletéből (a faj közös tudásvagyonából), annál nagyobb lesz a valószínűsége, hogy ezek új kombinációinak létrehozásához hozzá tudnak járulni (egyedül vagy csoportosan). A tudás-sokszorosítás előfeltétele viszont (egy ideáltipikusan tudáskormányzott világban) a tudásbefogadásra- és kezelésre való alkalmassá tétel – a *tanulni tudás* képességének tömeges biztosítása. Egyáltalán nem mindegy azonban, hogy a tudásfolyamatoknak milyen persona-k az alanyai. Milyen testi és lelki állapotban, milyen identitással, milyen társas készségekkel, viselkedési sajátosságokkal, ellenállóképességgel, alkalmazkodóképességgel, traumákkal, belső stabilitással rendelkező polgárok milyen csoportok részeként kerülnek milyen tudásáramlások közelébe.

A nooszféra és a tudáskormányzás leghatározottabb, normatív világgépalkotó szempontja, hogy a rendelkezésre álló kollektív erőforrások és tudások mozgósításának elsődleges célfüggvénye az individuális szellemi (kognitív) képesség támasztórendszereként szolgáló általános testi és lelki egyensúly (a wellness, a jól-lét) megteremtése, a személyes fejlődést támogató és a szociokulturális hátrányokat ellensúlyozó mechanizmusokkal megsegítve. S mindezt nem egy pusztá humanista ideál vezérli<sup>28</sup>, hanem az az újkeletű felis-

<sup>26</sup> A noogame kifejezést először egy 2008-as kéziratban szerepeltettük, amelynek tervét és első változatát hárman, Tolnay Ádám, Rab Árpád és jómagam készítettük el. A tanulmány megíratlan maradt. A noo-előtagnak sajnos nincs megfelelő magyar fordítása, ezért a 'noójáték' hibrid furcsán cseng. A következőkben ezért fordítás nélkül a 'noogame' formát fogjuk használni.

<sup>27</sup> Érdemes futólag végiggondolni, miként ismerjük fel analógiák sorát, amelyek a játékkultúra néhány jellemző változásirányát az aktuális civilizációs kihívásokkal párosítja össze.

- egyre nagyobb méretű, összekapcsolt transznacionális játékosközösségek
- a játéktevékenység felfelé kúszása a korfán
- egyszerre növekvő technológiai és anyagi erőforrásigény (pénz és életidő) versus perszonalizált, olcsó innovációs lehetőségek
- a játékok egyre több osztálya és hibridje, egyre több platform és interfész

<sup>28</sup> Az ideáltipikus formát akár azonosíthatnánk is volna a „mindenoldalúan fejlett személyiség” eszményével. A leginkább Marxhoz kötött, valójában azonban a teljes neveléstörténetben bűvópatak-ként fellelhető elv (Ahrbeck 1979) azonban egy egyetemes elvárást manifesztál, ami érzéketlen a konkrét individuumok esetén a csak rájuk jellemző komplex meghatározottságok szövevényében *aktuálisan elérhető teljességre*. Ugyanakkor rendkívül fontos tisztában lenni azzal, hogy játékkutatók ismételtelen bebizonyították: még ott, ahol látszólag kizárólag a játékelmény megszerzése, az élvezet tűnik az egyetlen játék-oknak, valójában négy alapvető és egymástól különböző motivációtípus is

merés, hogy minden egyes potenciális tudáshordozót egyúttal civilizációs erőforrásként (is) kell értékelni.

Ha a szellemi szféra, a kognitív fejlesztés és a tudásműveletek instrumentális és know how-világára a nootechnológia vonatkozik, akkor ez utóbbi felsorolt misszió elemeit a *humán technológia* megoldáseggyüttese hivatott támogatni.<sup>29</sup>

Tudásréteg	Hagyományos nomenklatúra	Új besorolás
új tudás termelése	tudomány	nootechnológia
tudás-sokszorosítás	tudományos ismeretterjesztés oktatás(technológia) (didaktika)	
tanulni tudás		humán
elérhető teljesség	nevelés	technológia

## 2. táblázat: Tudásrétegek és technológiák

2. A módszerei révén objektivitásra törő tudományos tudástermelés (a popperi 'harmadik világ'), jól elkülöníthető minden egyéb tudásfolyamattól, amelyek funkciója a mindennapi cselekvés hatékonyságának és autenticitásának biztosítása és növelése a megfelelő reprezentációk és fogalmi megragadás, a cselekvésválasztást befolyásoló információk révén. A megismerés határainak kiterjesztése és a tevékenységháztartás magasabb információs szintre emelése révén elért paraméterváltozások egyaránt civilizációs létfeltételnek tekinthetők.

A két szféra között állandó az átjárás ugyan (a tudomány eredményeinek egy része előbb-utóbb hétköznapi gyakorlattá válik, a hétköznapi tapasztalatok formalizálható kimenetei pedig előbb-utóbb tudományos megismerési folyamatokba tápláltnak be), mégis indokolt őket külön kezelni, mert a nooszférában más a funkciójuk. Ezért nem segített volna a tudásjátékok (*knowledge games*) kategóriája és diskurzusa köré építeni a kifejtést (Schrier 2016), mert az csak annyit konstatál, hogy sokféle játéknak lehet tudásteremtő, problémamegoldó vagy akár predikciós hozadéka.

3. Az ideáltipikus globális tudáskormányzás ideáltipikus polgárának eszménye a méltóság, az egyenértékűség, az esélyegyenlőség, a szabadság biztosítása, a jövőépítésbe való

áll még mögötte (Bartle 1996). S ezek közös jellemzője az a vágy, hogy időlegesen szűkítsék a szakadékot aközött, hogy „*kik is ők most, s hogy kik is szeretnének valójában lenni*” (Parkin 2017). Másképpen: minden egyes játszásban megnyilvánul az aktuális én és az ideáltipikus én közti feszültség, ami átfed az identitáskereséssel, így nagyon is indokolt fenntartani a nyitottságot itt is a normatív dimenzióra. Vegyük mindemellé annak a felszabadító hatását, ha úgy érezzük, valami „*nálunknál nagyobbnak a részese vagyunk*” (McGonigal 2011: 95), és máris látjuk az előfeszítés erejét a civilizációs szcénára.

<sup>29</sup> Mi sem bizonyítja jobban a humán technológiai integráció fontosságát, mint például az az egyre határozottabb tudományos megalapozással már gyakorlatba is forduló felismerés, hogy a mozgásos aktivitásban és a zene élményében szétválaszthatatlanul keverednek a személyes és a ráépülő, magasabb szintű kognitív fejlődés szempontjából meghatározó elemek. (A pusztá fáramásztól erősödik az a munkamemória, amelynek például a matematika tanulásában lesz óriási szerepe.) Jegyezzük meg továbbá, hogy a humán technológia nemcsak a tudásfolyamatok oldaláról közelíthető meg: minden tevékenység, amelyik adott emberi állapotok minőségváltozása érdekében szerveződik, ide sorolható (beleértve az orvoslás, a szociális munka, a segítség, a korrekciós/terápiás munka mindennemű formáját – és természetesen az ezeket támogató játékokat).



bevontság, a kooperáció és a mindenoldalúságból elérhető teljesség köré szerveződik. A jelen társadalmi gyakorlata azonban roppant messze áll ettől az eszménytől. Az a közoktatási praxis és az az elosztási rend, amely részben újratermeli, részben fenntartja, részben a lehetségesnél sokkal lassabban engedi megváltozni mind a makrostruktúrákat, mind az ezekhez igazodva formálódó mikrostruktúrákat, a melegágya és gyakran az antitézise mindannak, amihez képest gondolatok, eszmék, mozgalmak, civil szervezetek jövőhorizontokat teremtenek és kívánatos irányú változások igényét jelenítik meg. James Paul Gee ezért (is) nevezi napjainkat egyenesen az ellenoktatás korának (anti-education era), amelyben immár a digitális médiakörnyezet is inkább a közoktatás diszfunkcióit erősíti azzal, hogy *csökkenti a következő generációk képességét a globális kihívásokkal való aktív megküzdésre*.<sup>30</sup> Természetesen a játék felértékelésénél jóval komplexebb paradigmaváltás vezethet ennek a kedvezőtlennek vélt trendnek a megfordításához: ezt Gee a 'szinkronizált intelligencia' (*synchronized intelligence*) programjának nevezi. Ez *emberek és digitális eszközök problémamegoldásra és tudástermelésre szolgáló cselekvőközösségekbe szervezését* jelenti, amelyekben nem lehet alulbecsülni a résztvevők elköteleződését, amely a részvételiség tudatából és abból a meggyőződésből fakad, hogy még az a csekély hozzájárulás is számít, amit aktuálisan kifejezni képes. S mindaddig, amíg alapértelmezetten nem a közoktatás juttatja el mindehhez a gyermekeinket<sup>31</sup>, addig értékelődnek fel azok a karakteres mechanizmusok, s köztük elsősorban az újraértelmezett játéktevékenység, amelyek akár a Freire által nekrofilnek nevezett iskola vagy akár a saját rejtett tantervei révén nekrofil média ellenében képesek ebbe az irányba mozdítani.<sup>32</sup>

A civilizáció ilyen értelemben *civil-izáció* is, a mind anakronisztikusabb nemzetállami-diplomáciai és az azzal részben összefonódó, attól részben független multinacionális nagyvállalati erőpólusok által alakított nemzetközi (planetáris, fajsztintú) együttműködéshez képest. A fejlődési útkeresésben ez a mind határozottabb irány így egyelőre inkább csak alternatív üzenetek megfogalmazója tud lenni, roppant zajos akusztikus környezetben. Számos szövetségese is van (az üzeneteivel azonos tartalmakat megjelenítő művészeti alkotások, elsősorban a filmek és az irodalom), globális mértékben azonban a kelthető, irányítható gondolkodást és orientációt befolyásolni képes hatásmechanizmusok száma csekély. Emiatt van óriási ereje a játékkultúrának. Afféle „rejtett tantervként” működik ugyanis, amely határokon, törvényeken és oktatási hivatalokon átgázolva fejt ki bolygó-méretű hatást, ráadásul nagyon határozott irányba. Ha a teljes játékuiverzumot ilyen szempontból vennék sorra, elsöprő többségben együttműködést, kölcsönös felelősségvállalást, sokváltozós és gyors döntésbe forduló mérlegelési képességet, környezeti érzékenységet, természetközelséget és az ökológiai egyensúly fenntartásának, valamint a civilizációs kihívásokkal való megküzdés fontosságát tudatosító darabjait azonosítanánk –

<sup>30</sup> Geenek ezzel a tézisével csak részben értek egyet. Az új médiaökoszisztémának nagyon sok olyan eleme és hatása van, amely alátámasztja ezt a vélekedését, ám számos olyan is, amely ennek nem pusztán elszigetelt ellenpéldáit jelenti, hanem párhuzamosan létező valóságos ellenvilágát, ellentétes hatáskövetkezményeket okozó tartalmakkal és folyamatokkal.

<sup>31</sup> Egy korábbi felvetés után épp a médiapedagógia kontextusában fejtettem ki (Z. Karvalics 2013a), miért fontos, hogy kiterjesszük a Stein által a tankönyvek részvilágaira használt Informatorium, Pedagogicum és Politicum hármasságát az egész oktatásra, s miért célszerű beemelni melléjük negyedikként a Civilisatoriumot, amely már középtávon is (remélhetőleg) elkezd kiszorítani a Politicumot.

<sup>32</sup> Shanto Iyengar épp azt bizonyította be izgalmas kaliforniai kísérleteivel, hogy a játékvilág nem eltávolít a valóságos politikától, hanem bármely jól megalkotott videojáték egyenesen megnöveli a politikai aktivitás szintjét a legfiatalabb választók között (Iyengar 2015).

még a „lövöldözős” MMORPG-kben is.<sup>33</sup> Ha léteznek is eleve előítéletfokozásra, gyűlöletkeltésre szolgáló játékok<sup>34</sup>, azokat bizonyosan csak izolált szubkultúrákban játsszák, semmiféle tömeghatásuk nincs.

A korábban bemutatott normatív ember- és civilizációkép része az az ambíció is, hogy a digitális kultúra tartalmainak és eszközeinek jelenleg elsősorban heterogén üzleti érdekek által formált világát egy tudatosan tervezett, civilizációs célokhoz igazított világ váltsa fel. A digitális bennszülöttek helyére így léphetnek következő generációként a *digitális beavatottak* (*digital initiates*), akik a világméretűvé nőtt faluban, rituális ceremóniáktól mentesen ismétlik meg hajdanvolt törzsi társadalmak beavatási gyakorlatát (Z. Karvalics 2013b, 2016): a teljes értékű közösségtaggá válás aktusát, amely egyszerre jelképezi a gyermekkor végét és söpri félre a *közös tudás birtokba vételét* addig programszerűen ellehetetlenítő gyakorlatot.<sup>35</sup>

<sup>33</sup> Jellemző, hogy korábbi háborúkra mint dramaturgiai keretre épülő népszerű játékok (*World of War*, *Call of Duty: WWII*, *World of Tanks*, *Castle Wolfenstein*, *Operation Overmatch*, *America's Army*) a West Point akadémia tudósainak egy friss kutatása szerint semmiféle hatással nem voltak a valóságoként megrendezett harci szituációban felmért játékosok teljesítményére (Beehner és Spencer 2017). Természetesen bizonyos részképességek fejlesztéséhez a katonai képzés is használ (főleg szimulációs) játékokat (Mead 2013), kifejezetten vezetőknél is (Herman és Frost 2008), és óriási irodalma van annak, hogyan épült az első videojáték, a *Spacewar* után egy egész katonai-szórakoztató komplexum a videojátékokra (Huntemann és Payne 2009) kiformálva a 'militainment' világát, amelybe persze a játékon kívül számos más médiatartalom is tartozik (Stahl 2010). S miközben persze a háborús téma – megfelelő marketingköntösben – alkalmas hamis hőskultuszok, nemzeti mitológémak és előítéletstruktúrák erősítésére (Payne 2016), a *háborús szcéná valójában nélkülözhetetlen része a civilizáció megértésének és leírásának*. Hiszen a háború és a fegyveres konfliktusok a neolitik óta inherens részei a társadalomtörténetnek. Tézisszerűen: még a *háborús kontextusra épülő játékok is tudástöbblettermelők*: egy rendkívül komplex, kulturális elemekkel teleszőtt, társadalomtudományi megismerő implikációkkal telített tárgykört alkotnak (Harrigan és Kirschenbaum 2016). Sabin (2014) például remekül bemutatja, hogy mekkora tanuló értékük van a háborús szimulációknak a különféle konfliktusjelenségek megértése kapcsán. Peterson (2012) emlékeztet rá, hogy a háborús felkészülés nemcsak a pusztító, hanem a tudástechnológia folyamatos fejlesztését is eredményezte, amelynek mindenkor része volt, hogy a háborús megismerési szcéná mindig az ember és a társadalom mélyebb megértése felé (is) vitt. Nem véletlen, hogy a katonai kultúra és a játékok evolúciója 3000 éve összekapcsolódik (Halter 2006). A katonai konfliktusokkal való szembesülés (még ha az virtuális játékvilágokban történik is) a paraméterek bonyolultságát és a kiszámíthatatlan lefutást tekintve ugyanolyan magasrendű kognitív kihívás, mint a civilizációépítő játékok (Herman és Frost 2008). Emlékeztetünk Morris meggyőző és sokoldalúan igazolt paradox tézisére: a háború a társadalomtörténet mérlegén a nagyobb és biztonságosabb emberi közösségek létrejöttének (egyik) motorja: hosszú távon béketeremtő erőként hat (Morris 2014, Pinker 2011).

<sup>34</sup> A „Hate” (Gyűlölet) gomb/opció némely harci játékokban pusztá attribútum.

<sup>35</sup> Mindehhez az is hozzátartozik, hogy a digitális beavatottak egy része számára a játéktevékenység nem egyszerűen csak másokkal közösen átélt élmények forrása, amely közelebb sodorja őket a civilizációs problémákhoz, hanem valódi kiválasztási és felkészítési segédlet is ahhoz, hogy a jövő közösségi-politikai vezetői magas szintű készségek és képességek birtokába jussanak. Az újabb generációs játékok közül a *Tropico* vagy a *Democracy 3*, a korábbi kedvencek közül a *Sim City* vagy a *Civilizáció* esetében erős a közmegegyezés azzal kapcsolatban, hogy valódi vezetői tréningprogramnak is tekinthetőek. Lásd például <https://www.theguardian.com/technology/2015/may/03/video-games-tropico-democracy-3-politics-democracy-or-despotism>

S mivel ennek a világnak az öntőformái egyelőre csak alternatívaként és nem alapértelmezetten épülnek<sup>36</sup>, még jó ideig elsősorban az irány kijelölése a fontos: a kulcskérdések állandó napirenden tartása, a gondos tervezés, ami csakis valamennyi érintett közös részvételén alapulhat.<sup>37</sup> A leginkább előtérbe így most a civilizációs problémák iránti érzékenyítés és a sokoldalú meggyőzés kerül – felértékelve azokat a játékokat, amelyek mindezt segítik.

Ez a játékosztály erről is kapta a nevét: meggyőző játékok (*persuasive games*). Mint minden más esetben, itt is létezik egy átfogóbb mező a technológiai térben, amelynek épp a meggyőzésre formált design a sarkalatos jellemzője (Fogg 2003). A kaptológia (*captology: Computer Assisted Persuasive Technology*) más kisvilágaihoz képest a játéktechnológiában a szabály-alapú reprezentáció és az interakció-elv új retorikája miatt minden más számítógépes közvetítésnél nagyobb meggyőző erőt lát Bogost (2007). Véleménye szerint „*a jelenlegi társadalmi és kulturális pozíciók*” támogatása mellé ezért zárkozhat fel egyre markánsabban ezek lecserélésének, a hosszabb távon érvényesülő társadalmi változások mintázatainak keresése, elfogadása és cselekvési programmá formálása. A szubverzív, bomlasztó erejű játékok (*subversive games*) ennek a kritikai pozíciónak a termékei kimenete a kritikai játék (*critical play*), amely egyszerre tartalmazza a társadalmi-politikai és szükség-szerűen az esztétikai elemek kritikáját – a játéktervezés ez esetben ezért radikális (Flanagan 2013).<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Ez azt jelenti, hogy természetesen a pedagógustársadalomnak is vannak innovatív, a játékokban óriási lehetőséget látó szereplői, aki nemcsak maguk is szenvedélyes játékosok, de be is vonják mindennapi oktatási praxisukba a játékok használatát vagy fejlesztését. Oly sok gamer educator létezik (akiket addig is, amíg jó magyar megfelelőhöz nem jutunk, nevezzünk gémer-nevelőknek), hogy Bell (2017) egy egész könyvet szentel nekik.

<sup>37</sup> Az érintett korosztályok bevonása nemcsak valamilyen absztrakt demokrácia-elv miatt fontos: a digitális kultúra olyan mértékben termel diszkontinuus mozzanatokot (is) a szellem szférájában, hogy nem emberi jogi, hanem kifejezetten tudásgazdálkodási oka van annak, hogy a gondolatok piacán tartósan jelen legyenek a speciális képességekkel és csak rájuk jellemző tudással jelentkező generációk – ahogy azt Rushkoff (1999) már közel két évtizede oly meggyőzően kifejtette.

<sup>38</sup> Számos szerző a radikális váltás programjára a diszruptív, bomlasztó erejű játék (*disruptive game*) terminust veszi igénybe, amelynek elterjedését azonban nagyban gátolják az inkonzekvens előfordulások: a szószerkezet használatával ugyanis leginkább azt az elvet jelenítik meg, hogy a játékok architektúrája, felépítési logikája, vizuális kisugárzása alakuljon gyökeresen át. (Különböző variációiban emiatt is válthatott népszerű cég-elnevezéssé is.) Ugyanez igaz egyébként a szubverzív szó használatára is: gyakrabban fordul elő a 'game design' jelzőjeként, mint kizárólag a 'game' előtt állva. Mindez egyébként arra is figyelmeztet, milyen rendkívüli jelentősége van annak, hogy elveket, irányokat, hangsúlyokat hogyan lehet úgy érvényesíteni a játék tervezésekor, hogy a megfelelő célokat szolgálják, s mindezt magas minőségben. (Érdekesség, hogy mindez a táblás játékokra is igaz: a brit TerrorBullGames politikai és szubverzív táblás játékok fejlesztésére szakosodott <https://www.terrorbullgames.co.uk/>). Mindent, amit az elmélet elvár a játékoktól, designerek szorgos és invenciózus aprómunkája „fordít le” valódi gyakorlatra és teljes értékű játékelmélyre. Ha bepillantunk az MIT játékműhelyébe (<http://gamelab.mit.edu/research/subversive/>) felismerhetjük, hogy már ez a terület is önálló kutatás tárgya, a szubverzivitás tervezői elérésének létezik tudományos diskurzusa. Ennek fontos része a humor és a szubverzivitás kapcsolata: nemcsak az erre épülő direkt műfaj, a Game Comedy, hanem a bármely játékba tudatosan, satirikus-szarkasztikus módon beépülő (leginkább a politikát fricskázó) humor révén is – ahogy azt már 1987-ben a nagy nevetető, Douglas Adams megtette *Bureaucracy* című játékával (Shaik 2015).

Ennek a három, egymással szorosan összefüggő megfontoláscsokornak a figyelembe vételével szerkesztettük meg azt a tipológiát, amely a nooszféra játékvilágának számbavételét célozza, s egyúttal betölti e tanulmány összefoglalásának funkcióját is.

	Játéktípus	Jellemző	Példa
Noogames	új tudományos tudást termelő játékok <sup>39</sup>	crowdsource vagy szerepjáték-keret	<i>Human Protein Atlas, FoldIt! EVE Online</i> <sup>40</sup>
	új ismereteket, információs értéket termelő játékok <sup>41</sup>	lokatív, tehetségvadász <sup>42</sup> és humán szenzor-játékok	<i>ESP, Phetch, Forager, Spread of Innovations, Opinion Sharing</i>
	tudományos tudást sokszorosító játékok <sup>43</sup>	probléma vagy diszciplína köré szerveződnek	<i>Heroic Ants, Immune Attack, Proton Don's Game, Gravity Launch, Planet 10, Earth Rock Hunter</i> <sup>45</sup>
	egyéb tudást sokszorosító játékok <sup>46</sup>	nyelvi, praktikus, egészségügyi stb. tartalom,	<i>Kids Health, CO2FX, Discover Babylon, CyberPig Adventures</i>
Nooszférába emelő (fejlesztő) játékok	humán technológiai játékok	képességfejlesztő, korrekciós, pozitív pszichológiai, döntési, kritikai gondolkodási	<i>Jo Cool or Jo Fool, Find the Future, Superstruct,</i>
Nooszférába beavató (szocializációs/civilizációs) játékok	begyakorló játékok <sup>47</sup>	ember-gép kommunikáció variációinak betanulása későbbi használatra	<i>Snake, Key Tower</i>
	érettség-teremtő játékok <sup>48</sup>	kommunikáció, kooperáció <sup>49</sup> , alkotás, megküzdés	<i>SuperBetter, Cruel 2 B Kind</i>
	tudatosság-orientáló játékok <sup>50</sup>	érzékenyítés, meggyőzés	<i>Sim City, Civilization, World Without Oil, Evoque</i>

3. táblázat: A nooszféra játékvilágának felosztása<sup>51</sup>

<sup>39</sup> *Science games* (tudományjátékok) vagy *Science making games* (tudományművelő játékok).

<sup>40</sup> A tipológia az immerzió fokára érzéketlen. nem tesz különbséget aközött, hogy pl. egy alapvetően sci-fi szerepjátékban küldetések eredményei aggregálódnak-e tudományos értékhozzáadássá, vagy teljes egészében az új tudományos ismeret létrehozásáról szól a játék.

<sup>41</sup> *Emergames* (emergenciajáték, a lejátszás során létrejövő új ismeretet teremtő játék).

<sup>42</sup> A játék célja annak a korábban nem létező ismeretnek a kiderítése, hogy kik a legtehetségesebbek egy adott feladattípus esetében.

<sup>43</sup> *Scientific dissemination games* (tudományos ismeretterjesztő játékok) A játékok legátfogóbb elnevezését választottuk. Ott, ahol a felfedezés-termeszt a legmeghatározóbb, a *discovery games* kifejezés terjedt el. (Hívják *explorative games*nek is). Ahol a tudományos vizsgálódás módszertanára emlékeztető tevékenységre van szükség a játék során, ott leginkább az *inquiry games* használatos – de az előfordulásokban nincs következetesség, a választás legtöbbször esetleges.

<sup>44</sup> Az oktatási játékok kategóriájának „árnyék-fogalma” az írástudásnak és műveltségnek is fordított 'literacy'. Magával a játéktevékenységgel, annak veszélyeivel, jogi és banális problémavilágával a *játék-írástudás (game literacy)* foglalkozik, de ezen belül további alosztályok is nagy jelentőségre emelkedhetnek – például a magas absztrakciós szintű jövő-írástudás (*futures literacy*), a kritikai képesség (*critical, radical literacy*), a részvételi írástudás (*participative literacy*), másrészt nagyon is praktikus párjaik: a navigációs, a vizuális, az adat- vagy a pénzügyi írástudás (*navigation, visual, data, financial literacies*). A digitális kultúra bonyolódó írástudás-világáról lásd Z. Karvalics (2014).

## Irodalom

- Abt, Clark C., *Serious Games*, University Press of America, 1970.
- Ahrbeck, Rosemarie, *Die Allseitig Entwickelte Persönlichkeit*, Volk und Wissen Volkseigener Verlag, Berlin, 1979.
- Amory, Alan, Kevin Naicker, Jacky Vincent and Claudia Adams, “The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and elements”, *British Journal of Educational Technology*, Vol. 30. (1999) Issue 4., pp. 311–321. <http://dx.doi.org/10.1111/1467-8535.00121>
- Assmann, Jan, *A kulturális emlékezet*, Atlantisz, Budapest, 1999.
- Bartle, Richard, “Who Plays MUAs?”, *Comms Plus!*, 1999. October/November, pp. 18–19. (Bővített változata: Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs (1996)) <http://mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>
- Bechner, Lionel and John Spencer, “Even Realistic Videogames like Call of Duty Won’t Help Us Win Wars”, *Wired*, 5 January 2017. <https://www.wired.com/story/even-realistic-videogames-like-call-of-duty-wont-help-us-win-wars/>
- Bell, Kevin, *Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2017.
- Bogost, Ian, *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, MA, 2007.
- Bogost, Ian, *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, Basic Books, New York, 2016.
- Booth Paul, “Board, game, and media. Interactive board games as multimedia convergence”, *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 22. (2016) Issue 6., pp. 647–660. <https://doi.org/10.1177%2F1354856514561828>
- Burak, Asi and Laura Parker, *Power Play: How Video Games Can Save the World*, St. Martin’s Press, New York, 2017.

<sup>45</sup> Sajnos az ismeretterjesztő játékokra is leginkább a Science games kifejezés használatos, a felsorolt játékok egy része (és számos további) például ezen az oldalon érhető el: Science Games for Children. General Science Games [http://www.recess.ufl.edu/Transform2/05sciencegames\\_handout.pdf](http://www.recess.ufl.edu/Transform2/05sciencegames_handout.pdf)

<sup>46</sup> *Knowledge dissemination games* (tudásterjesztő játékok).

<sup>47</sup> *Launch games*, rámpajátékok: a játék funkciója interfészek, interakciós elvek, ember/gép hibrid rendszerek elemi szintű megtapasztalása, megismerése, kölcsönös tanulási folyamat személyes digitális asszisztenssel. Már a legegyszerűbb, billentyűzetkezelést gyakoroltató játékok is ilyenek.

<sup>48</sup> *Maturity games*: az önállóság, a társadalmi cselekvésre való képesség, a bevonhatóság, a kölcsönös műveletvégző képesség (interoperabilitás) rutinjainak kiépülését segítő játékok.

<sup>49</sup> Egyre népszerűbb a kooperációtámogató játékok rövid elnevezéseként a *co-op game*: az alábbi oldalon tíz ilyen mutatnak be <https://www.pcgamesn.com/10-best-co-op-pc-games>.

<sup>50</sup> *Awareness raising games* (Tudatosság-ébresztő játékok).

<sup>51</sup> Tisztában vagyunk vele, hogy az első kifejtés szükségszerűen fejlesztésre, alakításra szorul majd, ha sikerül diskurzust provokálnia. Emiatt most a kategóriákra, és nem azok véglegesnek szánt nevére koncentráltunk az alaptáblázatban. Elnevezéskezdeményekre és azok angol megfelelőire lábjegyzetben teszünk javaslatot, olykor a mérlegelési folyamat bemutatásával. Az oktatási játékok (education games) kategóriáját megjelenítettük az ábrában, de a komoly játékokét nem: valamennyi játék komoly játék is abban az értelemben, ahogy használják, de számtalan komoly játék (például bizonyos üzleti vagy szervezetfejlesztési célokat szolgáló) nem sorolható a noo-játékok közé. Természetesen az egyes kategóriák hibridizálódhatnak is. A játékok egy része régebben fejlesztett, egy része új: illusztrációként való beemelésük teljesen esetleges. Az egyik továbbfejlesztési irány épp jóval nagyobb mennyiségű játék bevonása, és az ebből a mintából kinyert sajátosságok feldolgozásának megkezdése.

- Caillois, Roger, *Les jeux et les homes*, Gallimard, 1958. (Angolul: Caillois, Roger, *Man, Play, and Games*, University of Illinois Press, Chicago, 1961.)
- Chen, Sande and David Michael, *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*, Thomson Course Technology, Boston, 2006.
- Coil, David A., Cassandra L. Ettinger and Jonathan A. Eisen, “Gut Check: The evolution of an educational board game”, *PLOS Biology*, Vol. 15. (2017) Issue 4., e2001984 <https://doi.org/10.1371/journal.pbio.2001984>
- Djaouti, Damien, Julian Alvarez and Jean-Pierre Jessel, “Classifying Serious Games: The G/P/S Model”, in Felicia Patrick (ed.), *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*, IGI Global, Hersey, 2011, pp. 118–136. <https://dx.doi.org/10.4018/978-1-60960-495-0.ch006>
- Flanagan, Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, MIT Press, Cambridge, MA, 2013.
- Fogg, B.J., *Persuasive Technology. Using Computers to Change What We Think and Do*, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, 2003.
- Gee, James Paul, *What Video Games Have to Teach US about Learning and Literacy?*, Palgrave Macmillan, New York, 2003.
- Gee, James Paul, *The Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning*, Palgrave Macmillan, New York, 2013.
- Gee, James Paul and Elisabeth R. Hayes, *Woman and Play. The Sims and 21st century learning*, Palgrave Macmillan, New York, 2010.
- Graham-Rowe, Duncan, “Let the Mind Games Begin”, *New Scientist*, Vol. 197. (2008) Issue 2647., pp. 40–42. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(08\)60673-9](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(08)60673-9)
- Halter, Ed, *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*, Thunder’s Mouth Press, New York, 2006.
- Hankiss Elemér, *Az emberi kaland*, Helikon, Budapest, 2014.
- Harrigan, Pat and Matthew G. Kirschenbaum (eds.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, MIT Press, Cambridge, MA, 2016.
- Herman, Mark L. and Mark D. Frost, *Wargaming for Leaders: Strategic Decision Making from the Battlefield to the Boardroom*, McGraw-Hill Education, New York, 2008.
- Huntemann, Nina B. and Matthey T. Payne (eds.), *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, Routledge, New York, 2009.
- Isbister, Katherine, *How Games Move Us: Emotion by Design*, MIT Press, Cambridge, MA, 2016.
- Iyengar, Shanto, *Media Politics. A Citizen’s Guide*, W. W. Norton & Company, New York, 2015.
- Johnson, Steven, *Wonderland: How Play Made the Modern World*, Riverhead Books, New York, 2016.
- Kumon, Shumpei, *On information civilization: intelprise - enterprise collaboration*, NTT, Tokyo, 1994.
- McGonigal, Jane, *Reality is broken. Why Games Make Us Better and how they can change the World?* Penguin Books, New York, 2011.
- Mead, Corey, *War Play: Videogames and the Future of Armed Conflict*, Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, Boston, 2013.
- Mettler, Tobias and Roberto Pinto, “Serious Games as a Means for Scientific Knowledge Transfer-A Case From Engineering Management Education”, *IEEE Transactions on Engineering Management*, Vol. 62. (2015) Issue 2., pp. 256–265. <https://doi.org/10.1109/TEM.2015.2413494>
- Montola, Markus, Jaakko Stenros and Annika Waern (eds.), *Pervasive Games. Theory and Design* CRC Press, Boca Raton, 2009.
- Morris, Ian, *War! What is it Good For? Conflict and the Progress of Civilization from Primates to Robots*, Farrar, Straus & Giroux (US), Profile Books (UK), 2014.
- Palmer, Charles and Andy Petroski, *Alternate Reality Games: Gamification for Performance*, A K Peters/CRC Press, Boca Raton, 2016.
- Parkin, Simon, “How Video Games Satisfy Basic Human Needs”, *Nautilus*, 4 January 2017. <http://nautil.us/blog/how-video-games-satisfy-basic-human-needs>
- Payne, Matthey T., *Playing War: Military Video Games After 9/11*, NYU Press, New York, 2016.
- Peterson, Jon, *Playing at the World*, Unreason Press, San Diego, 2012.
- Sabin, Philip, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, Bloomsbury Academic, New York, 2014.



- Pinker, Steven, *The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined*, Penguin Books, New York, 2011.
- Ruggiero, Dana, "The Four Keys of Social Impact Games", Foundations of Digital Games Conference (FDG2013, Chania, Greece, 14–17 May 2013)  
[http://www.fdg2013.org/program/workshops/papers/IDGEI2013/idgei2013\\_2.pdf](http://www.fdg2013.org/program/workshops/papers/IDGEI2013/idgei2013_2.pdf)
- Rushkoff, Douglas, *Playing the Future. What we can learn from digital kids*, Riverhead Books, 1999.
- Sabin, Philip, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, Bloomsbury Academic, New York, 2014.
- Schrier, Karen, *Knowledge Games. How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2016.
- Shaik, Yifat, "Subversive humor & games", *First Person Scholar*, 16 September 2015. <http://www.first-personscholar.com/subversive-humor-games/> Sicart, Miguel, *Play Matters*, MIT Press, Cambridge, MA, 2014.
- Stahl, Roger, *Militainment, Inc.: War, Media, and Popular Culture*, Routledge, New York, 2010
- Z. Karvalics László, „Jelentés-teli világra nyíló szárnyas kapu”. Egy logokratikus médiapedagógia körvonalai, in: Pálfi Erika (szerk.), *Médiatudatosság az oktatásban. Konferenciakötet*, OFI, Budapest, 2013a, 53–59. old.
- Z. Karvalics László, „„Digitális beavatottak” egy hiperkonnektív világban”, in: Szekszárdi Júlia (szerk.), *Digitális (de)generáció 2.0.*, Underground Kiadó, Budapest, 2013b, 62–78. old.
- Z. Karvalics László, „Digitális kultúra és pedagógia”, in: *Polgári nevelés – Digitális oktatás, Nyelv és módszer*, Magyar Nyelvstratégiai Intézet, Budapest, 2014, 68–84. old.
- Z. Karvalics László, „Digitális beavatottak interfész-keresőben”, in: Székely Levente (szerk.), *Fókuszpontok. Úton az ifjúság megismerése felé*, Gondolat/INFONIA, Budapest, 2016, 44–79. old.

**Z. Karvalics László**, CSc, történész, információs társadalom kutató, a Szegedi Tudományegyetem Kulturális Örökség-és Humán Információtudományi Tanszékének egyetemi docense. Számos, információs társadalommal és információtudománnyal foglalkozó kurzus kidolgozója, szakkönyv és tanulmány szerzője. Kar Kiváló Oktatója (1999), Széchenyi-Ösztöndíjas (2000-től). Főbb kutatási témái: az információs társadalom születése, elméleti, az Internet kultúrtörténete, közoktatás és tudomány az információs társadalomban, tudás-alapú településfejlesztés.



## 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 hétvégén 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*”.<sup>1</sup> 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 videojátékban 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.*”<sup>2</sup>
- 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-*

<sup>1</sup> [www.dictionary.com/browse/esports?s=t](http://www.dictionary.com/browse/esports?s=t)

<sup>2</sup> <http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/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 sztereotípa is, miszerint a videojátékokkal való időöltés 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 visszahúzóódó individuumok számára (Kowert, Domahidi és Quandt 2014). A videojátékok gyors terje-

désének háttérben 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 típusa<sup>3</sup> (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 megfelelkezünk 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 játékkora 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 játékban *edzői és csapatkapitányi tevékenységgel* tudtam leginkább vizsgálni. Ezen keresztül megismerhető a rengeteg munka

<sup>3</sup> 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 végezetül megszületett az elektronikus sport.

A jelenünkben zajló folyamatok megértéséhez célszerű a napjainkig elvezető történekek 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 számítógépekre írt, hasonló kalandokon alapuló programok is tömegbázisként számíthattak. Az ilyen asztali szerepjátékok jellemzői, hogy a szabályok (a szer-teázó 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 játékelményt. 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. újrírta 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 játszóknál mellé olyan felhasználók is bekerültek, akiket nem csupán a játékelmény, 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 nézettel rendelkező játék az 1996-os megjelenésű *Meridián 59* volt, mely áttörést jelentett az ilyen típusú játékok számára. Az MMORPG műfajt 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 csúcsán 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.

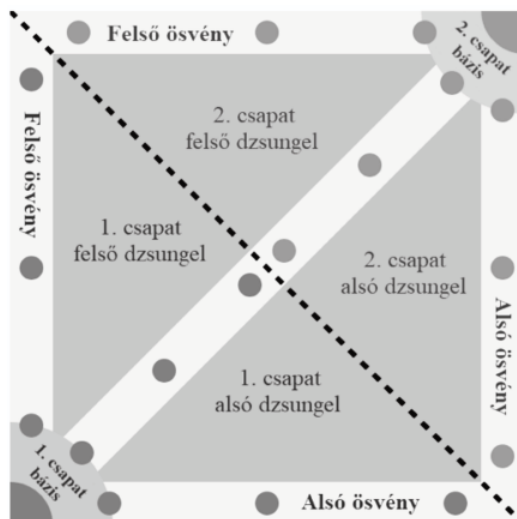
### *E-sport Generáció: MOBA*

Az előbbiekben 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” Sommer<sup>4</sup> 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 Csatatér, és *teljesen megváltoztatta a videojátékkipart*. Új játékmodellt vezettek be a fejlesztők ezzel, és kialakítottak egy sporthoz hasonló versengési rendszert, tulajdonképpen mérkőzést. Míg a WoW kevésbé az emberek közti harcból, 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

<sup>4</sup>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 modder<sup>5</sup>, 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 töltötték vele a játékosok és 2016-ra havi 100 millió aktív játékosal rendelkeztek vallotta be egy interjúban Marc Merill (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-play<sup>6</sup> üzleti modellt (Riot Games 2009), illetve a folyamatos frissítést, fejlesztést,

<sup>5</sup> Olyan ember, aki játékok módosításával foglalkozik.

<sup>6</sup> 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 *profizmust*. A játékokkal innentől kezdve nem csak szabadidős tevékenységként, hanem akár pénzkereseti céllal is foglalkozni lehetett.

Azóta a Riot Games nem csak játékfejlesztő céggént, 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 dizájnereit 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 játék
- MOBA – Multipalyer Online Battle Arena: Többjátékos online csatátér
- Küzdősport játékok
- Sportjátékok
- Szimulátor játékok
- Kártya alapú játékok

Résztevő játékosok száma alapján:

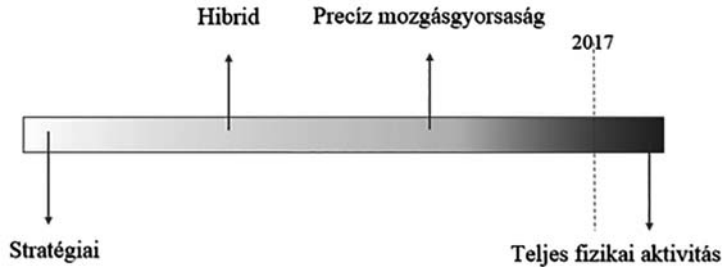
- 1 vs. 1
- 2 vs. 2
- 5 vs. 5
- 6 vs. 6
- 11 vs. 11

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 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.



2. ábra: Az e-sport játékok fizikai aktivitás skálája <sup>7,8</sup>

- **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 játékhoz, 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 meghozatala akár ezredmásodpercek alatt is, az ellenfél döntéshozatalaihoz adaptálódva. Itt már a precíz egermozgások is elengedhetetlenek, millimétereken múlhat egyes műveletek sikeressége. Ezek már beletartoznak 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 érintik a csapatunk többi tagját és befolyásolják akár az egész verseny eredményét. Mivel valamelyest stratégiai játékról lévén szó, egy mérkőzés játékidéje 30-50 perc

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> 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 versenyszisztéma 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.<sup>9</sup> VR szemüvegek már léteznek és meg is vásárolhatóak, viszont a hozzájuk kapható és játszható játékok még nem elég kiforrottak ahhoz, hogy versenyszerűen lehessen űzni 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 háttérrel, hogy egy újabb korszakalkotó eszközről 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 előzési 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 összeolvadva a már eddig is létező hivatalos Formula 1 játékot a versenyzellemmel 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-

<sup>9</sup>Nem azonos az AR (Augmented Reality), azaz kiterjesztett valóság fogalmával.

vetkezőkben néhány „kötelező” tulajdonságot<sup>10</sup> mutatok be, melyek együttes teljesülése jelenti egy játék e-sport mivoltát és biztosítja annak médiaérdekelttségét.

- *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 médiaképessé. 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 rendszer<sup>11</sup> 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, kevésé kompetitív, nem izgalmas, ezáltal médiaképessége is gyenge.

<sup>10</sup>Több forrás alapján készített saját tipológia (Gameskinny, Tweaktown, 1stopesports, Gamasutra).

<sup>11</sup>Az 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 pontvesztéséget 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, tűszmentés). Amennyiben az alapfeladat nem elég egyszerű, a játékos könnyen abahagyhatja 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. Emeljünk 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 koncentrátság 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-vel 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 képezeletbeli klaszterünk már egy Venn-diagramot 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 *mediaképességének* 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, kevéssé 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 pillanatokot (például nagy gólokat, touchdownokat vagy kosarakat) 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.<sup>12</sup>

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

<sup>12</sup> Intel Extreme Masters tudósítás, 2017. március 16., Katowice.

<http://intextrememasters.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 verseny összdíjazás 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*.<sup>13</sup>

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 nevét az adatkövetítés 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

<sup>13</sup>Lásd 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.<sup>14</sup>

### *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 úrrállomásáról, 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 individuumok 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-

<sup>14</sup> <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. „Képzeljük csak el milyen lenne, ha Usain Bolt mesélné 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 eSportokat<sup>15</sup> 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 vizsgálják 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

<sup>15</sup> 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 is alkalmazták a WADA (World Anti Doping Agency) ide vonatkozó szabályzatait és doppinglistáját is az IeSF-ben.<sup>16</sup>

## Versenyszisztéma

Az e-sport területén számtalan versenyről beszélhetünk, legfőképpen annak határnélkülisége és online jellege miatt. A versenyszisztémák játékként 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 szerveződésekben 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.<sup>17</sup>
- *Felülről szerveződő:* Az e-sport üzletiesedésével megjelent az első olyan liga, a Blizzard Entertainment által szervezett Overwatch League, melybe a városok regisztrációs díj ellenében kerülhetnek be, és egy zárt ligarendszerben fognak versenyezni. A bevásárlási díjak pontos összegéről nincs hivatalos adat, de körülbelül 20 millió dollárra teszik. A célja a teljes profizmus és az e-sport összekapcsolása, továbbá a digitális sportok globális népszerűsítése a városok köre épülő lokálpatriotizmus kihasználásával. 12 csapat vásárolta be magát a ligába, és kezdte meg 2017. december 7-én az előszezonban<sup>18</sup> az 1 millió dollárt érő első helyért való küzdelmet:
  - Boston Uprising
  - New York Excelsior

<sup>16</sup> International eSports Federation, *Anti-Doping Rules*, 2014. International eSports Federation, *Anti-Doping Rules*, 2014. [http://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6ig9E5cUrSIyGKmwM6MQ4o/d60e87d2a0df00cd91f99cd7a220f855/IeSF\\_Anti-Doping\\_Rules\\_\\_As\\_of\\_July\\_2014\\_.pdf](http://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6ig9E5cUrSIyGKmwM6MQ4o/d60e87d2a0df00cd91f99cd7a220f855/IeSF_Anti-Doping_Rules__As_of_July_2014_.pdf)

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

<sup>18</sup> Forrás: [www.overwatchleague.com](http://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

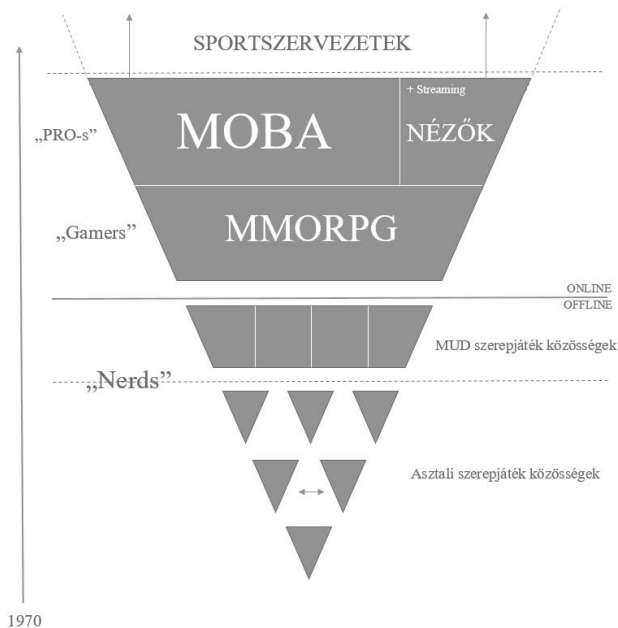
A verseny alapszakaszból, 4 egyenként 6 hetes szakaszból, rájátszásból és döntőkből áll. Minden szakasz végén 125 000 dollár díjazásban részesül az első helyezett csapat. Az első szezon sikerével akár több régió több városa is csatlakozhat majd a versenysorozathoz.

- *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 legjobbainak 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.<sup>19</sup>
  - International eSports Federation: Az e-sportok nemzetközi szervezetének világbajnoksága, mely évente kerül megrendezésre az egyetlen olyan rendezvény egyelőre, mely nemzetek számára biztosít versenyzésilehetőséget.

## 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” – mondta a ForTheWin online magazinnak adott interjújában (Szabella és Morvai 2017b).

<sup>19</sup> Fontos megjegyezni, hogy ez a szám a több napos eseményre együttesen értendő.



4. ábra: Gamer szubkultúra fejlődése az idő függvényében<sup>20</sup>

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 szerepjátékok<sup>21</sup> 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

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

<sup>21</sup>Lásd 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 videojáték-életről számolhattunk be ez előttről is. Példának okáért 2007 és 2011 között minden évben a Budapest Game Show adott otthont a gamereknek szánt találkozónak, 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), Czető 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 vizsgálataért 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, elkezdene majd a szponzorok is megjelenni, hisz amint stabil szurkolótábor tudnak megcélózni, az e-sport rejtette 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 500 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 játékokban rendelkeznek csapattal, de később két, hazánkban is népszerű játékcímben is megkísérelnek majd csapatot alapítani.
- *DVSC*: A debreceni sport klub egyetlen játékokban 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 csapatot<sup>22</sup>.
- *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, Kodiai segítségével.

A sportegyesületek megléte előtt is rendelkezünk világhírű játékosokkal, mint például Kiss „Vizicsacsí” 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 játékokban 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 ugyancsak CS:GO-ban, jelenleg a Hellraisers játékosa. Végül, de nem utolsó sorban, meg kell

<sup>22</sup> A DEAC e-sport szakosztályáról bővebben lásd Bátfai 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 verseny lehetőség 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 kezelhetetlenné 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 situációt a paradicsom esetéhez, a mai napig vitáznak az emberek arról, hogy gyü-

mölcse 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, munkalehetőséget 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 „Futótúzként 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/6bCKpCJUcgyqwaE8a28ycQ/70bfb563c3a454ec94bb7b678fd241a4/IESF\\_Statutes\\_As\\_of\\_Nov\\_10\\_2017.PDF](http://www.iesf.org/images/9j6q2plki25i/6bCKpCJUcgyqwaE8a28ycQ/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](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>
- 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/](http://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](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](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.

**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 kötelékében dolgozott, mint a VIP önkéntesek koordinátora, 2016-óta pedig a TC Sport Travel sportutazási iroda külföldi csoportkísérője.



## 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 invitálókak, 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
<b>Korea</b>	League of Legends Champions Korea	LCK	3 csoportkör
<b>Kína</b>	League of Legends Pro League	LPL	2 csoportkör 1 play-in
<b>Európa</b>	European League of Legends Championship Series	EU LCS	2 csoportkör 1 play-in
<b>Észak-Amerika</b>	North American League of Legends Championship Series	NA LCS	2 csoportkör 1 play-in
<b>Tajvan, Hongkong, Makaó</b>	League of Legends Master Series	LMS	2 csoportkör 1 play-in
<b>Délkelet Ázsia</b>	Garena Premier League	GPL	1 csoportkör 1 play-in
<b>Brazília</b>	Campeonato Brasileiro de League of Legends	CBLoL	1 play-in
<b>Független Államok Közössége</b>	The League of Legends Continental League	LCL	1 play-in
<b>Japán</b>	League of Legends Japan League	LJL	1 play-in
<b>Észak Latin-Amerika</b>	Liga Latinoamérica Norte	LLN	1 play-in
<b>Dél Latin-Amerika</b>	Copa Latinoamérica Sur	CLS	1 play-in
<b>Óceánia</b>	Oceanic Pro League	OPL	1 play-in
<b>Törökország</b>	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)<sup>23</sup>*

<sup>23</sup> League of Legends, *2018 Season Official Rules*, 2017.  
[https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/EU\\_Rulebook.pdf](https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/EU_Rulebook.pdf)

## A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései<sup>3</sup>

Talán ma már közhelynek tűnhet, mégis érdemes a videojátékok népszerűségével kapcsolatosan hangsúlyozni, hogy ez a népszerű rekreációs tevékenység korántsem csak egy szűk társadalmi vagy életkori csoport érdeklődését övezi. Éppen ellenkezőleg: folyamatosan jelen van a legkülönbözőbb életkori és társadalmi csoportokban. A videojáték-használat elterjedtségét mutatják az olyan éves kimutatások, eladási mutatók és vásárlói adatokat elemző közvélemény-kutató cégek jelentései is, mint amilyen az Entertainment Software Association (ESA) éves kimutatása (Entertainment Software Association 2017). Az ESA a videojáték-ipart képviselő amerikai szervezet, mely minden évben készít egy felmérést a videojáték-ipart érintő legfontosabb kérdésekről. Az említett beszámoló jól szemlélteti, hogy a videojáték-használat mennyire széles körben elterjedt szabadidős tevékenység, és képet nyújt arról is, kik játszanak ezekkel a digitális játékokkal. Az ESA legfrissebb adatai alapján az amerikai háztartások 67%-a rendelkezik olyan eszközzel (például számítógép, konzol), mely alkalmas a videojáték-használatra, és a háztartások 65%-ában él legalább egy olyan személy, aki három órát vagy annál többet játszik hetente. A játékosok átlagéletkora 35 év körülire tehető, a nemi megoszlást tekintve pedig a férfiak és nők aránya 60-40% körül mozog, ha az összes platformot (például PC/laptop, konzol, mobileszközök) együtt vizsgáljuk. Az ESA adatai alapján az is elmondható, hogy a női játékosok átlagosan később (18 éves koruk felett) kezdenek el aktívan játszani, míg a férfi játékosok nagyobb arányban kezdik fiatalon a videojáték-használatot (Entertainment Software Association 2017).

A videojátékokkal kapcsolatos tudományos érdeklődés a pszichológia területén is számottevő (Nagygyörgy et al. 2013). Az érdeklődés eleinte a játékhasználat, az egyes játékok tartalma és a felhasználók szociodemográfiai jellemzőinek összefüggéseire koncentrált (Bryce és Rutter 2002, Dickey 2006), de idővel a videojátékok és az agresszió kapcsolatának feltárása (Anderson és Bushman 2001, Anderson, Carnagey és Eubanks 2003, Anderson, Gentile és Buckley 2007, Ewoldsen et al. 2012, Möller és Krahé 2009, Velez 2015, Velez et al. 2016), a játékok motivációs hátterének feltérképezése (Demetrovics et al. 2011, Greenberg et al. 2010, Ryan, Rigby és Przybylski 2006, Sherry et al. 2006, Yee 2006a, 2006b), és a problémás játékhasználat kérdésköre (Demetrovics et al. 2012, Griffiths 1999, 2005, Király et al. 2015, Király, Zsila és Demetrovics 2016, Kuss és Griffiths 2011a, 2011b) kapott kiemelt szakmai figyelmet. Vagyis megállapítható, hogy a pszichológiai kutatások döntő többsége a videojáték-használat negatív következményeire fókuszál (Andreassen

---

<sup>1</sup> Bányai Fanni és Zsila Ágnes hozzájárulása a tanulmányhoz egyenlő. Mindketten első szerzőnek tekintendők.

<sup>2</sup> Levelező szerző: Király Orsolya (kiralay.orsolya@ppk.elte.hu)

<sup>3</sup> A tanulmány a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Hivatal (K111938, KKP126835) és az Emberi Erőforrások Minisztériuma ÚNKP-17-3 és ÚNKP-17-4 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának támogatásával készült. A tanulmány elkészülését az Európai Unió Horizont 2020 ke-retrprogramja támogatta (CA16207).

et al. 2016, Ballabio et al. 2017, Király et al. 2015, Rehbein et al. 2015, Rehbein és Mößle 2013, Van Rooij et al. 2010).

A 2000-es évekhez közeledve igencsak megnőtt a tudományos érdeklődés a problémás internet- és videojáték-használat iránt (Griffiths 1996, Keepers 1990, Young 1996, 1998). A kezdeti kutatások elsősorban a problémás játékhasználat, vagy más néven a „videojáték-függőség” definícióját és kritériumait próbálták meghatározni, azonban ezeket a mai napig komoly szakmai vita övezi (Demetrovics és Király 2016, Kardefelt-Winther 2015, Kuss, Griffiths és Pontes 2016, 2017, Petry et al. 2014, Pontes és Griffiths 2014). A vita ellenére az elmúlt két évtized kutatási eredményei alapján több mint 250 tanulmány vizsgálata után az „internetesjáték-zavar” 2013-ban bekerült a Mentális Betegségek Diagnosztikai és Statisztikai Kézikönyvének legújabb (ötödik) kiadásának (DSM-5; American Psychiatric Association 2013) harmadik részébe, amelyben a további kutatást igénylő zavarok kaptak helyet. A DSM-5 mellett várhatóan az Egészségügyi Világszervezet (WHO) által kiadott, 2018-ban megjelenő, a betegségek nemzetközi osztályozására szolgáló kódrendszer (BNO) 11. kiadásában (WHO 2017) már önálló betegségként jelenik meg a videojáték-használat zavar.

## A problémás játékhasználat meghatározása és kritikája

A problémás játékhasználatot a kezdetektől fogva leginkább viselkedési addikcióként értelmezték (Demetrovics és Kun 2010) – ennek alapján a kémiai addikciókra, valamint a szerencsejáték-függőségre jellemző kritériumok segítségével próbálták meghatározni és mérni. Viselkedési addikció alatt azokat a zavarokat érthetjük, amelyek esetében a függőséget nem valamilyen pszichoaktív szer, hanem valamilyen viselkedés váltja ki. Függő magatartásról akkor beszélhetünk, ha a viselkedés uralni kezdi az egyén életét, károsítja annak és környezetének testi-lelki állapotát. Az élet egyéb területei elveszítik jelentőségüket, a túlzásba vitt tevékenység válik meghatározóvá, valamint a viselkedés normális mértéke nem okoz már az egyén számára örömet, nem nyújt kielégülést (Demetrovics et al. 2012).

Bár a problémás videojáték-használat viselkedési addikcióként történő értelmezését több kritikával illetik (ezekre a továbbiakban még kitérünk), jelenleg ez a legelfogadottabb meghatározása. A függőségekkel foglalkozó szakemberek jelentős része támogatja azt az álláspontot, mely szerint egyes jutalmazó tevékenységek (például a szerencsejáték, szex, evés, testedzés, internet- és a videojáték-használat) a kémiai szerekhez hasonlóan képesek függőséget kiváltani, ezért érdemes ezeket egy egységes keretrendszerben vizsgálni. Erre utal az is, hogy a korábban már említett Amerikai Pszichiátriai Társaság (APA) gondozásában megjelent legfrissebb, a Mentális Betegségek Diagnosztikai és Statisztikai Kézikönyve (DSM-5, APA 2013) az előző, negyedik kiadáshoz képest (DSM-IV, APA 1994) kibővítette a függőségekkel foglalkozó fejezetét, oly módon, hogy a kémiai addikciók mellett a szerencsejáték-zavar is bekerült ide mint nem szerrel kapcsolatos, vagyis viselkedési függőség (APA 2013). A DSM-5 Szerrel kapcsolatos zavarok munkacsoportjának tagjai a szerencsejáték mellett a videojátékokat illetően találtak elég kutatást arra, hogy megfontolják a problémás játékhasználat önálló diagnózissá nyilvánítását. A szakirodalom gondos áttekintése és elemzése nyomán azonban arra a következtetésre jutottak, hogy a problémás játékhasználat egyelőre nem rendelkezik egységes definícióval, mérőeszközökkel, valamint a kezelési módokról és azok hatékonyságáról sincsenek elégséges információk, ezért korai lenne a „Szerrel kapcsolatos és addiktív zavarok” fejezetbe helyezni. Ennek ellenére fontosnak tartották a DSM-5-ben is jelezni a probléma létezését, és ösztönözni a további ku-

tatásokat, ezért a harmadik szekció „További kutatást igénylő mérőeszközök és modellek” fejezetébe helyezték el internetesjáték-zavar (Internet Gaming Disorder; IGD) néven.

A DSM-5 az internetesjáték-zavart olyan tartósan fennálló és időszakosan visszatérő játéktevékenységként definiálja, amely a vizsgálatot megelőző 12 hónapban klinikailag is jelentős egészségkárosodáshoz vagy distresszhez (szorongáskeltő, ártalmas stressz) vezet, és amelyre az alábbi kilenc kritériumból legalább öt jelenléte utal. A kilenc kritérium a következő:

1. Gondolati és viselkedéses elfoglaltság: a játék az egyén domináns tevékenységévé válik, uralja a gondolatait és a cselekedeteit is. Ha csak teheti, játszik, amikor pedig nem játszhat, a játékra gondol.
2. Megvonási tünetek jelentkeznek, ha a személy nem játszhat: feszültség, ingerlékenység, szorongás, szomorúság, és a kémiai függőséghez hasonló fizikai jelek is megjelenhetnek (például remegés, izzadás).
3. Tolerancia: az egyénnek egyre többet kell játszania ahhoz, hogy ugyanazt az élményt érje el, mint korábban.
4. A kontroll elvesztése afelett, hogy mennyit játszik.
5. A korábbi hobbikkal, tevékenységekkel kapcsolatban elveszíti az érdeklődését, csak a játék érdekli.
6. Annak ellenére is folytatja a játékot, hogy tudatában van a pszichoszociális problémáknak, amelyeket okoz a számára.
7. Hazudik arról a családtagjainak, a terapeutájának, vagy más hozzátartozóinak, hogy mennyit játszik.
8. Arra használja a játékot, hogy csökkentse a negatív érzéseit/hangulatát (bűntudatát, szorongását, tehetetlenség érzetét) – a játékvilágba menekül.
9. Veszélybe kerülnek, vagy megszakadnak a kapcsolatai, elveszíti vagy veszélyezteti a munkáját, tanulmányi vagy munkahelyi karrierlehetőségeit a túlzott mértékű játék miatt.

Ezek a kritériumok jelentős hasonlóságokat mutatnak a pszichoaktív szer-függőség és a szerencsejáték-zavar kritériumaival, emiatt a DSM-5 megjelenése óta számos kritika érte és éri őket folyamatosan. A videojátékokkal való játék egy széles körben elterjedt, és az esetek többségében egészséges szabadidős tevékenységnek minősül. A gondolati elfoglaltság, avagy a belefeledkezés gyakorisága egyes szakemberek szerint nem feltétlenül utal problémás használatra. Ahogy egy nemzetközi futball-bajnokság is nagy érdeklődésre és gondolati elfoglaltságra tart számot, addig egy új videojáték megjelenése vagy egy barátokkal közösen játszott játék is gyakran eredményez komoly belefeledkezést a játékosok részéről anélkül, hogy az bármilyen problémára utalna. Erre hívja fel a figyelmet Daniel King és Paul Delfabbro is (2014a), akik szerint a gondolati elfoglaltság vizsgálatokor nem annak gyakoriságát vagy mértékét kellene tekintetbe venni, hanem inkább a gondolatok minőségét, adaptív voltát (vagy annak hiányát), illetve a játékos kognitív rugalmasságát. Vagyis a kérdés nem az, hogy mennyit gondol a játékos a játékra, hanem az, hogy ha például valamilyen iskolai/munkahelyi feladatot kell ellátnia, tud-e arra koncentrálni a játékon való gondolkodás helyett.

Szintén vitatott kritériumok a tolerancia és a megvonás, mivel a videojátékok esetén nem kerül kémiai szer a szervezetbe, ezért a függőség fizikai tüneteivel kapcsolatos kritériumok félrevezetőek lehetnek (Starcevic 2016). A tolerancia kapcsán az is fontos szempont, hogy a játékidő mennyiségét egy ponton túl már nem lehet tovább növelni (Ko 2014). Ezért érdemes lenne a kritériumot vagy kihagyni vagy átfogalmazni, hogy az ne a játékidő mennyiségének növelésére fókuszáljon, hanem arra, hogy a játékos a megnövekedett játékidő ellenére is egyre csökkenő játékelvezetet tapasztal.

A megvonási tünetek a videojátékok esetén negatív mentális (például szomorúság) és viselkedési tünetekként (például ingerlékenység, nyugtalanság) nyilvánulnak meg. Pies (2009) szerint a játékosok önbeszámolóival mellett (kérdőíves vagy interjúkutatások), fontos és időszerű lenne a megvonási tüneteket fiziológiai módszerekkel is vizsgálni (például vérnyomás, pulzusszám mérése). Emellett fontos kiemelni, hogy a megvonási tüneteket nem szabad összetéveszteni azokkal a negatív érzésekkel, amelyek akkor jelentkeznek, ha a játékot a játékosnak egy külső erő miatt kell abbahagynia (például szülői utasításra) (Pies 2009). Ehelyett a játéktevékenység befejezését röviddel (pár órával, de legfeljebb 1-2 nappal) követő kellemetlen tüneteket kell érteni alatta. Azokat a negatív érzéseket, amelyek két hét játék nélkül töltött idő után keletkeznek, inkább sóvárgásnak kellene tekinteni, mint megvonási tüneteknek (Ko et al. 2005).

Szintén vitatott kritérium a hetedik, amely szerint a játékos hazudik például a családtagjainak vagy a terapeutájának a játékkal kapcsolatban. Az említett kritérium megfogalmazására nagy hatással voltak a DSM-5 patológiás szerencsejáték kritériumai (APA 2013), ugyanakkor a problémás játékhasználat esetén ez a tünet egy gyenge láncszem. A legfőbb érv a kritérium ellen az, hogy a játékhasználat többnyire a játékos otthonában zajlik, ezért akkor is nehezen tudná eltitkolni a tevékenységét, ha akarná (King és Delfabbro 2013). Továbbá a játékos lakhatási körülményei is jelentősen befolyásolják a kritérium teljesülését, lévén egy egyedül élő játékos senkinek sem köteles beszámolni a videojátékhasználati szokásairól, habár az problémás lehet.

A kritériumok mellett az internetesjáték-zavar elnevezés és annak tartalma is komoly kritikákat kapott. A DSM-5 ugyanis kijelenti, hogy az internethasználat-zavar, az internetfüggőség és a játékfüggőség kifejezések is mind ugyanennek a konstrukciónak a megnevezései (APA 2013). Ez a fogalmi zavar jelentősen megnehezíti a szakirodalom áttekintését (Király, Griffiths és Demetrovics 2014), mivel összemossa az általános internethasználatot az online játékokkal, melyek mind a józan ész szerint, mind empirikus kutatások eredményei alapján különböznek egymástól (Király et al. 2014, Rehbein és Mößle 2013). További ellentmondás, hogy a DSM-5 leírása alapján az internetesjáték-zavar offline játékokra is vonatkozhat (APA 2013).

A felsorolt kritikák mentén tehát komoly vita folyik a kutatók között, azonban elmondható, hogy a szakma javarészt a kritikák ellenére is pozitívan fogadta az internetesjáték-zavar DSM-5-be való kerülését, és bízik abban, hogy ez a lépés elősegíti a diagnosizálást, a mérés és a kezelési protokollok egységesítését.

Öt évvel a DSM-5 megjelenését követően, a várhatóan 2018-ban megjelenő BNO 11. kiadása is tartalmazni fogja a problémás játékhasználatot „játékzavar” néven. A DSM-mel ellentétben a zavar a könyv törzsszövegében kap helyet a „Mentális, viselkedési és idegrendszeri fejlődési zavarok” között, a „Viselkedési zavarok” al kategórián belül, amely szintén azt a nézőpontot erősíti, hogy a problémás játékhasználatot viselkedési addikciónaként érdemes definiálni. A játékzavar jelenségének meghatározásakor a szakértők elkülönítették az online és offline játékok kategóriáit is, szemben a DSM-5 terminológiájával, amely kifejezetten az internetes (vagy online) játékok problémás használatát hangsúlyozza. A BNO definíciója szerint a játékzavar akkor áll fent, ha a játéktevékenység tartós vagy rendszeresen visszatérő, a játékos elveszíti a kontrollt a tevékenység felett, a játék növekvő prioritást élvez a játékos életének minden más fontos tevékenységével (például hobbik, mindennapi tevékenységek) szemben, és a játékos a negatív következmények ellenére is folytatja a játékot (például kapcsolati és/vagy munkahelyi, tanulmányi problémák, egészségre gyakorolt negatív hatás). A problémás viselkedés 12 hónapon belül tartósan fennáll vagy epizodikusan vissza-visszatér, komoly distresszt okozva a játékos számára, és gátolja



az élet meghatározó területein (például személyes, családi, társas, tanulmányi, munkahelyi) való egészséges működést.

Előrelépést jelenthet a DSM-5 definíciójához képest, hogy a BNO-ban szereplő definíció már egyértelműen kimondja, hogy csak akkor beszélhetünk játékszavarról, ha a tevékenység akadályozza az egészséges életvitelt (Billieux et al. 2017), valamint a DSM-5 kritériumok közül csak azokat az addikciós kritériumokat tartalmazza, amelyek kapcsán a legnagyobb az egyetértés a kutatók között (Király és Demetrovics 2017). A BNO megjelenése révén önálló diagnosztikai kategóriává előlépő játékszavar terve tovább fokozta a jelenséget övező szakmai vitát. Az ellenzők leginkább attól tartanak, hogy a formális diagnózis negatív hatással lesz a játékos közösségre szerte a világon, megbélyegzi, stigmatizálja az elkötelezett, de egészséges játékosokat is (Aarseth et al. 2017). Attól is tartanak továbbá, hogy az új diagnosztikai kategória precedenst teremt, és a mindennapi tevékenységek indokolatlan túlpatologizálását eredményezheti (Billieux et al. 2015). Más szempontból azonban a kutatók időszerűnek is látják a formális diagnózis létrejöttét, melytől a jelenség egységessé válását, és a klinikai kezelés megkönnyítését várják (Billieux et al. 2017, Kuss, Griffiths és Pontes 2017, Griffiths et al. 2017, Király és Demetrovics, 2017).

## Mérés és előfordulási gyakoriság

Mindeddig a jelenség mérése kapcsán sem született konszenzus a kutatók körében a problémás játékhasználat definíciójának és kritériumainak diverzitásából eredően (King et al. 2013). Az egyes szűrőkérdőívek így nemcsak elnevezésükben különböznek (például Játékfüggőség Skála [Game Addiction Scale – GAS; Lemmens, Valkenburg és Peter 2009], Problémás Online Játék Kérdőív [Problematic Online Gaming Questionnaire - POGQ; Demetrovics et al. 2012], Videojáték-dependencia Skála [Video Game Dependency Scale - KFN-CSAS-II; Rehbein et al. 2010]), hanem a felsorolt tünetek és határértékek meghatározásában is (King et al. 2013, Pontes és Griffiths 2014). Ennek megfelelően egyes kérdőívek az IGD-kritériumokat tükrözik, míg mások eltérő diagnosztikai rendszerek alapján épülnek fel, így magukban foglalhatnak olyan tüneteket is, mint például az alvászavarok, másoktól való függés, törvénybe ütköző cselekedetek vagy a pénzügyi problémák (King et al. 2013). A kérdőívek kiértékelése még az egyazon kritériumrendszer alapján konstruált kérdőívek esetében is eltérő lehet, hiszen az egyes mérőeszközök az IGD különböző dimenzióira fókuszálnak, mindemellett a minta és a kérdőív strukturális jellemzői (például a tételek száma), továbbá módszertani megfontolások is szerepet játszhatnak a határértékek kialakításában (Griffiths et al. 2015).

Habár napjainkban húsznál is több szűrőkérdőív áll rendelkezésre a problémás játékhasználat mérésére (Király et al. 2017), a definíciót, a kritériumokat és a határértékek kialakítását övező konszenzushány mellett a kérdőíves vizsgálatok korlátai is megnehezítik a jelenségről alkotott egységes kép kialakítását a kutatók között (Király és Demetrovics 2017). A kérdőíveket eddig többnyire keresztmetszeti kutatásokban használták (Griffiths et al. 2015, Király és Demetrovics 2017), amelyek nem alkalmasak az összefüggések irányának feltárására (például nem állapítható meg általuk, hogy a sérült társas kapcsolatok vezetnek-e problémás játékhasználatához, vagy a problémás játékhasználat okozza-e a társkapcsolatok elvesztését). Ilyen típusú tudományos kérdések megválaszolásához longitudinális kutatások szükségesek, azonban ezekből egyelőre komoly hiány van, akárcsak kvalitatív és klinikai vizsgálatokból (Király és Demetrovics 2017). Ezek a tanulmányok (például Chappell et al. 2006, Ko et al. 2014) mindazonáltal rámutattak arra,

hogy a játékosok egy kis csoportja valóban jelentős funkcionális és pszichológiai ártalmaktól szenved, amely összefüggésben áll az intenzív játékhaználókkal.

Fontos azonban megemlíteni, hogy a problémás használat szempontjából veszélyeztetettnek tekinthető játékosok kiszűrésére alkalmazott kérdőívek nem szolgálnak diagnosztikai célokat, ezáltal önmagukban nem alkalmasak diagnózisalkotásra (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Ezek a mérőeszközök elsősorban a nagymintás, epidemiológiai jellegű kutatásokat segítik, amelyek által képet kaphatunk a probléma elterjedtségéről és súlyosságáról a játékosok között (Maraz, Király és Demetrovics 2015). Ahhoz, hogy a szűrőkérdőívek által jelzett kockázat megerősítést nyerjen, klinikus szakember által felállított diagnózis szükséges (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). A kérdőívek által jelzett probléma gyakran nem társul klinikai diagnózissal, ami azt jelenti, hogy a mérőeszközök veszélyeztetettnek nyilváníthatnak olyan játékosokat is, akiknél csupán enyhe tünetek jelentkeznek (Maraz, Király és Demetrovics 2015). Ebben szerepet játszhat az is, hogy a válaszadók a kérdőívekben önbevallás alapján számolnak be az észlelt tünetekről, amely torzításokhoz vezethet (Demetrovics és Király 2016). Másfelől számos tünet, amely korábban patológiásnak számított (például a belefeledkezés), ma már általánosnak tekinthető az elkötelezett játékosok körében (Kardefelt-Winther 2014).

A különböző elméleti és módszertani háttérrel rendelkező kérdőívek alkalmazásából eredően a problémás játékosok prevalenciájának felmérése is változatos előfordulási arányszámokat eredményez (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Napjainkig meglehetősen kevés országos reprezentatív kutatás irányult ennek feltárására, és ezek legnagyobb része a serdülőket vizsgálta. Az említett kutatásokban előforduló prevalencia-értékek a következők voltak: 1,7% (Rehbein et al. 2010) és 1,2% Németországban (Rehbein et al. 2015), 4,1% (Mentzoni et al. 2011) és 4,2% Norvégiában (Brunborg et al. 2013), 4,6% Magyarországon (Pápay et al. 2013), 2,5% Szlovéniában (Pontes, Macur és Griffiths 2016), 1,6% (van Rooij et al. 2011), 1,3% (Haagsma, Pieterse és Peters 2012) és 5,4% (Lemmens, Valkenburg és Gentile 2015) Hollandiában (az utóbbi két értéket serdülőket és felnőtteket is magába foglaló mintákon mérték) és 8,5% az Amerikai Egyesült Államokban (Gentile 2009). Továbbá egy átfogó, hét európai ország részvételével zajlott, reprezentatív felmérésben (Müller et al. 2015) a legalacsonyabb előfordulási arányt (0,6%) Spanyolországban, míg a legmagasabb prevalenciát (2,5%) Görögországban mérték.

## **A problémás használat kialakulása, lefolyása, korrelátumai és komorbid zavarok**

A médiában gyakran találkozhatunk az „addiktív játék” kifejezéssel, azonban egyetlen játék sem rendelkezik olyan jutalmazó rendszerrel vagy más, vonzó jellemzőkkel, amelyek önmagukban képesek egészséges személyek játékhaználási szokásaiban negatív változásokat eredményezni, s konfliktusokat teremteni az egyén környezetében kedvező időtöltése kapcsán (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Az eddigi kutatások alapján a problémás játékhaználó kialakulása sokkal inkább a játékos meglévő erőforrásainak és pszichológiai sérülékenységének függvénye, mint a videojátékoknak, amelyekkel játszik (Griffiths et al. 2015, Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Habár a vizsgálatok többsége keresztmetszeti jellegéből eredően csupán korrelatív adatokkal szolgál, számos komorbid (társuló) zavarra mutattak rá, amelyek kapcsolatban állnak a problémás játékhaználattal (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). A veszélyeztetett játékosok gyakrabban számoltak be depresszív és szorongásos tünetekről (Allsion et al. 2006, Gentile et al. 2011), s többen küzdenek szociális fóbiával, pánikbetegséggel (Allsion et al. 2006), valamint fokozott magányérzettel (Király et al. 2014). Mindezek mellett alacsonyabb önbizalom, továbbá csök-

kent pszichoszociális jóllét jellemezte a problémás játékhazsnálat tüneteit mutató játékosokat, amelyhez alacsony étellel való elégedettség társult (Király et al. 2014, Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Emellett figyelemhiányos hiperaktivitás-zavar (ADHD) is gyakran előfordult a problémás játékosoknál (Allison et al. 2006, Chan és Rabinowitz 2006, Han et al. 2009).

Kapcsolatot találtak a problémás játékhazsnálat és egyes játékmotivációk között is (Király et al. 2015, Yee 2006b). Ezekben a tanulmányokban az eszképiizmus, azaz a menekülés, valamint a versengés motivációja (Király et al. 2015, Kuss et al. 2012, Yee 2006b) állt összefüggésben a problémás viselkedéssel. Ez azt jelenti, hogy azok a játékosok, akik egyfajta megküzdési stratégiaként tekintenek a játékra, amelynek segítségével elmenekülhetnek a való élet problémái elől, fokozottan veszélyeztetettek a problémás játékhazsnálat szempontjából (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Szintén kockázatot jelent a versengés előnyben részesítése azok esetén, akik elégedetlenek a való életben nyújtott teljesítményükkel, és a játékban elért sikereikkel próbálják kompenzálni hiányosságaikat (Király et al. 2015).

Szintén nagyon fontos kutatási eredmény, hogy a játékidő önmagában nem megfelelő előrejelzője a problémás használatnak. Míg a közvélemény hajlamos az intenzív játékhazsnálatot automatikusan problémásnak tekinteni, a kutatások azt sugallják, hogy az elkötelezett (azaz sokat játszó) játékosok többsége semmilyen negatív következményről nem számol be, ezért a BNO játékvazar definíciójának értelmében nem is tekinthető problémás használatnak (Demetrovics és Király 2016, Király et al. 2017). A játékidő helyett sokkal fontosabb a kontextus és a negatív hatások vizsgálata, mert csak ezek ismeretében lehet pontos diagnózist megállapítani (Griffiths 2010).

Habár ezek a tanulmányok fontos összefüggésekre mutattak rá a problémás játékhazsnálatlal gyakran együtt járó komorbid zavarokat illetően, korrelációs jellegükből eredően a kapcsolatok irányára vonatkozóan nem vonhatunk le egyértelmű következtetéseket (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Így az eredményekből nem olvashatjuk ki, hogy a problémás viselkedéssel gyakran társuló zavarok (például depresszió, szorongás, ADHD) vezetnek-e problémás játékhazsnálatához (például a társas elszigetelődés révén), vagy a problémás játéktevékenység okozza-e a tüneteket.

Szintén nagyon keveset tudunk a zavar természetes lefolyásáról. Kérdés, hogy éveken át tartó, krónikus zavarról van-e szó, vagy inkább átmeneti, idővel magától is megoldódó problémáról. Az elmúlt években végzett longitudinális vizsgálatok egymásnak ellentmondó eredményekre jutottak. Egyesek azt sugallják, hogy a probléma tartós (Gentile et al. 2011, Lemmens, Valkenburg és Peter 2011), mások viszont azt, hogy inkább átmeneti természetű (Rothmund et al. 2016, Konkoly-Thege et al. 2015).

A kvalitatív vizsgálatok (főleg esettanulmányok és interjúk) alapján valószínűsíthető, hogy a kémiai függőségekhez hasonlóan a problémás játékhazsnálat is fokozatosan alakul ki, és egy lefelé vezető spirálhoz hasonlítható (Allison et al. 2006, Chappell et al. 2006, Young 2010). A tevékenység szórakozásként indul, majd a játékos egyre jobban beleéli magát, egyre több időt tölt vele, és egyre inkább elveszíti felettle a kontrollt. A játék fokozatosan kiszorítja a többi kedvelt és szükséges tevékenységet, és konfliktusokat okoz az egyén életének számos területén (például szociális, munkahelyi). A felépülés kapcsán bizonyos esetek azt sugallják, hogy a problémás játékhazsnálat esetén is létezik egy mélypont, amikor a játékos életét már kizárólag a játék uralja, mindenkit és minden mást elhanyagol. Ezt a mélypontot elérve a játékosban tudatosul a probléma súlyossága, és szerencsés esetben megszülethet benne az elhatározás a változtatásra. Ilyenkor fordul segítségért, vagy próbál önerőből változtatni, azonban itt is gyakori a visszaesés (Chappell et al. 2006, Young 2010).

## Kitekintés

Mindent összevetve megállapíthatjuk, hogy a problémás játékhasználat bekerülése a DSM-5-be és várható bekerülése a BNO-ba pozitív fogadtatást nyert a kutatók körében, azonban jelenleg is tart a konszenzuseresés időszaka, amely valószínűleg további átfogó kutatásokat ösztönöz majd a problémás játékhasználat definíciójának és kritériumainak felülvizsgálatára (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Mivel számos megbízható szűrőkérdőívet alakítottak ki az elmúlt években, ezért a jövőbeli kutatásoknak további mérőeszközök kifejlesztése helyett elsősorban exploratív jellegű vizsgálatokra kell fókuszálniuk, amelyek magukban foglalják a nagymintás, reprezentatív adatfelvételeket, a longitudinális vizsgálatokat, a kvalitatív módszereket alkalmazó klinikai interjúkat, valamint a kultúrközi összehasonlító kutatásokat (Kardefelt-Winther et al. 2017).

A problémás játékhasználat definícióját és kritériumait illetően elérni kívánt konszenzus a szakterület kutatói között a problémás viselkedés kezelését célzó eljárások egyésségítését jelenthetné, s ezáltal hatékonyságukat is növelhetné (King és Delfabbro 2014b). Jelenleg nincsen általános klinikai protokoll a problémás játékhasználat kezelésére, ezért a különböző segítő intézmények más-más módon közelítik meg a problémát (Király et al. 2014). Leggyakrabban online segítő fórumok, egyéni és csoportos pszichoterápiás intervenciók, valamint gyógyszeres kezeléssel kombinált terápiák és programok állnak rendelkezésre, továbbá az ázsiai országokban elterjedtté váltak a katonai stílusú kiképzőtáborok is a problémás játékhasználat kezelésére (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Ezek az eljárások alapvetően nem a videojátékokról való leszoktatást tűzik ki célul, hanem az egészséges játékhasználat pszichológiai feltételeinek megteremtésére irányulnak (Griffiths és Meredith 2009, Király et al. 2014, Király, Griffiths és Demetrovics 2015). A kezelési programokat leggyakrabban civil és nonprofit szervezetek biztosítják a nyugati országokban, ahol a család bevonására is gondot fordítanak, különös tekintettel arra, hogy a veszélyeztetett játékosok jelentős hányada kiskorú (Király et al. 2014). A keleti országokban ezzel szemben számottevő egészségügyi problémaként tekintenek a problémás játékhasználatra a serdülők és fiatal felnőttek populációjában, ezért kormányzati szintű kezelési stratégiákat alkalmaznak (Cha 2007, Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Ezekben az országokban váltak elterjedtté a katonai kiképzőtáborok szigorát idéző, bentlakásos intézményekben folytatott kezelési programok is, amelyek egyéni és csoportos foglalkozásokat, családterápiás elemekkel ötvözött konzultációkat, valamint a problémás játékhasználat veszélyeiről tartott előadásokat alkalmaznak szigorú napirendi szabályok betartatása mellett (Cha 2007).

Magyarországon jelenleg még nem elérhetőek hasonló, célzott kezelési programok, csupán konferenciák és ismeretterjesztő előadások formájában értesülhetnek szülők, gyermekek és fiatal játékosok a potenciális veszélyekről és megküzdési lehetőségekről egyéni úton, illetve szakember segítsége mellett. Mindezekon túl olyan magyar alapítványi intézetek (például a Magadért Alapítvány vagy a Megálló Csoport Alapítvány) is fogadnak problémás játékhasználattal küzdő személyeket, amelyek más függőségek kezelésére specializálódtak (például a kóros játékszenvedély kezelésére).

Habár a problémás játékhasználatra irányuló kezelési eljárások sok esetben eredményesnek bizonyultak (például a gyógyszeres kezeléssel kombinált pszichoterápiás intervenciók) (Huang, Li és Tao 2010, King és Delfabbro 2014a, 2014b), ezeknek a tanulmányoknak számos módszertani hiányossága van, mindemellett csupán rövid távú kezelési fázisok eredményeiről számolnak be, így a használt szerek és alkalmazott eljárások hosszú távú hatékonysága nem bizonyított (Király, Griffiths és Demetrovics 2015). Ezért a jövőbeli kutatásokban érdemes volna elvégezni az alkalmazott eljárások hatásvizsgálatát hosszú távon is.

Összességében megállapítható, hogy a problémás játékhazsnálat definícióját és kritériumait illetően még nem jutottak egységes álláspontra a kutatók, azonban a vizsgálatok egyértelműen alátámasztják, hogy a játékosok egy kis csoportja problémás játéktevékenységének következtében fizikai és pszichológiai ártalmakról számol be. Kezelésük eredményességéhez elengedhetetlen a szakmai konszenzus és a sztenderd eljárások mihamarabbi kialakítása, valamint a hatásvizsgálatok, melyek hozzájárulnak a leghatékonyabb kezelési módok kiválasztásához és továbbfejlesztéséhez. Ezek várhatóan azokra a rizikó- és védőfaktorokra fókuszálnak majd, amelyek kulcsszerepet játszanak a problémás játékhazsnálat kialakulásában, és remélhetőleg széles körben állnak majd a rászoruló játékosok rendelkezésére.

## Irodalom

- Aarseth, Espen, Anthony M. Bean, Huub Boonen, Michelle Colder Carras, Mark Coulson, Dimitri Das, Jory Deleuze, Elza Dunkels, Johan Edman, Christopher J. Ferguson, Maria C. Haagsma, Karin Helmersson Bergmark, Zaheer Hussain, Jeroen Jansz, Daniel Kardefelt-Winther, Lawrence Kutner, Patrick Markey, Rune Kristian Lundedal Nielsen, Nicole Prause, Andrew Przybylski, Thorsten Quandt, Adriano Schimmenti, Vladan Starcevic, Gabrielle Stutman, Jan van Looy and Antonius J. van Rooij, "Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 6. (2017) Issue 3., pp. 267-270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Allison, Sara E., Lisa von Wahlde, Tamra Shockley and Glen O. Gabbard, "The development of the self in the era of the internet and role-playing fantasy games", *American Journal of Psychiatry*, Vol. 163. (2006) Issue 3., pp. 381-385. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.163.3.381>
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV®)*, American Psychiatric Association, Washington, DC, 1994.
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®)* (Fifth ed.), American Psychiatric Association, Arlington, VA, 2013.
- Anderson, Craig A. and Brad J. Bushman, "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature", *Psychological science*, Vol. 12. (2001) Issue 5., pp. 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, Craig A., Nicholas L. Carnagey and Janie Eubanks, "Exposure to violent media: the effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 84. (2003) Issue 5., pp. 960-971. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.84.5.960>
- Anderson, Craig A., Douglas A. Gentile and Katherine E. Buckley, *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*, Oxford University Press, Oxford, 2007. <http://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>
- Andreassen, Cecilie Schou, Joël Billieux, Mark D. Griffiths, Daria J. Kuss, Demetrovics Zsolt, Elvis Mazzoni and Ståle Pallesen, "The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study", *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol. 30. (2016) Issue 2., pp. 252-262. <http://dx.doi.org/10.1037/adb0000160>
- Ballabio, Matteo, Mark D. Griffiths, Urbán Róbert, Alessandro Quartirol, Demetrovics Zsolt and Király Orsolya, "Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study", *Addiction Research & Theory*, (2017) pp. 1-11. <http://doi.org/10.1080/16066359.2017.1305360>
- Billieux, Joël, Daniel L. King, Susumu Higuchi, Sophia Achab, Henrietta Bowden-Jones, Wei Hao, Jiang Long, Hae Kook Lee, Marc N. Potenza, John B. Saunders and Valdimir Poznyak, "Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.)", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 6. (2017) Issue 3., pp. 285-289. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.036>
- Billieux, Joël, Adriano Schimmenti, Yasser Khazaal, Pierre Maurage and Alexandre Heeren, "Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 4. (2015) Issue 3., pp. 119-123. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.009>



- Brunborg, Geir Scott, Rune Aune Mentzoni, Ole Rogstad Melkevik, Torbjorn Torsheim, Oddrun Samdal, Jorn Hetland, Cecile Schou Andreassen and Stale Palleson, "Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents", *Media Psychology*, Vol. 16. (2013) Issue 1., pp. 115-128. <http://dx.doi.org/10.1080/15213269.2012.756374>
- Bryce, Joanne and Jason Rutter, "Gendered Gaming in Gendered Space", in Joost Raessens and Jeffrey Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005, pp. 301-310.
- Cha, Ariana Eunjung "In China, Stern Treatment For Young Internet 'Addicts'", *The Washington Post*, 22 February 2007. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/02/21/AR2007022102094.html>
- Chan, Phillip A. and Terry Rabinowitz, "A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents", *Annals of General Psychiatry*, Vol. 5. (2006) Issue 1., pp. 16. <https://doi.org/10.1186/1744-859X-5-16>
- Chappell, Darren, Virginia Eatough, Mark N. O. Davies and Mark D. Griffiths, "EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 4. (2006) Issue 3., pp. 205-216. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6>
- Demetrovics Zsolt és Kun Bernadett, „A viselkedési függőségek és az impulzuskontroll egyéb zavarainak helye az addikciók spektrumán”, in Demetrovics Zsolt és Kun Bernadett (szerk.), *Az addiktológia alapjai IV.*, ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, 2010, 29-40. old.
- Demetrovics, Zsolt and Orsolya Király, "Commentary on Baggio et al.(2016): Internet/gaming addiction is more than heavy use over time", *Addiction*, Vol. 111. (2016) Issue 3., pp. 523-524. <https://doi.org/10.1111/add.13244>
- Demetrovics, Zsolt, Róbert Urbán, Katalin Nagygyörgy, Judit Farkas, Mark D. Griffiths, Orsolya Pápay, Gyöngyi Kökönyei, Katalin Felvinczi and Attila Oláh, "The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ)", *PLoS ONE*, Vol. 7. (2012) Issue 5., e36417. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036417>
- Demetrovics, Zsolt, Róbert Urbán, Katalin Nagygyörgy, Judit Farkas, Dalma Zilahy, Barbara Mervó, Antónia Reindl, Csilla Ágoston, Andrea Kertész and Eszter Harmath, "Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ)", *Behavior Research Methods*, Vol. 43. (2011) Issue 3., pp. 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Dickey, Michele D., "Girl gamers: The controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design", *British Journal of Educational Technology*, Vol. 37. (2006) Issue 5., pp. 785-793. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00561.x>
- Entertainment Software Association, "Essential facts about the computer and video game industry", 24 July 2017. [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf)
- Ewoldsen, David R., Cassie A. Eno, Bradley M. Okdie, John A. Velez, Rosanna E. Guadagno and Jamie DeCoster, "Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 15. (2012) Issue 5., pp. 277-280. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>
- Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liau, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung and Angeline Khoo, "Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study", *Pediatrics*, Vol. 127. (2011) Issue 2., pp. 319-329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Gentile, Douglas A., "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study", *Psychological Science*, Vol. 20. (2009), Issue 5., pp. 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Greenberg, Bradley S., John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas and Amanda Holmstrom, "Orientations to video games among gender and age groups", *Simulation & Gaming*, Vol. 41. (2010) Issue 2., pp. 238-259. <https://doi.org/10.1177/1046878108319930>
- Griffiths, Mark D., "Internet addiction: an issue for clinical psychology?", *Clinical Psychology Forum*, Vol. 97. (1996), pp. 32-36.
- Griffiths, Mark D., "Internet addiction: fact or fiction?", *The Psychologist*, Vol. 12. (1999), pp. 246-250.
- Griffiths, Mark D., "A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework", *Journal of Substance Use*, Vol. 10. (2005) Issue 4., pp. 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, Mark D., "The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 8. (2010) Issue 1., pp. 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Griffiths, Mark D., Orsolya Király, Halley M. Pontes, Zsolt Demetrovics, "An Overview of Problematic Gaming", in Elias Aboujaoude and Vladan Starcevic (eds.), *Mental Health in the Digital Age: Grave*



- Dangers, Great Promise*, Oxford University Press, New York, NY, 2015, pp. 27-45.  
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407724-9.00006-9>
- Griffiths, Mark D., Daria J. Kuss, Olatz Lopez-Fernandez and Halley M. Pontes, "Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.)", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 6. (2017) Issue 3., pp. 296-301. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.037>
- Griffiths, Mark D. and Alex Meredith, "Videogame addiction and its treatment", *Journal of Contemporary Psychotherapy*, Vol. 39. (2009) Issue 4., pp. 247-253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Haagsma, Maria C., Marcel E. Pieterse and Oscar Peters, "The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 15. (2012) Issue 3., pp. 162-168. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0248>
- Han, Doug Hyun, Young Sik Lee, Churl Na, Jee Young Ahn, Un Sun Chung, Melissa A. Daniels, Charlotte A. Haws and Perry F. Renshaw, "The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder", *Comprehensive psychiatry*, Vol. 50. (2009) Issue 3., pp. 251-256. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2008.08.011>
- Huang, Xui Qin, Meng-chen Li and Ran Tao, "Treatment of internet addiction", *Current Psychiatry Reports*, Vol. 12. (2010) Issue 5., pp. 462-470. <https://doi.org/10.1007/s11920-010-0147-1>
- Kardefelt-Winther, Daniel, "The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming", *Computers in Human Behavior*, Vol. 38. (2014) pp. 68-74. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.020>
- Kardefelt-Winther, Daniel, "A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder", *Addiction Research & Theory*, Vol. 23. (2015), Issue 2., pp. 93-98. <http://dx.doi.org/10.3109/16066359.2014.935350>
- Kardefelt-Winther, Daniel, Alexandre Heeren, Adriano Schimmenti, Antonius van Rooij, Pierre Maurage, Michelle Carras, Johan Edman, Alexander Blaszczynski, Yasser Khazaal and Joël Billieux, "How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?", *Addiction*, Vol. 112. (2017) Issue 10., pp. 1709-1715. <https://doi.org/10.1111/add.13763>
- Keepers, George A., "Pathological preoccupation with video games", *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, Vol. 29. (1990) Issue 1., 49-50. <https://doi.org/10.1097/00004583-199001000-00009>
- King, Daniel L. and Paul H. Delfabbro, "Video-gaming disorder and the DSM-5: Some further thoughts", *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, Vol. 47. (2013) Issue 9., pp. 875-876. <https://doi.org/10.1177/0004867413495925>
- King, Daniel L. and Paul H. Delfabbro, "The cognitive psychology of Internet gaming disorder", *Clinical Psychology Review*, Vol. 34. (2014a) Issue 4., pp. 298-308. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2014.03.006>
- King, Daniel L. and Paul H. Delfabbro, "Internet Gaming Disorder treatment: A review of definitions of diagnosis and treatment outcome", *Journal of Clinical Psychology*, Vol. 70. (2014b) Issue 10., pp. 942-955. <https://doi.org/10.1002/jclp.22097>
- King, Daniel L., Maria C. Haagsma, Paul H. Delfabbro, Michael Gradisar and Mark D. Griffiths, "Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools", *Clinical Psychology Review*, Vol. 33. (2013) Issue 3., pp. 331-342. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2013.01.002>
- Király, Orsolya, Mark D. Griffiths and Róbert Urbán, Judit Farkas, Gyöngyi Kökönyei, Zsuzsanna Elekes, Tamás Domokos and Zsolt Demetrovics, "Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 17. (2014) Issue 12., pp. 749-754. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0475>
- Király, Orsolya and Zsolt Demetrovics, "Inclusion of Gaming Disorder in ICD has more advantages than disadvantages: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.)", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 6. (2017) Issue 3., pp. 280-284. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.046>
- Király, Orsolya, Mark D. Griffiths and Zsolt Demetrovics, "Internet gaming disorder and the DSM-5: Conceptualization, debates, and controversies", *Current Addiction Reports*, Vol. 2. (2015) Issue 3., pp. 254-262. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0066-7>
- Király, Orsolya, Katalin Nagygyörgy, Beatrix Koronczai, Mark D. Griffiths and Zsolt Demetrovics, "Assessment of problematic internet use and online video gaming" in Elias Aboujaoude and Vladan Starcevic (eds.), *Mental health in the digital age: Grave dangers, great promise*, Oxford University Press, New York, 2015, pp. 46-68.
- Király, Orsolya, Pawel Slecicka, Halley M. Pontes, Róbert Urbán, Mark D. Griffiths and Zsolt Demetrovics, "Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and

- evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria”, *Addictive Behaviors*, Vol. 64. (2017), pp. 253-260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Király, Orsolya, Róbert Urbán, Mark D. Griffiths, Csilla Ágoston, Katalin Nagygyörgy, Gyöngyi Kökönyei and Zsolt Demetrovics, “The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: an online survey”, *Journal of Medical Internet Research*, Vol. 17. (2015) Issue 4., e88. <http://doi.org/0.2196/jmir.3515>
- Király, Orsolya, Dénes Tóth, Róbert Urbán, Zsolt Demetrovics and Aniko Maraz, “Intense video gaming is not essentially problematic”, *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol. 31. (2017) Issue 7., pp. 807-817. <https://doi.org/10.1037/adb0000316>
- Király Orsolya, Zsila Ágnes és Demetrovics Zsolt, „Viselkedési addikciók” in Elekes Zsuzsanna (szerk.), *Európai iskolavizsgálat az alkohol- és egyéb drogfogyasztási szokásokról – 2015; Magyarországi eredmények*, Budapesti Corvinus Egyetem, Társadalomtudományi és Nemzetközi Kapcsolatok Kar, Szociológia és Társadalmpolitika Intézet, Budapest, 2016, 75-94.old.
- Ko, Chih-Hung, “Internet gaming disorder”. *Current Addiction Reports*, Vol. 1. (2014) Issue 3., pp. 177-185. <https://doi.org/10.1007/s40429-014-0030-y>
- Ko, Chih-Hung, Ju-Yu Yen, Cheng-Chung Chen, Sue-Huei Chen and Cheng-Fang Yen, “Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents”, *The Journal of Nervous and Mental Disease*, Vol. 193. (2005) Issue 11., pp. 728-733. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000185891.13719.54>
- Ko, Chih-Hung, Ju-Yu Yen, Sue-Huei Chen, Peng-Wei Wang, Cheng-Chung Chen and Cheng-Fang Yen, “Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan”, *Journal of Psychiatric Research*, Vol. 53. (2014), pp. 103-110. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.02.008>
- Konkolő Thege, Barna, Erica M. Woodin, David C. Hodgins and Robert J. Williams, “Natural course of behavioral addictions: a 5-year longitudinal study”, *BMC Psychiatry*, Vol. 15. (2015) Issue 4. <https://doi.org/10.1186/s12888-015-0383-3>
- Kuss, Daria J. and Mark D. Griffiths, “Excessive online social networking: Can adolescents become addicted to Facebook”, *Education and Health*, Vol. 29. (2011a) Issue 4., pp. 68-71.
- Kuss, Daria J. and Mark D. Griffiths, “Online social networking and addiction – a review of the psychological literature”, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 8. (2011b) Issue 9., pp. 3528-3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>
- Kuss, Daria J., Mark D. Griffiths and Halley M. Pontes, “Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field”, *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 6. (2016) Issue 2., pp. 103-109. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.062>
- Kuss, Daria J., Mark D. Griffiths and Halley M. Pontes, “DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Some ways forward in overcoming issues and concerns in the gaming studies field: Response to the commentaries”, *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 6. (2017) Issue 2., pp. 133-141. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.032>
- Kuss, Daria J., Jorik Louws and Reinout W. Wiers, “Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 15. (2012) Issue 9., pp. 480-485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg and Douglas A. Gentile, “The Internet Gaming Disorder Scale”, *Psychological Assessment*, Vol. 27. (2015) Issue 2., pp. 567-582. <http://dx.doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg and Jochen Peter, “Development and validation of a game addiction scale for adolescents”, *Media Psychology*, Vol. 12. (2009) Issue 1., pp. 77-95. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg and Jochen Peter, “Psychosocial causes and consequences of pathological gaming”, *Computers in Human Behavior*, Vol. 27. (2011) Issue 1., pp. 144-152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Maraz, Aniko, Orsolya Király and Zsolt Demetrovics, “Commentary on: Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research: The diagnostic pitfalls of surveys: If you score positive on a test of addiction, you still have a good chance not to be addicted”, *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 4. (2015) Issue 3., pp. 151-154. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.026>
- Mentzoni, Rune Aune, Geir Scott Brunborg, Helge Molde, Helga Myrseth, Knut Joachim Mar Skouveroe, Jørn Hetland and Stale Pallesen, “Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14. (2011) Issue 10., pp. 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>

- Möller, Ingrid and Barbara Krahé, "Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis", *Aggressive behavior*, Vol. 35. (2009) Issue 1., pp. 75-89. <https://doi.org/10.1002/ab.20290>
- Müller, Kai W., Mari Janikian, Michael Dreier, Klaus Wölfling, Manfred Beutel, Chara K. Tzavara, Clive Richardson and Artemis Tsitsika, "Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates", *European Child and Adolescent Psychiatry*, Vol. 24. (2015) Issue 5., pp. 565-574. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Nagygyörgy Katalin, Pápay Orsolya, Urbán Róbert, Farkas Judit, Kun Bernadett, Mark D. Griffiths és Demetrovics Zsolt, „Problémás online játék használat: szakirodalmi áttekintés”, *Psychiatria Hungarica*, Vol. 28. (2013) Issue 2., pp. 122-144.
- Pápay, Orsolya, Róbert Urbán, Mark D. Griffiths, Katalin Nagygyörgy, Judit Farkas, Gyöngyi Kökönyei, Katalin Felvinczi, Attila Oláh, Zsuzsanna Elekes and Zsolt Demetrovics, "Psychometric properties of the problematic online gaming questionnaire short-form and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 16. (2013) Issue 5., pp. 340-348. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0484>
- Petry, Nancy M., Florian Rehbein, Douglas A. Gentile, Jeroen S. Lemmens, Hans-Jürgen Rumpf, Thomas Mößle, Gallus Bischof, Ran Tao, Daniel S. S. Fung, Guilherme Borges, Marc Auriacombe, Angels González Ibáñez, Philip Tam and Charles P. O'Brien, "An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach", *Addiction*, Vol. 109. (2014) Issue 9., pp. 1399-1406. <https://doi.org/10.1111/add.12457>
- Pies, Ronald, "Should DSM-V designate "Internet addiction" a mental disorder?", *Psychiatry*, Vol. 6. (2009) Issue 2., pp. 31.
- Pontes, Halley M. and Mark D. Griffiths, "Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same", *Journal of Addiction Research & Therapy*, Vol. 5. (2014) Issue 4., e124. <http://dx.doi.org/10.4172/2155-6105.1000e124>
- Rehbein, Florian, Sören Kliem, Dirk Baier, Thomas Mößle and Nancy M. Petry, "Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample", *Addiction*, Vol. 110. (2015) Issue 5., pp. 842-851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Rehbein, Florian, Grad Psych, Matthias Kleimann and Thomas Mößle, "Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 13. (2010) Issue 3., pp. 269-277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Rehbein, Florian and Thomas Mößle, "Video game and Internet addiction: is there a need for differentiation?", *Sucht*, Vol. 59. (2013) Issue 3., pp. 129-142. <https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000245>
- Rothmund, Tobias, Christoph Klimmt and Mario Gollwitzer, "Low temporal stability of excessive video game use in German adolescents", *Journal of Media Psychology*, (2016). <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000177>
- Ryan, Richard M., C. Scott Rigby and Andrew Przybylski, "The motivational pull of video games: A self-determination theory approach", *Motivation and Emotion*, Vol. 30. (2006) Issue 4., pp. 344-360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Sherry, John L., Kristen Lucas, Bradley S. Greenberg and Ken Lachlan, "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference" in Peter Vorderer and Jennings Bryant (eds.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ, 2006, pp. 213-224.
- Starcevic, Vladan, "Tolerance and withdrawal symptoms may not be helpful to enhance understanding of behavioural addictions", *Addiction*, Vol. 111. (2016) Issue 7., pp. 1307-1308. <https://doi.org/10.1111/add.13381>
- Van Rooij, Antonius J., Tim M. Schoenmakers, Regina J. J. M. van den Eijnden and Dike van de Mheen, "Compulsive internet use: the role of online gaming and other internet applications", *Journal of Adolescent Health*, Vol. 47. (2010) Issue 1., pp. 51-57. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2009.12.021>
- Van Rooij, Antonius J., Tim M. Schoenmakers, Ad A. Vermulst, Regina J. J. M. van den Eijnden, and Dike van de Mheen, "Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers", *Addiction*, Vol. 106. (2011) Issue 1., pp. 205-212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>

- Velez, John A., "Extending the theory of Bounded Generalized Reciprocity: An explanation of the social benefits of cooperative video game play", *Computers in Human Behavior*, Vol. 48. (2015), pp. 481-491. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.015>
- Velez, John A., Tobias Greitemeyer, Jodi L. Whitaker, David R. Ewoldsen and Brad J. Bushman, "Violent video games and reciprocity: The attenuating effects of cooperative game play on subsequent aggression", *Communication Research*, Vol. 43. (2016) Issue 4., pp. 447-467. <https://doi.org/10.1177/0093650214552519>
- Yee, Nick, "The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments", *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 15. (2006a) Issue 3., pp. 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yee, Nick, "Motivations for play in online games", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9. (2006b) Issue 6., pp. 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, Kimberly S., "Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype", *Psychological Reports*, Vol. 79. (1996) Issue 3., pp. 899-902. <https://doi.org/10.2466/pr0.1996.79.3.899>
- Young, Kimberly S., "Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 1. (1998) Issue 3., pp. 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Young, Kimberly S., "When Gaming becomes an Obsession: Help for Parents and their Children to treat Online Gaming Addiction" 27 July 2010, <http://www.netaddiction.com/articles/Online%20Gaming%20Treatment>
- World Health Organization [WHO], *ICD-11 Beta Draft. Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders*, <https://icd.who.int/dev11/l-m/en>

**Bányai Fanni** pszichológus, az ELTE PPK Pszichológia Doktori Iskolájának hallgatója. Az ELTE Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszék Addiktológia Kutatócsoportjának tagjaként hazai és nemzetközi kutatási projektek keretében részt vesz videojátékosok játékhaznlati szokásainak feltérképezésében, valamint a problémás játékhaznlat pszichés hátterének feltárásában. Az ELTE Szerencsejátékos Segélytelefon önkéntes munkatársainak tart műhelyt egészséges és problémás videojáték-haznlat témakörben, valamint több hazai videojátékos-magazinnak ír tudományos- ismeretterjesztő cikkeket a videojátékok és a pszichológia kapcsolatáról.

**Zsila Ágnes** pszichológus, író, az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának hallgatója. Az ELTE Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszék Addiktológia Kutatócsoportjának tagjaként aktívan részt vesz videojátékok problémás és egészséges haznlatára irányuló vizsgálatokban. Fő érdeklődési területe a médiapszichológia és a populáris kultúra találkozása. Több hazai és nemzetközi publikációja jelent meg a cyberbullying és a népszerű japán médiatartalmak (anime, manga) pszichológiai vonatkozásairól.

**Demetrovics Zsolt** klinikai szakpszichológus, addiktológus, kulturális antropológus. Az MTA doktora, egyetemi tanár. Az ELTE Pszichológiai Intézetének igazgatója, a Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszék tanszékvezetője. Főbb kutatási területe a szenvedélybetegségek epidemiológiája, a kémiai (alkohol, kannabisz, opiátok, új szintetikus szerek) és viselkedési addikciók (szerencsejáték, problémás videojáték-haznlat, kényszeres vásárlás, testedzésfüggőség, munkafüggőség) személyiségpszichológiai, motivációs és családi háttere és prediktorai.

**Király Orsolya** 2016-ban szerzett doktori fokozatot az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájában. 2014-től az ELTE PPK Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszékén dolgozik, jelenleg egyetemi adjunktusként, korábban tudományos segédmunkatársként. Legfőbb érdeklődési és kutatási területe a videojátékok pszichológiai vonatkozásai és a problémás játékhaznlat, avagy közismertebb nevén a „videojáték-függőség”, melyet elsősorban kérdőíves módszerekkel vizsgál. Több hazai és nemzetközi kutatásban is részt vesz viselkedési addikciók, videojáték- és internethaznlat témakörben. Számos nemzetközi cikke és könyvfejezete jelent meg, és rendszeresen jár hazai és külföldi konferenciákra. Évekig írt játépszichológiai témájú ismeretterjesztő cikkeket a GameStar magazinba.

## A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei

„Játszom én és táncolok,  
látszom én, mint sok dolog,  
Látszom fénybe és tükörbe,  
játszom egyre, körbe-körbe.”  
(Kosztolányi Dezső: *A játékos*)

### Bevezetés: a kutatás háttéréről

2016 áprilisában lehetett idehaza először olvasni a SuperData kutatásáról, amelyet a PayPal megbízásából készített az európai e-sport-piacról (Médiainfó 2016). Ebben az európai e-sport-piac méretét nagyjából 300 millió dollárosra becsülték. Ezen belül a magyar e-sport-piac méretét 527 942 dollárra tették, miközben 2018-ra az egy millió dolláros határ elérését prognosztizálták. A kutatás szerint 2016-ban az e-sportok rajongótáborába 223 377 főt tett ki Magyarországon, aminek 42%-a volt 18–24 év közötti.

A kutatást érdeklődve olvastuk munkahelyemen, az eNET-ben is, ahol elsősorban internethez köthető piackutatással és tanácsadással foglalkozunk, ugyanakkor részben szkeptikusak voltunk az eredményeivel kapcsolatban, mivel nem derült ki belőle, hogy pontosan milyen módszertannal készült, és vajon mit is kell érteni az e-sport-piac alatt. Az eNET ügyvezetője azonban a kutatást egyfajta jelzésnek tekintette, és egykori elkötelezett gamerként úgy érezte, hogy a téma izgalmas, és többek érdeklődésére is számot tarthat, így érdemes lenne kutatás(sorozato)t indítani annak alaposabb vizsgálatára. Jómagam szkepszisemet fejeztem ki, hiszen annyi izgalmas és társadalmilag is fontos téma van, ráadásul ezt pont akkor kutatta a SuperData... Végül egyfajta kompromisszumként közösen úgy döntöttünk, hogy amennyiben év végéig lesz szabad kapacitása a kutatói csapatnak, akkor készítünk egy kutatást a témában. Így készült el 2016-ban az eNET első videojátékos és e-sport-kutatása. Azóta kiderült, hogy ez kiváló döntés volt.

A kutatásra 2016 nyarán-őszén került sor, és azóta az egyik legsikeresebb kutatási témává vált az eNET-ben, amely nagy szakmai érdeklődést váltott ki, sőt további ad hoc kutatás is készült a témában. Több konferencián is előadtuk a kutatási eredményeket (Pintér 2016, Pintér és Csutka 2017). Idén pedig elkezdtük a kelet-európai régiót is kutatni, először mélyinterjúk módszerekkel egy ügyfél által megrendelt kutatásban, de jelen cikk írásának idején folyamatban van egy másik, kvantitatív és kvalitatív kutatás is, amelyben több országot vizsgálunk, hasonló kutatási struktúrával, mint amilyennel a magyar piacot is feltártuk. Így hamarosan nemzetközi összevetésre is alkalmas adatokkal fogunk rendelkezni. Végül, várható, hogy 2018-ban is folytatjuk a kutatást, a 2017-ben véglegesített módszertannak megfelelően.

A 2016-ban induló magyar kutatássorozat célja mind a mai napig változatlan: 1) megismerni a hazai videojátékos és e-sport-játékosokat, illetve piacot, ezen belül feltárni az internetező videojátékosokkal kapcsolatos szokásait és attitűdjeit, 2) valamint külön kutatásként megvizsgálni a hazai e-sport-piacot, meghatározni annak potenciális méretét és az érdeklődők számát. Hiszünk abban, hogy a kutatássorozat rendszeres megismérlése esetén képes jól dokumentálni a terület folyamatos fejlődését.



Az első 2016-os kutatás felépítése a következő volt:

- alapozó kutatás szakértői mélyinterjúk elkészítésével 2016 nyarán, hogy minél adekvátabb kutatási kérdőíveket legyünk képesek összeállítani a kvantitatív részhez;
  - alapozó online fórumcsoporthoz<sup>1</sup> kutatás gamerekkel 2016. szeptember 14 és 21 között, amely kifejezetten a hardcore gamereket célzó e-sport kutatás releváns kérdéseinek a megtalálásában segített;
  - nagymintás kérdőíves videójátékos kutatás 2016 augusztusában 967 fő 18 évnél idősebb internetező online kérdőíves megkérdezésével az eNET Véleményem Van internetezői panelén;
  - nagymintás kérdőíves e-sport kutatás 2016 novemberében 1 814 fő 16 évnél idősebb hardcore gamer online kérdőíves megkérdezésével Facebook csoportokon keresztül.<sup>2</sup>
- A kutatás folytatásaként a két nagymintás kutatást részben azonos kérdőívvel megismételtük 2017-ben is (miközben a két megalapozó kutatási szakaszt pedig elhagytuk):
- videójátékos kutatás, 2017 augusztus, N = 984 fő (18 és 65 év közötti népesség online kérdőíves megkérdezésével a Véleményem Van panelen);
  - e-sport kutatás, 2017 október, N = 2 312 fő (online közösségi médiás kérdőíves kutatás 14 évnél idősebb e-sportolók és videójátékot játszóknak részvételével).

Kiket vontunk be a videójátékos és az e-sport kutatásokba? A videójátékos kutatás 18 és 65 évesek közötti internetezői mintán folyt, kvótás mintavétellel (nem, kor és régió alapján reprezentálja a hazai 18 és 65 év közötti népességet).<sup>3</sup> A mintavétellel a cél az volt, hogy az adott korcsoportra reprezentatív minta alapján ne csupán azt tudjuk megmondani, hogy mekkora lehet idehaza a videójátékkal alkalmi módon játszó, úgynevezett *casual gamerek* tábora, hanem azt is, hogy mennyi lehet az e-sportolók és az e-sport játékokkal intenzíven játszó úgynevezett *hardcore gamer* játékosok száma. A videójátékos kutatás volt hivatott arra is, hogy a társadalmi megítélését, beágyazódását meg tudjuk ítélni a jelenségnek: vajon mit gondolnak az érintettek a témáról, akik nem játszanak komolyan, de a környezetükben él olyan, akiről ez elmondható? Hogyan viszonyulnak például a szülők a gyerekek videójátéko-

<sup>1</sup> Az online fórumcsoporthoz olyan primer kutatási módszertan, ami egyesíti a hagyományos személyes fókuszcsoport technikáját és dinamikáját egy online üzenőfal hosszútávúságával, egyfajta közösséget építve néhány napra. A csoport egy zárt és biztonságos online fórum felületen kommunikál, moderátor vezeti a beszélgetést előre meghatározott kérdések mentén, de hagyja, hogy a tagok egymással is interakcióba lépjenek. A kommunikációs stílus alkalmazkodik a modern kor kommunikációs formáihoz (chat-szerű). A kutatás során a [www.slack.com](http://www.slack.com) felületét választottuk: kilenc e-sport iránt érdeklődő fiatalot kérdeztünk 7 napon át napi 2 kérdéssel. Az egyes témákról így irányított online beszélgetés bontakozott ki.

<sup>2</sup> A kutatás kialakításában szakmai szervezetek (Esportmilla – Egymillióan a magyar esportért és az Esport1) képviselői voltak segítségünkre, mind a kérdőív elkészítésében, mind a kérdőívek játékos és egyéb Facebookcsoportokban való megosztásában. A kérdőívet 38 játékos és szervezeti oldalon osztottuk meg, az oldalak kiválasztása a szakmai szervezetek döntésén alapult.

<sup>3</sup> 2016 és 2017 között történt egy fontos változás a mintában. Bár mindkét adatfelvétel online folyt az eNET panelén, a két kutatás súlyozása érdemben eltért. Míg 2016-ban a 18 évnél idősebb internetezőkre súlyoztunk és közzöltünk adatokat, addig 2017-től áttértünk a 18–65 éves teljes népességre való súlyozásra (miközben a 65 évnél idősebbeket kihagytuk az elemzésből). Ennek oka, hogy a kutatás része lett az említett több országban folyó kelet-európai e-sport és videójátékos kutatásnak, ahol online adatfelvételt követően minden országban 18–65 éves teljes lakosságra történt a súlyozás. Ezért a nemzetközi összehasonlíthatóság miatt a magyar kutatásnál is áttértünk erre. Ami egyúttal azt is jelenti, hogy 2017-ben csak a 18–65 éves teljes lakosságra súlyozott adatokat publikáljuk. Így a 2016 és 2017-es magyar videójátékos felmérés adatai korlátozottan összevethetők, de ezért kárpotolnak minket a nemzetközi adatok.



zási szokásaihoz (mennyire szabályozzák a videojátékozási szokásaikat), illetve hogy hogyan játszanak a gyerekek – mivel, mennyit, min?

A videojátékos kutatás után pár hónappal futó e-sport kutatásba e-sportolókat és hardcore gamereket vontunk be – olyan játékokkal intenzíven játszókat, amelyekből létezik e-sport is. Az e-sport kutatás a videojátékos kutatással szemben nem tudott reprezentatív lenni, mivel olyan jelenségről van szó, amelynek a társadalmi elterjedtsége még igen alacsony (bőven 10% alatti). Így hagyományos kvantitatív kutatási módszerekkel csak igen költségesen lett volna vizsgálható, mert nagyjából 10 000 fős reprezentatív mintát kellett volna venni hozzá. Ezért esett a választásunk a közösségi média alapú kutatásra, amivel mélyfúrás jelleggel képesek voltunk közelebből is megvizsgálni a jelenséget, miközben a költségek sem „szaladtak el”. Viszont az ebből jövő számok általánosításával óatosan kell bánnunk, mert a kutatás csak a kitöltőket reprezentálja, abból tágabb következtetések nem vonhatóak le (például a hardcore játékosok számát nem is ebből, hanem a videojátékos kutatás adataiból becsültük).

A két kutatás gyakorlatilag a casual és hardcore gamerek vizsgálatára egyszerre alkalmas, egyaránt képes megragadni a videojátékok tágabb társadalmi kontextusát és mélyebb összefüggéseit is.<sup>4</sup>

## Az eNET videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei

Az alábbiakban az eNET 2017-es magyar videojáték és e-sport kutatásának néhány, fontosabb publikus eredményét mutatom be. A két év kutatásainak szisztematikus feldolgozását PPT riportokban végeztük el, a 2017-es riportok jelen sorok írásakor még készülnek. A 2016-os kutatásból készült riportok dobozos kutatásként bárki számára egyben megvásárolhatók, ezen kutatások publikus eredményeiből kutatási közleményeket is közreadtunk, amikhez készült két infografika is – mindezek elérhetők az eNET weboldalon (eNET 2017; eNET, Esport1 és Esportmilla 2017). Ebben a tanulmányban elsősorban a 2017-es kutatás előzetes eredményeit mutatom be, amelyek a cikk írásának pillanatában más formában még nem hozzáférhetők.

Fontos korlátozás azonban, hogy a kutatásnak nem minden része publikus és terjedelmi okok miatt sem lehetséges minden adatot egy körülbelül egy ív terjedelmű tanulmányba belesűríteni. Ugyanakkor a folyószövegként megírt tanulmány mint forma és a tudományos folyóiratban való közzététel módja lehetőséget ad mélyebb, társadalomtudományi jellegű összefüggésekre való rámutatásra is, amire viszont részben a PPT riport formátum vagy egy rövid, kétoldalas kutatási közlemény alkalmatlan. Így jelen cikk a kutatási eredmények olyan egyedi feldolgozását teszi lehetővé, amire eddig még nem került sor.

### *Videojátékos kutatás: hagyományos játék vs. videojáték*

A 18 és 65 év közötti népesség körében készült 2017-es kutatás adatai alapján elmondható, hogy Magyarországon az internetezők 94%-a szokott valamilyen rendszerességgel játszani hagyományos- vagy videojátékokat.<sup>5</sup> Vagyis elenyésző azok aránya, akik semmilyen módon

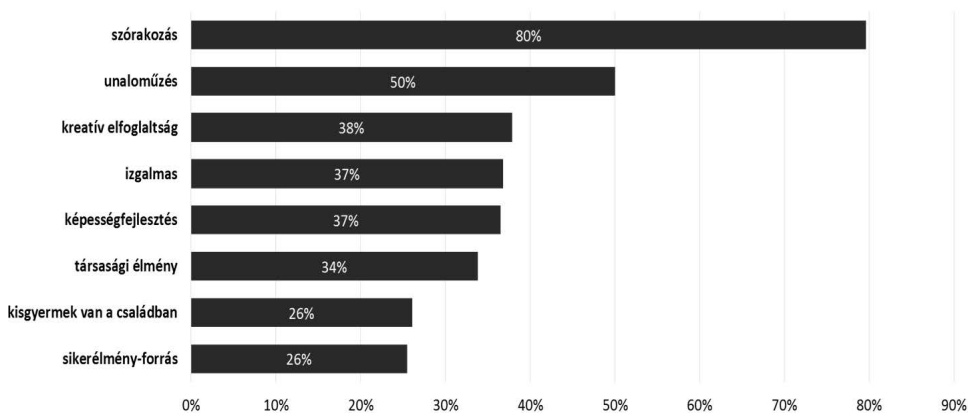
<sup>4</sup> Ezúton szeretnék köszönetet mondani a kutatási csapat tagjainak (ABC sorrendben) Csutka Boglárkának, Hack-Handa Tündének, Kovács Lucának, Vass Dorottyának és Verebély Melindának a munkájukért. Köszönet jár az Esportmillának és az Esport1-nek is a szakmai segítségnyújtásért és a kutatásban való közreműködésért. Nélkülük ez a kutatás és ez a cikk ebben a formában nem tudott volna elkészülni.

sem játszanak a felnőtt internetezők közül. Ezen belül 77% szokott hagyományos játékokkal játszani, míg 58% játszik videojátékkal. Tehát egyelőre még elmondható, hogy az internetezők körében is több embert érnek el a hagyományos játékok idehaza, mint a videojátékok.

A kutatás során egyébként a következő videojáték-definíciót használtuk: számítógépen, okostelefonon, tableten, konzolon, tévéen stb. játszott játék.<sup>6</sup> Vagyis valamilyen képernyőhöz köthető játék aktivitásról van szó. Ebből az 58%-ból kiindulva Magyarországon a videojátékos játékosok számát minimum 3,7 millió főre lehet becsülni.<sup>7</sup> Jól látszik tehát, hogy ma már nem egy pár százezer főt elérő szubkultúráról van szó a videojátékozás esetén, hanem a társadalom többségét érinti, még ha csak alkalmi, heti pár órás aktivitásként is.

### *Videojátékos kutatás: motivációk*

Egyben vizsgálva az 58%-nyi videojátékosokat (tehát az alkalmi és hardcore játékosokat is), azt látni, hogy a videojátékozás fő motivációját toronymagasan a szórakozás (80%) jelenti, amit valamivel lemaradva az unaloműzés (50%) követ:



1. ábra: A videojátékozás fő motivációi (eNET online kutatás, 2017. augusztus, 18 és 65 év közötti népesség, VeVa online kutatási közösség; akik játszanak videojátékkal, N=569)

<sup>5</sup> Egész pontosan így hangzott a kérdés a kérdőívben: „J1 Szokott Ön játszani? (Ez bármilyen típusú játékkal történő időtöltés lehet: akár hagyományos asztali, logikai és kvízzjáték, szerencsejáték, mobiljáték, számítógépes játék stb.)”

<sup>6</sup> A kérdőívben a következő kérdést tettük fel: „J3 Hagyományos játékokkal vagy videojátékokkal szokott játszani? (A videojáték számítógépen, okostelefonon, tableten, konzolon, tévéen stb. játszott játék.)”

<sup>7</sup> Mivel a kutatás 18 és 65 év közöttiek körében zajlott a 18 éven aluliak és a 65 év felettek körében a videojátékosok számára vonatkozóan nincs adatunk, elképzelhető, hogy ennél is többen játszanak videojátékokot.

Ettől a két motivációtól kissé elmarad, de fej-fej mellett található a kreatív elfoglaltság (38%), az izgalom keresése (37%), a képességfejlesztés (37%) és a társasági élmény (34%). Végül a kisgyermek miatti videojátékozás (26%) és a sikerélmény-forrás (szintén 26%-kal) zárja a sort. Az adatokban tetten érhető, hogy a videojátékozásra elsősorban mint kikapcsolódási forrásra tekintenek, amely segít elkerülni az unalmat és valós szórakoztatási alternatívája tud lenni akár a televíziózásnak is.<sup>8</sup> Ugyanakkor a videojátékozásnak tulajdonított képességfejlesztés, kreativitás vagy közösségiség megélése összetársadalmi szinten kevésbé releváns, de jelen van.<sup>9</sup>

*Videojátékos kutatás: „agresszív kismalacok”? – a videojátékosokról alkotott sztereotip kép*

A kutatást megelőzően azt feltételeztük, hogy azok körében, akik nem játszanak videojátékokkal, él a videojátékosról egy negatív sztereotip kép. Azt gondoltuk, hogy a nem játékosok szerint a videojátékosokkal játszóknak keveset mozognak, fiatalok, nehezen teremtenek kapcsolatot másokkal. Ha ez a kép igaz lenne, akkor a videojátékosokkal nem játszóknak szerint a videojátékosok „agresszív kismalacok” lennének. A kutatás azonban azt mutatta, hogy a videojátékosokkal nem játszóknak közül mindössze:

- 56% értett egyet teljes mértékben azzal az állítással, hogy a videojátékosokkal játszóknak keveset mozognak.
- Mindössze 36% gondolja, hogy a videojáték tiszta időpocsékolás.
- Csak 35% szerint rontja a videojátékozás a tanulmányi eredményeket.
- Csupán 33% szerint agresszív játékok a videojátékok.
- Végül 32% véleménye, hogy a videojátékosok nehezen teremtenek kapcsolatot másokkal.

Tehát az általunk előzetesen várt feltételezések a nem játékosok videojátékozójáról való negatív sztereotípiáiról több szempontból sem tükrözi a valóságot. A magyar társadalomban feltehetően elindult egy olyan nézőpontváltás, ahol még a nem játékosok többsége sem viszonyul feltétlenül elítélően azokhoz, akik videojátékosként töltik az idejüket.

*Videojátékos kutatás: szülői hozzáállás*

Bár fentebb láthattuk, hogy a videojátékozásnál kevésbé a gyerek jelenléte a családban a fő motiváló tényező (ez feltehetően csak a gyerekes családok egy részét érinti), mégis a szülők számára fontos kérdés, hogy hogyan viszonyuljanak a gyermekeik videojátékozási szokásaihoz. Leegyszerűsítve a kérdést: tiltsák vagy engedjék azt – utóbbi esetben mit és hogyan engedjenek, hogyan kontrollálják a tevékenységet, mikor járnak el helyesen és teszik a legjobbat a gyermekeikkel. Ez azért is különösen nehéz kérdés, mert a szülők egy

<sup>8</sup> Erre a „screen time” kapcsán később még visszatérek.

<sup>9</sup> Idehaza hosszú évek óta folyik motivációs kutatás hardcore gamerek körében (Fromann 2017). Amiben az eNET fentebb bemutatott motivációra vonatkozó kutatási adatai mások, hogy az alkalmi játékosok tömegét is bevonják a kutatásba, így az eredményekben érdemi eltérés található a klasszikus hardcore gamer motivációkhoz képest. A másik fontos különbség, hogy Fromann kutatásai sokkal összetettebbek és mélyebbek is, mert a kutatás egészének fókuszja a játékos motivációk megértése és ez a téma nem csak egy kicsi része a munkának, mint az eNET esetében. Fromann motivációs kutatásairól lásd még az ebben a folyóirat számban megjelent írását.

része – főleg az édesanyák<sup>10</sup> – nem igazán rendelkeznek személyes tapasztalattal a játékokkal kapcsolatban, így nem tudnak saját élményeik alapján álláspontot kialakítani, abban másokra kell hagyatkozniuk.

Az adatok alapján azt látni, hogy a szülők elsősorban a gyerekek videojátékozásra szánható idejét szabályozzák a leginkább (46%) – tehát nem tiltják ezt a fajta játékot, de nem is engednek annak korlátlan teret. Közel a szülők harmada a videojátékok típusát is meghatározza – ebben ma már nagy segítséget jelentenek a videojátékokat kategorizáló egységes életkori besorolási rendszerek (például a PEGI<sup>11</sup>), amik jelzik, hogy hány éves kortól javasolt egy adott játék. Ezekre nyugodt szívvel tudnak a laikus szülők is támaszkodni. Végül a szülők 22%-a szabályozza külön a videojátékon belüli költést is – az alacsony számból azonban látszik, hogy ez már kifinomultabb hozzáállást jelent, ami nem elterjedt széles körben.

### *Videojátékos kutatás: min és mit játszunk?*

Elsőre talán meglepő lehet, de 2017-ben már az okostelefon az elsődleges játék platform Magyarországon. Persze jobban belegondolva kézenfekvő ez az eredmény: a nagy számú, 3,7 millió (javarészt alkalmi) videojátékosok körében közel 80%-os penetrációval legerjedtebb eszközként jelen lévő okostelefon meglehetősen magyarázza. A hulladékidőben<sup>12</sup>, például közlekedés közben, unaloműzésnek elővett okostelefonon ugyanis sokan hamar elindítanak 1–1 játékot pár percre. Az okostelefon mint elsődleges videojáték-platform magyarázza részben azt is, hogy mik a legnépszerűbb játék típusok itthon: a kártyajáték, a szójáték, a stratégiai játék, a kirakós játék és a táblajáték.

Okostelefonnal a felnőtt internetezők 77%-a rendelkezik és a felnőtt internetezők 54%-a játszik is vele, laptornál ugyanezek a számok 63%-46%, az asztali gépek pedig 55%-42%-os adattal találhatók a harmadik helyen. Az egyébként hardcore gamerek körében legnépszerűbb asztali számítógép tehát mindössze a harmadik helyre kapaszkodik fel, ha a teljes felnőtt internetezői táborra nézzük. A kifejezetten játékokra szánt, céleszközként kifejlesztett konzolok idehaza mindössze 11%-os elterjedtséggel bírnak és 8% játszik is velük (tehát van, aki ugyan hozzáférne konzolhoz a háztartásában, mégsem játszik vele).

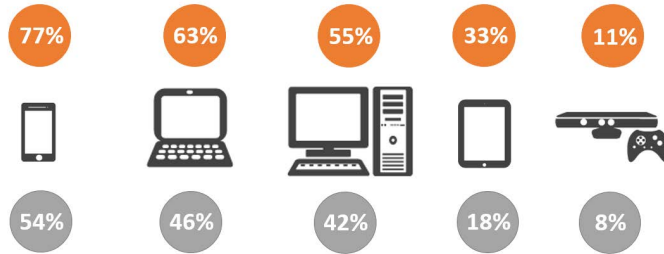
Ha az adatok alapján azt nézzük, hogy az adott eszközzel rendelkezők közül milyen arányban játszanak is az eszközön, akkor azt láthatjuk, hogy a tablet kivételével (54%-os arány) az adott eszközzel rendelkezők 69-76%-a játszik valamilyen rendszerességgel videojátékot az eszközével. Ebben az említett tabletet leszámítva gyakorlatilag nincs tehát érdemi eltérés az egyes eszközök között.

<sup>10</sup> Ennek az az oka, hogy mint később látni fogjuk, a hardcore gamereknek jelenleg is mindössze csupán egyhuszada kerül ki a gyengébbik nem tagjai közül idehaza.

<sup>11</sup> Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI): <http://www.pegi.info/hu/>

<sup>12</sup> Hulladékidőnek tekinthető, amikor eleve nincs különösebben mit csinálnia valakinek, mert egy időrábló főtevékenység elveszi az idejét, ami ugyanakkor nem igényel teljes figyelmet. Ilyen a várakozás, sorban állás, tömegközlekedés, autóban utasként való közlekedés (de vezetés közben a pirosban várakozás is), sőt újabban már a tévénézés is.

### Egyes eszközökkel való ellátottság aránya



### Egyes eszközön való játék aránya

2. ábra: Eszközellátottság és videojáték-platformok (eNET online kutatás, 2017. augusztus, 18 és 65 év közötti népesség, VeVa online kutatási közösség; akik játszanak videojátékkal, N=569)

#### Videójátékos kutatás: az e-sport játékkal játszóak hazai bázisa

Végül a videójátékos kutatás részeként kérdeztük az e-sport fogalom ismertségét is, mértük az e-sport játékokkal játszó arányát és néhány demográfiai jellemzőjét. A felnőtt internetezők kicsit több mint harmada (34%) hallott már az e-sportról. Ennél jóval kevesebben, a 18 és 65 év közötti népesség 6,7%-a játszik e-sport játékokat és/vagy játszik versenyszerűen és/vagy vett már részt offline e-sport rendezvényen.<sup>13</sup> Ez alapján nagyjából 425 ezer főre becsülhető az e-sport bázisa 2017-ben Magyarországon.

A teljes 6,7%-os bázisnál kicsit kevesebben, 5,2% szokott olyan játékkal játszani, ami népszerű e-sportként is. 2% járt már e-sporthoz kötődő rendezvényen és saját bevallása szerint ugyancsak 2% játszik vagy játszott már versenyszerű körülmények között is.

Ennek a körülből 425 ezer főnek a 94%-a férfi és mindössze 6%-a nő – tehát egy erősen maszkulin tevékenységről van szó (ahogy fentebb is említettük csupán minden húszadik érintett nő). A hardcore gamerok kor megoszlása is érdekes (ez az adat már az e-sport kutatásból származik):

- 34% – 18 évnél fiatalabb (amiből 20% 16–17 éves és 14% 14–15 éves)
- 44% – 18–24 éves
- 14% – 25–30 éves
- 8% – 30 év feletti

<sup>13</sup> Magyarországon a legnépszerűbb offline e-sport események a Play IT show-k, amelyek Budapest mellett rendszeresen megrendezésre kerülnek a nagyobb vidéki városokban is. Egy ilyen esemény alkalmával többek között sor kerül közös videojátékra, közönségtalálkozókra (a legnépszerűbb videojátékosokkal és videósokkal), kiállításra, előadásokra stb. De vannak kifejezetten e-sport versenyek is, ahol egy hagyományos sporteseményhez hasonlóan profik mérik össze a tudásukat, miközben a közönség szurkol nekik. Idehaza 2018 március végén kerül sor az első V4 Future sports fesztiválra, ahol a V4 országból kikerülő csapatok és egyéni e-sportolók mérhetik össze tudásukat egy verseny keretében.

Szóval, bár igaz az, hogy sok a 18 évnél fiatalabb, de az e-sport bázis kétharmada már felnőtt. A hardcore gamerek közel fele 18–24 év közötti fiatal felnőtt és további 22%-ot tesznek ki a 25 évesek vagy annál idősebbek. Idehaza is elmondható tehát, hogy felnőtt egy gamer generáció, akik nem csupán gyerekként játszanak, hanem immáron felnőttként is.

A következő alfejezetekben a videojátékos kutatás néhány adatának ismertetése után áttérek az e-sport kutatás eredményeinek ismertetésére.

### *E-sport kutatás: főbb játékplatformok*

Fentebb láthattuk, hogy az okostelefon az elsődleges videojáték-platform, ha az alkalmi játékosokat is figyelembe vesszük és az asztali számítógép csupán a harmadik helyre került. Annak viszont, aki komolyan, napi több órát játszik, az asztali számítógép az elsődleges eszköz ehhez, 85% játszik ilyen platformon. Ehhez képest minden más platform sokadlagos szerepet tölt be, még a második helyre kerülő laptopon is csupán a játékosok 27%-a játszik, az okostelefon 16%-a közel megegyezik a konzol 13%-ával, a tablet pedig 3%-os adatával szinte láthatatlan.

Az asztali számítógép mellett szól annak bővíthetősége, felépítése, ára, ereje, és hogy a komolyabb számításgépi játékok szinte mindegyike elérhető rá. A laptopok nehezen bővíthetőek, az elérhető árú okostelefonok vagy tabletek ereje, képernyőmérete (felbontása) és irányíthatósága jóval elmarad attól, hogy komoly játékokat lehessen futtatni rajtuk, miközben nem is adnak ki minden játékot okostelefonokra. Végül a konzolok sem nyerték meg idehaza a komoly játékosokat, feltehetően azok relatíve magas ára és korlátozott felhasználási köre miatt. A konzolok igazából csak játékra alkalmasak, miközben egy asztali gépnél beszerzéskor érvként akkor is ott szerepel, hogy munkára és tanulásra is használható, ha utána elsősorban mégis csak játékra használják. Így, ha a magyar családok egyetlen eszközbe ruháznak be, ami több mindenre is igénybe vehető, ez az asztali gép lesz, ami költség-haszon szempontjából a legjobb döntésnek ígérkezik.

### *E-sport kutatás: a játékkal töltött idő és az általában vett „screen time”*

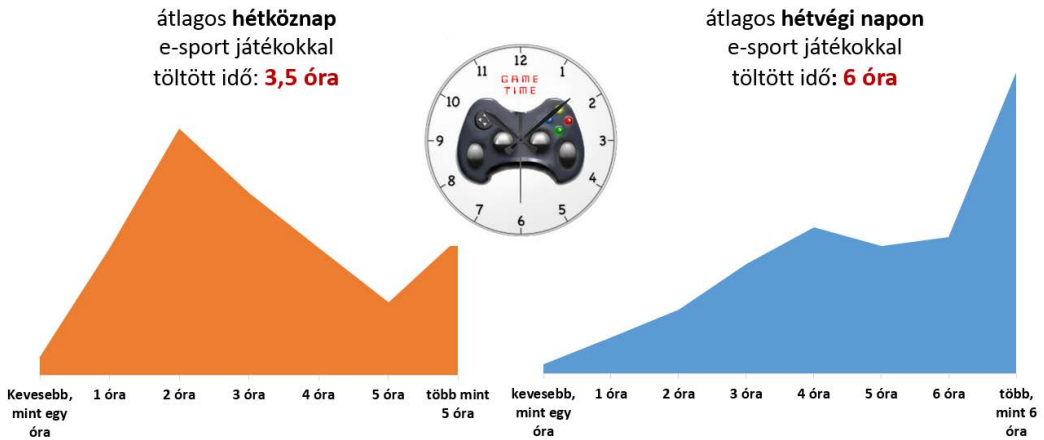
A hardcore gamerek, akik komolyan veszik a videojátékkal való játékot, napi 3-4 órát töltenek a kedvenc foglalatosságukkal. Nagyjából kicsit kevesebbet, mint egy átlagos, 4 évnél idősebb magyar tévénézéssel. Utóbbi a Nielsen Közönségmérés adatai szerint 4 óra 25 perc volt 2017 harmadik negyedében (Szalay 2017). Az eNET mérése szerint a hardcore gamerek egy átlagos hétköznap 3,5 órát töltenek e-sport játékokkal, ami hétvégén napi 6 órára emelkedik.

Az átlag mögött eltérő szokások állnak (lásd a 3. ábrát), a legtöbben hétköznap napi 2 órát játszanak, míg hétvégén a legtöbben napi 6 óránál is többet töltenek videojátékokkal, de sokan napi 4 órában maximalizálják az erre szánt idejüket.

### *E-sport kutatás: egyéni fejlődés és streamek követése*

A kutatás egyik érdekes része, hogy az e-sport játékokkal játszóknak mekkora része játszik egyáltalán versenyszerűen, illetve mennyien lennének hajlandóak ebbe időt és energiát fektetni. A 2 312 fő közül, akik részt vettek az e-sport kutatásunkban, 11% állította, hogy most is versenyszerűen játszik, ez nagyjából 250 főt jelent. Valójában az elsősorban az e-sportolói tevékenységből élő magyar profi játékosok száma még ennél is kevesebb lehet, mindössze 11 fő állította a kutatásban részt vevők közül, hogy ez a fő bevételi forrása.





3. ábra: Hardcore gamerek játékkal töltött ideje hétköznap és hétvégén (százalékos megoszlás, eNET online kutatás, 2017. október, N=2 312)

Ugyanakkor az e-sportolói pálya vonzerejét mutatja, hogy a kutatásban részt vevők 40%-a szeretne a jövőben versenyszerűen játszani. Hogy ez nem csak afféle elérhetetlen álom, amire csak vágyakoznak, hanem tennének is érte, azt jól mutatja, hogy a játékosok 54%-a hajlandó lenne akár fizetni is azért, hogy valaki segítse a fejlődésüket vagy részt venne profik által tartott oktatáson.

Mindez két dolgot mutat: a relatíve alacsony átlagjövedelemmel rendelkező Magyarországon az e-sportolói pálya vonzónak tűnik a maga pénzdíjaival, egyfajta kitérés lehetőségét nyújthatna a fiatalok számára. Másrészt sokan szívesen tanulnának az ügyesebbektől, tehát ha ennek intézményes keretei lennének, akkor meg lehetne teremteni a profi e-sport alapjait idehaza, megfelelően széles merítéssel, ami az utánpótlást illeti. Talán nem véletlen, hogy az első e-sport egyesületek éppen ezekben az években alakulnak meg.

Az egyéni fejlődésnek és az e-sporttal való foglalkozásnak egy másik formája az ilyen tartalmak fogyasztása és az e-sport tartalmakat közlétezők követése különböző platformokon, elsősorban Twitchen és YouTube-on. A hardcore gamerek által fogyasztott top öt streamelt tartalom a következő:

- E-sport mérkőzések
- E-sportoló streamek
- Legszebb jelenetek, összefoglalók
- Játékmenetek
- Oktató- (tutorial) videók

Ebből az látszik, hogy feltehetően idehaza is lenne közönsége az e-sport-közvetítéseknek, elsősorban az e-sport-mérkőzéseknek. A most második helyen lévő e-sportolói streameket részben ma is lehet követni, viszont a legszebb jelenetek, összefoglalók olyan szerkesztett tartalmat jelenthetnének, amelyeket elsősorban a területhez értő profi stábok, csatornák, kommentátorok tudnának elkészíteni. Mindez a korábban

említett 425 ezer fős e-sport bázissal együtt azt jelenti, hogy lassan idehaza is létjogosultsága lenne az e-sport tartalmak dedikált közvetítésének, akár a hagyományos, akár az online térben.

### *E-sport kutatás: sportolnak-e egyáltalán a gamerek?*

Provokatív kérdésnek tűnhet, hogy vajon sportolnak-e a gamerek? A sztereotípiá alapján azt várnánk, hogy körükben inkább csak az online játékoknak van becsülete... Ehhez képest az e-sport-kutatás alapján azt látni, hogy a hardcore gamerek 80%-a úz rendszeresen hagyományos, fizikai mozgást igénylő sportot is. Ennek több oka is lehet: részben fakadhat a játékosok jellemzően fiatal átlagéletkorából, részben pedig abból, hogy az aktív, több órás, koncentrált figyelmet igénylő videojátékok megfelelő fizikumot is igényelnek a siker eléréséhez, így érdekük is, hogy fittekek legyenek, amit pusztán videojátékokkal nem lehet elérni.

Mely sportok legnépszerűbbek a hardcore gamerek körében? Azt hihetnénk, hogy a foci az első, hiszen, mint korábban láttuk, 94%-ban férfiakról van szó a hardcore gamerek esetében. Ehhez képest a foci ugyan dobogós, de mégis az első helyen, mivel az állóképességi sportok (mint amilyen a futás, úszás vagy kerékpározás) megelőzik. A legnépszerűbb sportok a hardcore gamerek körében 2017-ben:

- 46% – Állóképességi sport (futás, úszás, kerékpározás stb.)
- 38% – Foci
- 27% – Erősport (súlyemelés, kettlebell stb.)
- 26% – Labdajáték, de nem foci
- 12% – Küzdősport (judo, bokszt, kung-fu stb.)
- 10% – Technikai sport (gördeszka, motorozás stb.)
- 4% – Esztétikai sport (tánc, műkorcsolya stb.)

A sportok típusából és elterjedtségéből jól látszik, hogy elsősorban a férfiasnak tartott hagyományos sportok népszerűek, mint amilyenek a már említett állóképességi sportok, a labdajátékok, így a foci, illetve az erősportok.

A hardcore gamerek körében 80%-ban elterjedt rendszeres sporttevékenység miatt egyelőre nem kell attól tartani, hogy a gamerek mozgásszegény életvitelt folytatnának pusztán amiatt, mert átlagosan napi 3-4 órát töltenek videojátékozással.

### *A videojátékokhoz köthető piac becsült mérete Magyarországon*

A kutatásunk részben a piacméret becslése miatt készült el – a SuperData adatát, amit a tanulmány elején említettünk, ugyanis csak részben tartottuk elfogadhatónak. Feltehetően csak a tényleges e-sport-piac egy részét értették a piac alatt és mérték meg. Ugyanakkor tisztában vagyunk vele, hogy egyetlen, csak a fogyasztói szokásokból és számokból kiinduló kutatás sem lehet pontos. Itt valójában nem csak keresleti oldali (fogyasztói), hanem kínálati oldali mérést is érdemes volna majd folytatni, ahol azoknak a kereskedőknek, játék forgalmazóknak és egyéb szereplőknek az adatai kerülnek gyűjtésre, amelyek bevételre tesznek szert ezen a piacon. Ezt azonban a kutatás indulásakor egyelőre nem tartottuk kivitelezhetőnek, úgy gondoltuk, hogy először megbízható, komoly kutatócégnak kell tűnnünk a potenciális partnerek számára is. A piaci szereplők egy része ugyanis nem hazai, hanem nemzetközi, így kevésbé van realitása annak, hogy adatot szolgáltatassanak nekünk,

vagy egyáltalán rendelkezzenek kifejezetten a magyar piacra vonatkozó részadatokkal. Emiatt egyelőre azt választottuk, hogy a videojáték és e-sport kutatásunk számai alapján „alulról”, fogyasztói oldalról becsüljük meg az egyes rész szegmensek méretét.

Három fő szegmenst határoztunk meg:

- *hardver vásárlás*: ide értjük a játékra szánt eszközök és hardver-elemek, kiegészítők vásárlását, mint amilyen egy játékra szánt számítógép, hangkártya vagy egy gamer egér. Kutatásunk alapján egy hardcore gamer évente átlagosan 25 600 forintot költ ilyen eszközökre Magyarországon. Így a teljes volumen meghaladja az évi 10 milliárd forintos forgalmat.
- *videojáték vásárlás*: ide tartozik a videojátékok megvásárlása. Tekintve, hogy a játékok egyre nagyobb része freemium modellben működik – vagyis magáért a játékért nem mindig kell fizetni mégis ingyenesen is szinte teljes mértékben élvezhetők, csak bizonyos dolgokért lehet vagy kell benne fizetni – a videojátékok egyszeri megvásárlásából származó bevételek egyre kevésbé meghatározóak. Ez a rész egyre inkább csak a következő kategóriával együtt értelmezhető, hiszen a videojátékok nem csak az első játék előtt a megvásárláskor (letöltéskor / telepítéskor), hanem folyamatosan képesek bevételt termelni (üzleti modelltől függően). A magyar hardcore gamerek kutatásunk alapján évente 17 300 forintot költenek pusztán videojáték vásárlásra, ami összességében több mint 7 milliárd forintos piaci szegmenst takar.
- *videojátékban való költség*: végül a harmadik kategóriába tartozik a videojátékokon belüli költség. Ez alatt azt értjük, amikor a játékokban költenek valamire a játékosok, például egy új karakterre, skinre, eszközre stb. Ilyesmire évente átlagosan 9 500 forintot szának a gamerek, így összességében közel 4 milliárdos piaci részről van szó.

A három szegmens együtt nagyjából évi 22 milliárd forintos piacot jelent – amibe nem számoltuk bele például a szponzori költségeket vagy a témához kapcsolódó eseményekből származó bevételeket, illetve a merchandise termékeket. Viszont így is nagyságrendileg haladja meg a SuperData félmillió dolláros magyar piacra vonatkozó adatát. Persze az összevetés nem feltétlenül állja meg a helyét, hiszen a SuperData esetében nem tudjuk, hogy pontosan mire vonatkozik az adat, nagy valószínűséggel a miénknél sokkal szűkebben határozták meg, hogy mit értenek e-sport és annak piaca alatt

### **Befejezés: széleskörű társadalmi elfogadottság előtt?**

A videojátékosok 3,7 milliós hazai tábora óriási. Ez a szám azt jelenti, hogy a videojátékozás ma már széles körben elterjedt jelenség Magyarországon, nem csupán egy pár százezer főt érintő szubkultúráról van szó. A mai magyar társadalomban a felnőtt internetezők több mint fele játszik alkalmi játékosként, tehát a „gamer már bennük van”. Ez mind a videojáték társadalmi megítélésére, mind arra a képre hatással van, hogy kik is játszanak ilyen játékokkal. Mint láthattuk a nem videojátékosok többsége sem tekint már „agresszív kismalacként” a játékosokra, akik a sztereotípa szerint még tanulnának, gátlásosak, mozgásszegények lennének és az erőszakos videojátékokban élnék ki magukat. Ezzel egybecsengenek azok a kutatási adatok, melyek szerint a hardcore gamerek kétharmada felnőtt és négyötödük aktívan sportol is, feltehetően gyakrabban, mint az átlag magyarok, tehát a korábban akár érvényes sztereotípa ma már nem felel meg a valóságnak sem.

Ugyanakkor feltehető, hogy az alkalmi „játékosok” nem gondolnak magukra játékosként. Érdekes azonban, hogy miközben a mai magyar társadalom a napi átlagos 4-5 óra tévénezést teljesen normális jelenségnek tekinti, mert megszokta, addig a napi 3-4 óra videojáték megítélése nem ennyire egyértelmű. Pedig ugyanúgy képernyő előtt zajlik. Várható ugyanakkor, hogy a videojátékozás vagy az e-sport legitim, társadalmilag elfogadott, esetleg támogatandó tevékenységgé válhat a jövőben. A kutatásunk fontos feladata lesz a jövőben, hogy idősoros adatokkal vizsgálja az átmenetet, a videojáték és e-sport társadalmi megítélését.

Ahogy egyre több teret kap a videojátékozás és az e-sport idehaza, egyre többen és egyre többen beszélnek róla, úgy alakulhat át annak megítélése a többségi társadalomban. Az alkalmi játékosná válással az első lépést már sokan megtették a jelenség elfogadása és megértése felé. Ugyanakkor a 2016-os kutatás megkezdése óta is érzékelt, hogy egyre több figyelmet kap a kérdés, mind a különböző gazdasági és média szereplők, mint a politika vagy a többségi társadalom részéről. Ez alapján prognosztizálható, hogy a közeljövőben változhat az e-sport és a hardcore videojáték megítélése idehaza is.

A kutatásunk másik fontos tanulsága, hogy az e-sportnak és a hardcore videojátékoknak már most is van Magyarországon egy 425 ezer főre rúgó stabil tömegbázisa. Ők azok, akik rendszeresen játszanak, és napi 3-4 órát eltöltenek ezzel a tevékenységgel. Egy részük szívesen megy tömegrendezvényekre is, követ e-sportolókat, néz streameket... Ez az az aktív tömeg, amely egyrészt mozgósítható a téma kapcsán, másrészt pedig utánpótlást jelenthetne egy profibbá váló, intézményesülő hazai e-sport mozgalom számára. Az, hogy a gamerek jelentős része szívesen versenyezne és hajlandó lenne áldozni is rá, hogy valaki foglalkozzon vele, azt mutatja, hogy egy sokkal szervesültebb, profibb e-sportnak is helye lenne Magyarországon. Az első hazai e-sport egyesületek megalakulásával Magyarország 2017-ben elindult ezen az úton. De, ahhoz, hogy ez sikerre vezessen, egyszerre van szükség a megfelelő tömegbázisra, intézményes csatornákra és a széleskörű társadalmi elfogadottságra is, hogy aki e-sportoló szeretne lenni, azt a környezete is megértse és támogassa ebben. Se olyanfajta távolságtartással, meg nem értéssel vagy esetleg kiközösítéssel ne találkozzon, ami eltántorítja ettől a céltől. Persze ezen túl rendelkezésre kell állnia azoknak az egyesületi és közösségi kereteknek is, amelyek befogadják és egyengetik az előmenetelét, mint e-sportoló.

Végeredményben a kutatásunk ugyan egy pillanatképet mutat, de meggyőződésünk, hogy áttörés előtt áll az e-sport Magyarországon mind társadalmi megítélését, mind tömegbázisát, mind sportszervezeti intézményesülését tekintve.

## Irodalom

- eNET, „A gamer bennünk van”, *eNET videojáték kutatás*, 2017. február 22.  
<http://www.enet.hu/hirek/a-gamer-bennunk-van/>
- eNET – Esport1 – Esportmilla, „Közel 200.000 hazai e-sport játékos – az e-sportról számokban”,  
*eNet.hu*, 2017. március 22. <http://www.enet.hu/hirek/kozel-200-000-hazai-e-sport-jatekos-az-e-sportrol-szamokban/>
- Fromann Richárd, *Játékoslét – A gamifikáció világa*. Typotex Kiadó, Budapest, 2017.
- Médiainfó, „Kutatás készült az eSport piacról”, *mediainfo.hu*, 2016. április 12.  
<http://mediainfo.hu/hirek/article.php?id=41004>
- Pintér Róbert, „Online videojáték: kevesek szórakozása vagy egy új piac?”, *Internet Hungary*, konferencia előadás, Siófok, 2016. szeptember 28.
- Pintér Róbert és Csutka Boglárka, „A 2017. évi magyar e-sport kutatássorozat főbb eredményei”, *Nemzeti Versenysport Szövetség (NVE SZ) E-sport konferencia*, konferencia előadás, Budapest, 2017. november 16.
- Szalay Dániel, „Még jobban rátapadtak a tévére a magyarok”, *24.hu*, 2017. november 22.  
<https://24.hu/media/2017/11/22/meg-jobban-ratapadtak-a-tevere-a-magyarok/>

**Pintér Róbert**, PhD, Salgótarjánban született 1975-ben. Az ELTE Szociológiai Intézetében szerzett diplomát, média szociológus szakirányon 1999-ben, majd a rá következő évben az ELTE BTK-n politikatudomány szakon. 2005-ben szociológiából doktorált az ELTE-n. 1999 és 2008 között a BME-n működő Információs Társadalom- és Trendkutató központ kutatója, majd tudományos és stratégiai igazgatója volt. 2008–2012 között az Ipsos online stratégiai igazgatójaként dolgozott, 2013 óta pedig az eNET Internetkutató kutatásvezetője. 2001–2007 között a BME Információ- és Tudásmenedzsment Tanszékének oktatója, 2011 óta pedig a Corvinus Egyetem Infokommunikációs Tanszékének adjunktusa. Az információs társadalom kutatása és oktatása mellett többek között a digitális világ kutatásának módszertani kérdéseivel, okostelefóniával és jövőkutatással is foglalkozik. 2005–2008 között az Információs Társadalom folyóirat főszerkesztője, ezt követően szerkesztőbizottságának tagja.

## Gamerek az iskolában

A kulturális tanulás szerves részeként a játékok egyre nagyobb szerepet kapnak a társadalom működésében. Hamarosan elérjük, hogy a fejlett világban, Európában, az Egyesült Államokban a GDP közel felét a kultúripar termelje, és a piacgazdaság működtetéséhez elegendő legyen a lakosság viszonylag kis részének dolgoznia (UNESCO 2012). A poszt-modern társadalomban a kulturális értékek jutnak fontos szerephez, ezen belül a kulturális tanulás új eszközei, többek között a játékok (Kane 2005).

Az első valódi videojáték a Thomas T. Goldsmith Jr. és Estle Ray Mann szabadalmán alapuló rakétavezérlő szimulátor, az 1947-es Katódsugárcsőves Szórakoztató Készülék volt. A kísérletező szellemű mérnökök hamarosan követték a példát. Az első, valóban kizárólag játékra kifejlesztett készülék 1951 májusában a NIMROD volt, ami egy Nim nevű matematikai-stratégiai programot futtatott. A berendezés egy tonnánál is nehezebb volt, és csak a Nim futtatására lehetett használni. Az első szerepjáték 1974-ben készült el és indult hódító útjára Dungeons & Dragons (D&D) néven E. Gary Gygax és Dave Arneson jóvoltából. Az első számítógépes szerepjátékot Don Daglow és egy claremonti egyetemista fejlesztette ki 1975-ben, és Dungeon néven látott napvilágot. A játék alapjait és világát a D&D adta, a szöveges megjelenítés mellett új funkciók is megjelentek benne (Achterbosch et al. 2007).

Az asztali szerepjátékok elterjedésével egy időben jelentek meg az MMORPG-k ősei, a MUD-ok (Multi User Dungeon). Az első MUD-ot Roy Trubshaw fejlesztette ki 1978-ban, majd adta át Richard Bartle-nek 1980-ban. A MUD-ok ötvözték a szerepjátékok, a hack & slash típusú játékok, valamint a chatszobák jellemzőit, létrehozva ezzel olyan szövegalapú virtuális világokat, melyben a játékos jellemzően egy fantasy világban irányíthatta karakterét természetes nyelven alapuló utasításokkal. A MUD-ok többségével ingyenesen lehetett játszani, és Telneten vagy valamely MUD-klienssel lehetett csatlakozni a rendszerhez. Magyarországon a legelterjedtebb MUD-kliens a zMUD volt, melynek szervereit nagyobb egyetemek gépei adták (Dobó és Gutlér 2008).

Az első PC-re készült grafikus MMORPG az 1991-ben megjelent Neverwinter Nights volt, amit több hasonló játék is követett. A játékosoknak lehetőségük volt az egymás közötti kommunikációra, a tárgyak cseréjére, valamint már rendelkeztek alap online avatarral is. Ebben az időben az internet még nem terjedt el annyira, mint napjainkban, tehát a masszívan többjátékos jelző nem teljesen igaz ezekre a játékokra. Kötött havidíjért korlátlan hozzáférést az 1992-ben megjelent The Shadows of Yserbius nevű játék kínált először.

Az internet elterjedésének, a sávszélesség növekedésének köszönhetően az első igazán sikeres MMORPG a '90-es évek közepén a Sierra Online által kiadott The Realm Online volt. Ezt követte a 3D-s, izometrikus grafikával rendelkező Ultima Online 1997-ben. A nyugati országok játékpiacai az ezredfordulón az EverQuest aratott nagy sikert. A 2000-es évek elejére a személyi számítógépek és konzolok hardverfejlődése, az internetes alkalmazások elterjedése lehetővé tette az egyre jobb minőségű grafikával, nagyobb játéktérrel és hosszabb, gazdagabb játékmennel rendelkező MMORPG játékok megjelenését. Az igazán nagy áttörést a 2004-es év hozta, amikor a Blizzard Entertainment piacra dobta a sok folytatást megért Warcraft című játékának MMORPG változatát, a World of Warcraftot. Azóta az MMORPG-k, és az MMO-k sikere töretlen (Lin és Sun 2015).



Ahhoz, hogy megérthessük a játékok új elméleti megközelítését, különbséget kell tennünk két játéktípus között, amelyekre az angol nyelvben, többek között a különbségek hangsúlyozása miatt, két külön szó létezik. A play a gyermeki létehez kötődő, szabad, spontán, önmagáért való játékot jelenti (Santayana 1955, Caillois 1961). Ezzel szemben a game a szabályoknak alávetett, valamilyen cél érdekében történő és számszerűsíthető kimenettel rendelkező játékot jelöli (Salen és Zimmerman 2014). Zimmermann ezzel együtt kiegészítette ezt a definíciót a hűségprogramokból átvett, a számítógépes játékoknál is jól használható megoldásokkal. A többszereplős játékok alapjai ebben az értelemben tehát valamikor a '90-es években indultak világhódító útjukra, de az elterjedésükhöz szükség volt olyan biztonságos és gyors hálózatos kapcsolatra és megjelenítési megoldásokra, amelyek a szélesebb rétegek számára csak a kétezres évek első évtizedének közepétől álltak rendelkezésre. Azóta exponenciálisan nő az érdeklődés a játékok iránt, nem csak a játékosok, hanem a nagyobb szervezetek, szponzorok, sőt egyes országok kormányai (például: Dél-Korea) részéről is (Schmidtka 2016). A Végjáték című film többek között már a hadiipari alkalmazási lehetőségekre is felhívja a figyelmet.

A játékok (a game magyar megfelelőjének hiányában továbbra is ezt a kifejezést használja a szakirodalom) elterjedéséhez, fejlődéséhez nagyon nagy lökést adott Steve Jobs. Egyrészt azzal, hogy a Pixar filmstúdió megvásárlásával és működtetésével bebizonyította, hogy a modern számítógépekkel (a Next cég nagyteljesítményű gépeivel) a grafikus megjelenítés 3D szinten is élményszerű és szórakoztató lehet. Ez látható a stúdió által készített egész estés filmekben, amik megteremtették ennek az új filmparágnak az alapjait. Másrészt az új típusú, több funkciót összekapcsoló (internet, telefon, zenelejátszó, érintőképernyős megoldás) okostelefon elkészítésével, ahol egy új operációs rendszerrel összekapcsolta az internetet a telefonos szolgáltatásokkal. Ezzel megnyitotta az utat más gyártók előtt, és megteremtette a telefonokon, tableteken is játszható, az addigi egyszerű játékok mellett a különböző eszközökön online módon is játszható játékok fejlesztésének lehetőségét.

A számítógépek, a tabletek és az okostelefonok, valamint a videojátékok egyre gyorsabb elterjedése, és ezzel együtt az internet mindennapi használata egy vadonatúj, sokak számára máig nehezen kezelhető jelenség kialakulásához vezetett. Mivel egyre több játékban a játékosok virtuális személyiségen, avatárokon keresztül jelennek meg, a programozók a játékokat tovább fejlesztették, így terjedtek egyre szélesebb körben a valós idejű stratégiai játékok (RTS) közé sorolható Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) és a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) többszereplős játékok. A fiatalok körében az új típusú játékok használata többek között az együttműködésben és versengésben nyilvánul meg. Ezek a játékok az utóbbi években rendkívüli népszerűségnek örvendenek, a mobiltelefonokra fejlesztett megoldásokkal lényegében a fiatalok mindennapi életének részévé váltak.

Az e-sport sportként való meghatározását még ma is sokan megkérdőjelezzik. Az e-sport fogalmával legkorábban az Online Games Association (OGA) cikkében találkozhatunk, ahol Bettington (Eurogamer 1999) hasonlította össze az e-sportot a tradicionális sporttal. A the organisation of the UK Professional Computer Gaming Championship (UKPCGC) és az English Sports Council 1999-ben versengő játékként határozta meg az elektronikus sportot. Annak ellenére, hogy a fizikai aktivitás nem jelentős, úgy gondolták, hogy az együttműködés és a verseny alapján az e-sport is sport tevékenységnek tekinthető. Maguk a versenyzésre alkalmas online játékok már a '90-es évek közepén megjelentek és versenyek is indultak „Cyberathlete Professional League” néven (Kushner 2004).

Az ellentmondások feloldásában segít a sporttörvény megfogalmazása, mely szerint a sport meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként vagy hivatásszerűen

végzett testedzés, illetve szellemi gyakorlat, alkalmilag vagy szervezett formában, fizikai, illetve szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja (2000. évi CXLV. törvény a sportról). Ez a viszonylag tág értelmezés egyértelműen mutatja, hogy az e-sport valóban sporttevékenységet jelent. Ez egyébként azért is igaz, mert ahhoz, hogy valaki az e-sportban sikeres legyen, komoly fizikai mozgást is igénylő tréningeken kell részt vennie. Ez biztosítja számára a megfelelő fizikai és szellemi kondíciót a hosszabb időtartamú versenyekre. Az e-sport egy gyűjtőfogalom, amely szervezett, szűkebb értelmezésben, a profik által űzött, versenyalapú, számítógépes játékokkal való foglalkozás jelenti. A versengés építő játékok már a '70-es évek és a Pong óta velünk vannak, de csak az utóbbi évtized technikai és szoftver fejlesztéseinek köszönhetően jutott el arra a szintre, hogy igazi, nagy tömegeket megmozgató rendezvényekké fejlődjön. Így az e-sport fogalma is kissé átalakult, a klasszikus csapatsportokhoz hasonlóan a versenyzést, az önfejlesztést és a csapatmunkát helyezi előtérbe. Az e-sporttal kapcsolatos eseményeket speciális közvetítő platformokon juttatják el a közönséghez. Ilyen például a Twitch. Így a versenyek a szélesebb tömegek számára akár mobil eszközökön keresztül is követhetők.

Ennek a felismerésnek az egyik eredménye, hogy egyre több területen jelentek meg olyan játékok, és ezekhez kapcsolódva olyan szerveződések, amelyek többek között kutatási célokat is szolgáltak. Ilyen többek között a hazai viszonylatban az az elsőként a Debreceni Egyetemen útjára indult DEAC-Hackers e-sport szakosztály, melynek egyik hangsúlyozottan kiemelt célja az e-sport tevékenység és az e-sporttal foglalkozók játékhasználatának több szempontú kutatása. További célok között szerepel az utánpótlás felkészítése, a fiziológiai tényezők vizsgálata, lehetőségek szerinti fejlesztése, a játékstratégiák kidolgozása, a fiatalok bevonása a szervezett, amatőr játékosok körébe, és ezzel együtt az ad-hoc típusú, esetlegesen függőséget is okozó játékhasználatról felvilágosítás nyújtása.

## A kutatás előzményei

A különféle játékok és az ezeket futtató eszközök terjedése az iskolai tanulók között már az okostelefonok megjelenése óta látható volt. Egy budapesti kutatás anyaga és egy 2016-ban folytatott, a fiatalok játékhasználatáról szóló megbeszélés irányította rá a figyelmet arra, hogy az iskolai tanulók jelentős része a tiltakozások és a szülői figyelemfelhívás ellenére már alsó tagozatban is okostelefont használ (Tamás 2016). Ennek egyik oka az internet elérhetőségének javulása volt, de fontos tényezőnek bizonyult, hogy a szülők, többek között Debrecenben, a munkahelyükön jelentős kedvezménnyel, szinte ingyen juthattak hozzá ilyen készülékekhez.<sup>1</sup>

A háztartások számára is elérhetővé váltak a korábbi egyszerű számítógépek után azok a viszonylag olcsó, újabb típusú gépek, amelyek alkalmasak voltak az egyszerűbb játékok mellett a folyamatosan fejlődő, egyre nagyobb processzor és grafikai teljesítményt igénylő MOBA, MMORPG és egyéb játékokra. A játékok fejlesztőinek és a hardverek egyre nagyobb teljesítményének köszönhetően ezeknek a játékoknak a telefonos verziói is hamar népszerűek lettek. A pedagógusoktól kapott információk pontosítása érdekében

<sup>1</sup> Debrecenben minden közszolgálati dolgozó, pedagógus, önkormányzati céghez kapcsolódó dolgozó 5 db egyszerűbb okostelefon vásárlására volt jogosult 500 Ft-os áron. Ez a városban több mint 40 ezer telefon beszerzési lehetőséget jelentett.

történt egy előkutatás kérdőíves felméréssel, ahol az interneten keresztül válaszoltak a célirányosan megkeresett tanulók a kérdésekre. A kérdőívet két gimnázium és egy általános iskola 12–16 éves tanulói töltötték ki interneten keresztül az iskolai órákon. A százfős minta eredményei részben alátámasztották a kapott jelzéseket, de néhány fontos területen hasznos kiegészítő információkat is adtak. Felhívták a figyelmet arra, hogy a 12–16 éves korosztály mobiltelefon használata meghaladja a 90%-ot, szinte mindenki a közösségi oldalak használata mellett naponta keresett fel játékdoldalakat, vagy már letöltött játékokat használt (Lembke és Leipner 2015). A kutatás nem kifejezetten az e-sportolókra vonatkozott, hanem a játékhasználatot vizsgálta, így a játékhasználatban a fiúk és a lányok között nem volt jelentős eltérés. Azok a kutatások, amelyek kifejezetten az aktív e-sportolókat vizsgálják a fiúk javára jelentős eltérést mutatna, ott már a sportolók 96%-a a fiúk közül kerül ki (eNet 2017). A használt eszközök között a számítógépek és a konzolok aránya volt magas, de emellett telefont a döntő többség használt. A játékkal töltött idő a fiatalabbaknál kevesebb volt, mint a felsőbb osztályosoknál. Az eredményekből az is kiderült, hogy a megkérdezettek fele adott ki pénzt különböző, a játékokhoz kapcsolódó eszközökért, kiegészítőkért.

Az előzetes vizsgálatok eredményei indokolták, hogy érdemes a fiatalok játékhasználatát részletesebben is megvizsgálni. Különösen indokoltá tette ezt az e-sport jellegű játékok használatának növekedése, a játékokhoz kapcsolódó rendezvények (play it show, Mine show) országos szintű megjelenése és népszerűsége, valamint a frissen alakuló virtuális közösségek megjelenése.

## Hipotézisek

Az elővizsgálatok alapján az átfogóbb méréshez a fiatalok játékhasználatát jól feltárható hipotézisek szükségesek. Olyan kérdéseket kell feltenni, amelyek segíthetik a pedagógusokat és a szülőket a jelenlegi helyzet megértésében. Arra is választ kell adni, hogyan lehet a fiatalok játékok iránti érdeklődését a pedagógiai folyamatban felhasználni.

A felállított hipotézisek szerint:

- a fiatalok döntő többsége rendelkezik olyan eszközzel (legalább okostelefonnal), amely alkalmas a csoportosan játszható online játékok futtatására.
- Ismerik és – a hipotézis szerint – napi szinten használják az elektronikus játékokat, ezen belül is a MOBA és az MMORPG játékokat.
- Ismerik az e-sport fogalmát, és többségük sportnak tekinti. A játék mellett figyelemmel kísérik az e-sport eseményeket, ismerik az e-sport celebjait, folyamatosan nyomon követik a játékokat a videomegosztó hálózatokon keresztül.
- A feltételezés szerint a játékkal töltött idő és a tanulmányi eredmények között összefüggés van, a gyengébb tanulók többet játszanak, mint a jobb eredményt felmutatók.
- A számítógépes játékok mellett életük része a szabadidő aktív eltöltése, a hagyományos sportok valamelyike.
- Az e-sport jellegű játékokat hasznosnak ítélik, szeretnek csapatban játszani, felszabadultnak érzik magukat.
- Úgy gondolják, hogy a játékok során a tanulmányaikban és a mindennapi életben is használható új ismereteket szereznek.

Mivel az e-sportnak tekinthető játékok egy része változik, a klasszikusnak tekinthető játékok mellett folyamatosan újak jelentkeznek, és mások eltűnnek, így azokkal a játékokkal foglalkoztunk a kutatás során, amelyek e-sport jellegű játéknak tekinthetők. A MOBA játé-

kok egy része és néhány MMORPG játék tartozik ide. A kutatás arra is kitért, hogy egyáltalán milyen játékokat használnak a fiatalok, így a kérdések között szerepeltek azok a játékok, amelyek nem sorolhatók be igazán az e-sport kategóriába.

## A kutatás módszertana

A kutatási kérdőív kérdéseinek összeállítása a pedagógusoktól kapott információk felhasználásával történt. Két debreceni iskola 14–16 éves korcsoportjának teljes lekérdezése valósulhatott meg, amihez az iskolák vezetése hozzájárult, és segítette is a lekérdezést. A kérdőíveket a tanulók online felületen töltötték ki informatikaórán, a tanárokkal történt egyeztetés után. Emellett mindegyik csoportban a kitöltést segítő pedagógusokkal személyes interjúk során történt az egyes kérdések pontosítása, majd ezt követően az eredmények értékelése. Ezek a vélemények segítenek abban, hogy a továbbiakban a kérdőívek szükséges módosítása is megtörténhessen egy későbbi, már kifejezetten az e-sport témakörét érintő vizsgálathoz. A két iskola 245 fős mintája nem tekinthető reprezentatívnak, de az előkutatás 100 fős mintájával kiegészítve képet ad a fiatalok játékhasználatáról, a szabadidő eltöltéséről és a pedagógusok tapasztalatainak kiegészítésével rámutat a következő időszak problémáira.

A kérdések a játékkal töltött időre, a játékok használatára, a szabadidő eltöltésének formáira és más, a feldolgozást segítő, pontosító szociális tényezőkre vonatkoztak. A beérkezett válaszok értékelése többváltozós függvényanalízissel történt. Az eredmények és a pedagógusoktól kapott vélemények összehasonlító elemzése, illetve egy nagyobb létszámot felölelő nemzetközi kutatás beszámolójával történő összevetés is segítette az értékelő munkát.

## Eredmények

Dán kutatók vizsgálata lényegében megegyezett a saját debreceni kutatásunkkal, azzal a különbséggel, hogy ők lényegesen nagyobb elemszámú lekérdezést folytattak (Eric 2017). Az eredményeket összehasonlítva kijelenthető, hogy hasonló adatokat látni mindkét esetben. A dán kutatók a 15 év alatti és a 15–29 éves korosztályt vizsgálták, de életkori bontást is alkalmaztak. Külön vizsgálták a 15 év alatti, a 15–19 éves és az e fölötti életkorú csoportokat. Az eredményeikből a 15 év alattiakra vonatkozó adatokat kiemelve a saját eredményekkel összevethető az egyes értékek. A kapott értékeket egy táblázatban foglaltuk össze, így láthatók az egyezőségek és az eltérések.

Mindkét kutatás azt jelzi, hogy a fiatalok több mint 70%-a napi rendszerességgel játszik valamilyen eszközön. A saját kutatás, illetve a dán vizsgálat szerint is mind a 15 év alatti, mind a 15–19 éves korosztály esetében meghaladja a 10%-ot a heti 40 órát játszó aránya. Ez arra utal, hogy a játék ezeknél a fiataloknál a szabadidő eltöltésének a meghatározó eszköze lett. A két kutatás eredményei hasonlóak, de a heti 10 és 30 óra közötti értékek a dán vizsgálatoknál nagyobb arányban jelentkeznek, míg a 40 óra feletti értékek Debrecenben voltak egy kicsit magasabbak. Érdekes különbség, hogy a dán kutatás 3664 főt kérdezett meg. A vizsgálatot előzőleg 2011-ben is elvégezték, így rendkívül informatív, összehasonlításra alkalmas adatokat kaptak. Eredményeik szerint a mintában a fiatalok 99%-a játszik valamilyen játékkal. A minta nagyságából azt a következtetést vonhatjuk le, hogy a dán fiatalok döntő többségének életében a videojáték valamilyen formája jelen van. A debreceni vizsgálat szerint mindössze 7% nem foglalkozik videojátékokkal. Az ada-

Témakörök	Részletezés	Dán kutatás	Saját eredmények
Heti játékidő	1-9 óra	26%	26%
	10-19 óra	31%	24%
	20-29 óra	20%	18%
	30-39 óra	11%	12%
	40 óra felett	11%	13%
	Nem játszik	1%	7%
Melyek a legkedveltebb játékok		LOL	FIFA
		CS:GO	SIMS
		PUBG	CS:GO
		Battlefied	LOL
		GTA	Assassin's Creed
Miért szeretsz játszani			
	Kikapcsolódás	4,7	4,5
	Győzelem	3,5	3,5
	Elszakadás a napi gondoktól	3	3
	Beszélgetés	3,4	4
	Látvány	3,2	3,2
	Egyre jobb leszek	3,5	3,5

1. táblázat: Az e-sport jellegű és a videojátékok használata (összehasonlítás, Eric (2017) és a szerző adatai alapján)

tokból és az használat szerinti változásokból az látható, hogy Dániában elterjedtebb a videojátékok használata, és a megkérdezett 29 évesnél fiatalabbak döntő többsége napi szinten nem szán 2 óránál több időt erre a szabadidős tevékenységre. A debreceni eredmények szerint magasabb a videojátékokat nem használók aránya, viszont ezzel együtt az elkötelezett, napi 5 óránál is többet játszóknak nagyobb számban vannak jelen.

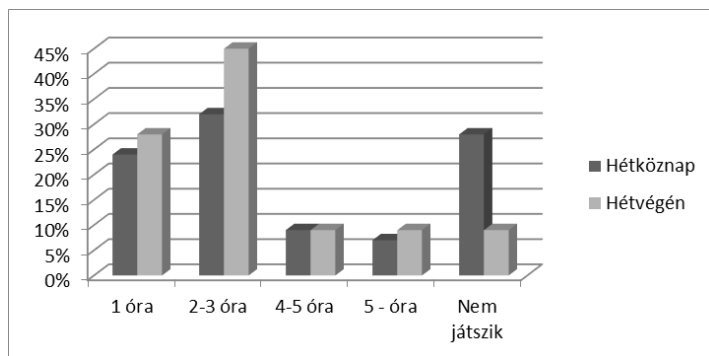
Mindkét kutatás kitért arra, hogy milyen játékokat részesítenek előnyben a fiatalok. A dán vizsgálat egyértelműen azt mutatta, ami a hazai vizsgálatnál is várható volt: első helyeken a klasszikus versenyek szereplői, a MOBA játékok közé sorolt LOL és az ebbe a körbe nem tartozó, de a versenyek között folyamatosan megtalálható CS:GO végzett. A fel-törekvő DOTA2 is megjelent, de még csak kisebb arányban. Érdekes eredmény volt, hogy a várakozásokkal szemben a debreceni kutatás szereplői két olyan játékot soroltak első helyre (SIMS, FIFA), amelyek egyáltalán nem tartoznak a harci játékok közé, és a FIFA akár valódi olimpiai sportágként is szerepelhetne. A dán kutatás eredményei között ezek a játékok nem találhatók meg. Az eredmények a továbbiakban már megfeleltek a várakozásoknak. A két klasszikus mellett megjelent még az e-sport kategóriába nem sorolható RPG elemeket fel-nultatató, de a valódi RPG játékok közé nem sorolható Assassin's Creed is.

Érdemes itt kiemelni azt, hogy a fiatalok védelme érdekében a játékoknak is létezik életkori besorolása. Az Entertainment Software Rating Board (ESRB) és az Egységes Eu-rópai Játékinformációs Rendszer<sup>2</sup> (PEGI) segíti a szülőket, a pedagógusokat és a játékok

<sup>2</sup> <http://www.pegi.info/hu/index>

használóit abban, hogy megtudják, mely játékok valók az egyes korosztályoknak. Ezekhez egységes jelölés rendszert is bevezettek (Kaspersky 2016). A különböző, az értékeléseket végző szervezetek számára jól látható volt, hogy a fiatalok jelentős része az eredetileg 18 év felettieknek besorolt játékokat kedvelte. A dán és a saját kutatás eredményei is ezt igazolták. A változásokat felismerve az egyes szervezetek folyamatosan újraértékelve mára megváltoztatták az ajánlásokat. Ma már ezeknek a játékoknak a besorolása 15 vagy 16 éves kortól ajánlott körbe került át.<sup>3</sup>

Ennek fő oka az volt, hogy a fiatalabb korosztály hozzáfért a nem kifejezetten nekik szánt játékokhoz, és ott igen jó eredményeket ért el. A nagyobb versenyekre tehát célszerű volt beengedni őket, mert így sokkal nagyobb közönséget lehetett elérni, mely által a játékok üzleti értéke is növekedett. Szintén jól kirajzolódott, hogy az e-sport valóban eljuthat az olimpiai sportág szintjére. Ennek egyik legfőbb akadálya, hogy a játékok zöme az olimpia eszméjével nem egyeztethető össze, mivel elsősorban harci játékokról van szó, ahol elkerülhetetlen az ellenfél teljes megsemmisítése. Ezért gondolják sokan, hogy nem feltétlenül szükséges csatlakozni a mai olimpiai játékokhoz, ehelyett önálló e-sport eseményt, világjátékot kellene szervezni. Az olimpiapártiak a nagy tömegeket vonzó, látványos tömegrendezvényeket tekintik valódi olimpiai játéknak. Véleményem szerint csak akkor juthat el az e-sport az olimpia világába, ha teljesen új, az olimpia eszméjével összeegyeztethető játékok jelennek meg. Ezt várhatóan a következő évek fejlesztői és üzleti szereplői fogják kidolgozni. Ma sokkal nagyobb az esély az olimpiától elkülönült nemzetközi vagy világjátékok indítására. Ilyenekkel már elég régóta találkozhatunk, így komoly esély van arra, hogy egyre több nemzet csapatai csatlakozzanak az új világverseny sorozatokhoz.



1. ábra: A napon belüli játékidő a debreceni kutatás alapján

A debreceni kutatás heti bontásban is vizsgálta a játékhasználatot, amit az 1. ábra mutat. Ebből az látható, hogy hétköznap az iskolai tanulmányok és a szülői kontroll miatt kevesebb a játékra fordított idő, de hétvégén már lényegesen többet játszanak. A vizsgálatok kitértek arra is, hogy a lányok és a fiúk játékhasználati gyakoriság tekintetében mennyiben tér el egymástól. Megállapítható az, hogy mindkét nem a hét napjait figyelembe véve lényegében hasonló mértékben kezd el játszani. Azt is meg kell azonban jegyezni, hogy a napon belüli játékhasználat mértéke már eltér egymástól. A jelenlegi kutatás

<sup>3</sup> <http://www.pegi.info/hu/index/2015>



az aktív e-sportolókat nem vizsgálta külön, de más kutatási eredmények azt mutatják, hogy ott már jelentős az eltérés a fiúk javára (eNet 2017). Az egyes játéktípusok tekintetében már jól látható különbségek tapasztalhatók. A fiúk egyértelműen a harci játékokat választották (LOL, CS:GO), ezek közül is azokat, amelyeket a gyártók a 18 év feletti korosztálynak szántak. Többen ezek mellett játszottak a FIFA valamelyik részével. A lányok döntő többsége inkább a The Sims sorozat valamelyikét választotta, de náluk is megjelentek a harci játékok és a FIFA. Ez utóbbi adat azt is mutatja, hogy a fiúk és a lányok játékhaználata közelít egymáshoz. A korcsoportos vizsgálat szerint felfedezhető kisebb különbség, a fiatalabbak körében kevésbé népszerűek a harci játékok, de a különbség nem számottevő. Az eltérés oka nem a játék jellegéből, inkább az információ hiányból következik. Ahogy megismerkednek az idősebbektől ezekkel a játékokkal, lényegében azonnal használni kezdik.

A vizsgálat egyik központi kérdése az volt, hogy információkat kapjunk a pedagógusokat és a szülőket foglalkoztató kérdésről, vagyis hogy hogyan hat a játékhaznát a tanulmányi eredményekre. Mind a pedagógusok, mind a szülők úgy gondolták – a kutatás előtt és után is –, hogy a játékok egyértelműen veszélyesek. Úgy érzik, hogy elvonja a fiatalok figyelmét azokról a fontos feladatokról, amelyek a jövőjük szempontjából nélkülözhetetlenek tűnnek. Nem látják azt a perspektívát, amit a játékok haznát és az így megszerzett új tudás jelent. Bár az interjúk során megjelent az a tény is, hogy a következő időszakban a szakmák és a hozzájuk szükséges kompetenciák jelentősen átalakulnak, ennek ellenére a többség nem tekintette jó irányvonalnak a játékhaznát. A kutatás adatai részben igazolták a szülők és a pedagógusok félelmeit. Valóban van különbség a jó tanulók és a gyengébbek játszási szokásai között. Hétköznapokon a gyengébben teljesítők átlagosan többet játszanak, de a szórás igen nagy. Harmaduk egyáltalán nem játszik, de van közöttük olyan is, aki akár napi 5 órát is a játékokkal tölt. Lényegében ugyanez jellemző a jobb tanulókra is, csakhogy míg a játékosok többsége beéri átlagosan 2 óra játékkal, addig a másik csoportba tartozók játékidéje az átlagosan 3 órát is eléri. Hétfvégén viszont mindkét csoport hasonlóan játszik, nincs lényeges különbség közöttük. Így kimondható, hogy van alapja annak, hogy a játék a tanulás rovására megy, miközben nagyon sok olyan jó tanuló is játékos is volt, akinek a játékkal töltött ideje meghaladta a 4 órát. A fiúk és a lányok összehasonlítása azt mutatta, hogy a lányok hét közben lényegesen kevesebb időt fordítanak játéokra. A vizsgálat előzőekben jelzett eredményét figyelembe véve az látható, hogy játékkal a fiúk és a lányok is lényegében ugyanúgy foglalkoznak, de az eredmények szerint a lányok lényegesen kevesebb időt fordítanak erre a tevékenységre. A megkérdezettek lányoknak mindössze a fele játszik hét közben, 1-2 óránál nem többet. A fiúk esetében viszont több mint 70% hét közben is akár 3-4 órát tölt játékkal. Hétfvégén a lányok átlagosan megelégszenek 3 óra játékkal, míg a fiúknál a többség eléri a 4-5 órát is. A jó tanulók és a gyengébbek játékhaznát a lányok és a fiúk esetében hasonló, nincs szignifikáns különbség.

A kutatás következő része az eszközhasznátot vizsgálta. Az egyértelmű volt, hogy okostelefonja szinte mindenkinek van. Az interjúk szerint ez ma már a mindennapi élet része, a kommunikációs eszközök közül a legfontosabb, és azt sem szabad elfeledni, hogy többnyire a szülők szorgalmazzák, hogy a gyerekeknek minél fiatalabb korukban legyen ilyen készülékük. A kutatás nem tért ki arra, hogy a fiataloknak milyen megfontolásból van okostelefonja. Ebben a csoportnyomás és a megfelelési kényszer is megjelenik, de az interjúk szerint a szülők a biztonság oldaláról tekintették fontosnak a fiatal vagy a gyermek

mindenkori elérhetőségét. Részben a követő funkciókkal, részben a családi megosztással, de a bármikor kezdeményezhető hívással a szülők ellenőrizhetik a gyerekek napi tevékenységét. Ezzel együtt viszont megteremtik a lehetőséget arra is, hogy a fiatalok a készülékeket játékokra használják. Ezt hamar felismerték a programok gyártói is, így néhány játéknak megjelentek a mobiltelefonon is futtatható verziói. A felhasználói élmény nem ugyanolyan, mint a HD vagy akár a 4K felbontású monitorok esetében, de már megjelentek olyan kiegészítők (VR eszközök) amelyek a közeli jövőben még akár teljesebb élményt is nyújthatnak. Tehát várható, hogy az eszközök erősödését kihasználva a szoftverek gyártói is új programokkal jelentkeznek. Egyes szerzők szerint a mobil hardverek fejlődésével nincs messze az az idő, amikor a versenyek majd mobiltelefonokkal zajlanak, és kivetítő-kön vagy online közvetítéseken keresztül lesznek követhetők az események. A kutatás eredménye összhangban van a szakirodalomban megjelentekkel, ami szerint a mobiltelefon jelentheti a casual gaming jellegű e-sport jövőjét, a következő, üzleti szempontból is fontos lépést (Vincze 2017). Az eszközök mai fejlettségét figyelembe véve a valóban versenyszerűen is játszható e-sportként a mobiltelefonok még hosszabb ideig nem jöhetnek szóba. Azt azonban a saját kutatás is bizonyította, hogy szinte mindenki használja játékokra is a telefont. A nemzetközi felmérés szerint a mobilpiac az e-sport bevételek közel felét adja, és az arány folyamatosan növekszik. A CGA (Casual Game Asociacion) és a Newzoo kimutatása azt mutatja, hogy a rendszeres e-sport fogyasztók már elsősorban a mobiltelefonon keresztül követik aktív vagy passzív fogyasztás folyamatban az e-sport eseményeket, annak ellenére, hogy a játékok verseny szintű működése konzolokon vagy számítógépeken történik. A mobil előretörésének fő oka, hogy egyszerűen és szinte mindenütt használható, a hardver elég erős ahhoz, hogy a játékokat követni lehessen, illetve részt vehessenek a jelöltek a többszereplős folyamatokban. A játékefejlesztők is felfigyeltek erre az új piaci területre, így egyre több játéknak jelenik meg a mobilverziója. A mobilhasználatnak különösen nagy lökést adott a virtuális valóságot megteremtő kiegészítők használata. Így a hagyományos játék mellett egy sokkal aktívabb és térbeli hitelességet mutató megoldással lehet élményszerűbb játékokban részt venni. Az is tény, hogy a szereplések megosztásával a mobil környezetben lényegesen egyszerűbb a közvetett vagy közvetlen reklámértékesítés, így piaci szempontból előnyösebb lehet a hagyományos e-sporttal szemben. A technika fejlődésének üteméből úgy tűnik, hogy a jövő mind a fejlesztők, mind a felhasználók, mind az üzleti szektor szempontjából a mobil e-sport irányába mutat.

A kutatás érdekes eredményt hozott a testvérek száma és a játékkal töltött idő szempontjából. Megállapítható volt, hogy ahol van testvér, ott egyértelműen több idő jut a játékokra, és két testvér esetében még többet tudnak játszani. Ez az eredmény azért is érdekes, mert a kezdeti feltevések arról szóltak, hogy konzolokon vagy számítógépeken játszanak a fiatalok, és a technikai háttér ára miatt ez volt a természetes megállapítás. Fontos kérdés volt tehát, hogy mi okozza a várt adatoktól való jelentős eltérést. Pontos mérés nem készült, de a személyes interjúk szerint az is közrejátszhat, hogy az eszközt kettő és három gyermeknél is egyszer kell megvenni, így ez lehet a gyerekek közös ajándéka, tehát a fajlagos költség kisebb, mint egy gyerek esetén. Másrészt a játékidőt sokkal szigorúbban kell beosztani, így mindenki próbálja maximálisan kihasználni a rá eső lehetőséget. Emellett érdemes megjegyezni, hogy a konzolos játékok esetében akár offline módon is többen játszhatnak együtt. Továbbá az sem hagyható figyelmen kívül, hogy a fentiekben jelzett mobilhasználat is egyre jelentősebb szerepet tölt be. A kutatás következő kérdésköre a

vásárlási szokásokat mérte fel. Megállapítható, hogy a fiatalok több mint harmada vásárolt már szolgáltatást vagy kiegészítő elemet a játékhöz. Többségük 5 000 Ft-nál kevesebbet költött, ezt is inkább a játékokban nagyobb sikereket biztosító elemekre. Voltak azonban olyanok is, akik 50 000 Ft-nál is többet költöttek a játékokhoz használható részelemekre. A vásárlás összege lényegében független volt a testvérek számától, viszont az is látható volt, hogy a többet játszóknak többet is költöttek. A mobilhasználat és a költés összefüggését is érdemes megnézni. Bár az előzőekben látható volt, hogy az üzleti szféra bizakodva tekint a mobil e-sport fejlődésére, kiváló befektetésnek tekinti azt, a mérések viszont az mutatják, hogy a mobilon játszóknak döntő többsége nem költ semmit a játékokhoz javasolt kiegészítőkre. Csak alig több mint 10% fordított pénzt arra, hogy a játékokban előnyösebb pozícióhoz jusson.

A kutatás kitért az internethasználatra is. Az eredmények szerint a megkérdezettek 96%-a rendelkezik otthon internet eléréssel, és a döntő többségüknek a telefonján a mobilnet kapcsolat is biztosított. Ennek megfelelően a játékokat elsősorban otthon játsszák, amennyiben konzolt vagy számítógépet használnak, de a többség a bárhol kényelmesen használható mobil megoldást részesíti előnyben. Az is kiderült, hogy elég sokan rendelkeznek nagyteljesítményű, az e-sport versenyzésre alkalmas számítógéppel és megfelelő teljesítményű grafikus kártyával. A játékok helyszínékeként jelentős pontszámot kapott az iskola, ami megintcsak a pedagógusok félelmét igazolja. A diákok a szüneteket, sőt néha még az órákat is játékkal töltik el, ami a tananyagra történő koncentrációt hátráltatja. Emellett hiányzik a testmozgás is, ami segítené a felfrissülést, a következő órára való felkészülést. A folyamatos ülő tevékenység megkívánja azt a minimális mozgást, aktivitást, ami az izmok átmozgatásával segíti, hogy a következő órán is figyelni tudjon a tanuló. Többek között a mindennapos testnevelés bevezetése is ezt a célt szolgálta.

A kutatás egyik fontos kérdése volt, hogy a játékokkal foglalkozók mennyire tekintik fontosnak a mozgással járó sportokat. Az eredmények egyértelműen az mutatják, hogy a többség aktívan sportol, elsősorban csapatjátékokban vesz részt. Sokan tagjai sportszakosztályoknak vagy azok utánpótlás csapatának. Ez tehát azt mutatja, hogy a játékokra nem az aktív sporttól veszik el az időt, hanem más szabadidős tevékenységektől. Ilyen lehet a tévézés is, bár a megkérdezettek közül igen sokan pont ezt jelölték meg a szabadidős tevékenységek közül. A kutatás szintén érdekes eredménye, hogy a küzdősportok a várakozással szemben csak elenyésző mértékben jelentek meg. Ennek az oka abban is keresendő, hogy az e-sport játékok többsége csapatjáték, és a csoportos tevékenységben jártasságot szerzett fiatalok a mindennapi sport tevékenységek közül szintén ezt a formát részesítik előnyben.

A megkérdezett diákok közül szinte mindenki hasznosnak ítéli az e-sport jellegű játékokat a tanulás és az új ismeretek megszerzése szempontjából, elsajátíthatják a stratégiai gondolkodást, fejleszthetik a logikai képességeiket és a gyorsíthatják a reakcióikat. A kompetenciák közül kiemelkedik a célok pontos meghatározása, a feladatok leosztása, részcélok megjelölése, taktikai lépések kidolgozása és a folyamatos együttműködés, visszacsatolás. Egyre gyorsabban elemzik az adott helyzetet, felismerik a logikai kapcsolatokat, és így pontosabb cselekvési programokat tudnak kidolgozni. Az így megszerzett új készségeket hasznosítani tudják az iskolai tanulmányaikban és az iskolán kívüli tevékenységek során. Így már az is érthető, hogy a szabadidős tevékenységekben jelentős szerephez jutnak a csapatjátékok. Ez az eredmény összecseng a fejlesztők elképzeléseivel. A csapatmunka

és a verseny folyamatos fenntartása érdekében sokszor folyamatosan változtatják egyes karakterek erősségét, játékokban betöltött szerepét. Azt is láthattuk azonban, hogy az új ismeretek elsajátítása és a kommunikáció a várakozásainkhoz képest kevesebb szerephez jut. Ez utóbbi főleg annak fényében érdekes, hogy a válaszadók harmada a barátokkal való kapcsolatot fontosnak tartotta, illetve fontosnak tekintette az új barátok, társak megismerését is.

## Összegzés

Az internet ma már egyre könnyebben elérhető, megfizethető a szolgáltatók által biztosított sávzélesség, így a MOBA, az MMORPG és az egyéb videojátékok elterjedése és tömeges használata a fiatalok körében a mindennapok részévé vált. A kutatás célja az volt, hogy feltárjuk a fiatalok szabadidő eltöltésének ezt a népszerű formáját. A vizsgálat elsősorban arra irányult, hogy a online játszható játékok hogyan épültek be a megkérdezettek életébe, napi tevékenységébe, illetve miért tartják fontosnak, miért kedvelik ezeket a játékokat.

A kutatás azt igazolja, hogy az utóbbi években a videojátékok használata, és ezzel együtt ezeknek a játékelményeknek a megosztása különböző felületeken rendkívül gyorsan növekszik, és ez a növekedési ütem továbbra is fennmarad.

A kérdőíves megkeresés során a kutatás arra kereste a választ, hogy a 14–16 éves korosztály hogyan kapcsolódik az MMORPG játékokhoz, mennyire kedveli, hogyan ítéli meg a hasznosságát. A szakemberek választ kerestek arra is, hogy ezeknek a játékoknak a használata mennyire befolyásolja az egyéb szabadidős tevékenységeket. Az eredmények azt mutatták, hogy a fiatalok döntő többsége ismeri és kedveli az MMORPG játékokat, és lényegében napi szinten játszik is azokkal. A játékkal töltött idő hétköznapokon 1-2 óra átlagosan, de hétvégén ennél is többet ülnek gép előtt, vagy játszanak más eszközökön. Megfigyelhető a mobiltelefon használatának növekedése, mert így szinte mindenütt tudják a szabadidő eltöltésének ezt a formáját választani. A pedagógusok és a szülők félelme csak részben igazolódott. A gyengébb tanulók valóban többet játszanak, de a különbség nem jelentős.

A fiatalok többsége hasznosnak ítéli ezeket a játékprogramokat, úgy gondolják, hogy a szórakozáson, a játékelményen túl a tanulásban és az egymás közötti kommunikációban is segítséget nyújtanak. A virtuális térben, az ott használatos megoldásokon keresztül a játékosok igen sokat tanulnak egymástól, illetve azzal is új ismereteket szereznek, hogy egy-egy játék lefolyását különféle videomegosztó hálózatokon nézhetik és elemezhetik. Mindeközben az is látható volt, hogy ez a tevékenység nem szorította ki számottevően a szabadidős tevékenységek közül a sportot. Az eredmények szerint a fiatalok közül sokan költenek arra, hogy a játékok által nyújtott fizetős lehetőségeket kihasználják. A többség csak kisebb és egyszerűbb kiegészítő elemet vagy a játékot segítő szolgáltatást vásárol, de vannak olyanok is, akik jelentős összeget fordítanak a karaktereik fejlesztésére.

Ez a kutatás arra is ráirányítja a figyelmet, hogy az ismeretátadás új formáira egyre nagyobb szükség van a fiatalok tanításában. Az előkutatás egyik eredményeként megalakult DEAC-HACKERS szakosztály a Debreceni Egyetem különböző intézeteivel, oktatóival együttműködve azon is dolgozik, hogy az e-sportolók szervezése mellett támogassa olyan, a tananyagok könnyebb elsajátítását segítő programok készítését hallgatók bevonásával. A kutatás eredményeit részben ezeknek a céloknak a megvalósításához is felhasznál-

nálja a szakosztály. Az így kifejlesztett és kifejlesztésre kerülő új, az oktatás különböző területein használható programok lehetnek azok, amikkel az új generáció felé hatékonyabb lehet a tudásanyag közvetítése úgy, hogy eközben a gyakorlati hasznosíthatóság is megjelenik. Lényegesen komplexebb, az egyes területek közötti kapcsolatot is bemutató több felhasználós online tananyagok segíthetik a kor elvárásainak megfelelő tudás megszerzését.

## Irodalom

- Achterbosch, Leigh, Robyn Pierce and Gregory Simmons, "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The Past, Present, and Future", *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*, Vol. 5. (2007) Issue 4., Article No. 9 <https://doi.org/10.1145/1324198.1324207>
- Caillouis, Roger, *Man, Play, and Games*, University of Illinois Press, Chicago, 1961.
- Dobó Balázs és Gutléber Csaba, *Mesterséges világok nyomában*. Budapesti Corvinus Egyetem Gazdálkodástudományi Kar, 2008. [http://www.draven.hu/diploma/mesterseges\\_vilagok\\_nyomaban.pdf](http://www.draven.hu/diploma/mesterseges_vilagok_nyomaban.pdf)
- eNET, „Közel 200.000 hazai e-sport játékos – az e-sportról számokban”, 2017. március 22. <http://www.enet.hu/hirek/kozel-200-000-hazai-e-sport-jatekos-az-e-sportrol-szamokban/>
- Eric, "General Study in gaming and e-sports, part 1", *ManaStats*, 17 September 2017.
- Lin, Holin and Chuen-Tsai Sun, "Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs)", *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society 1–7*. 2015. <http://dx.doi.org/10.1002/9781118767771.wbiecdcs082>
- Kane, Pat, *The Play Ethic: A Manifesto For a Different Way of Living*. Kindle Edition, 2005.
- Kaspersky, "How are age-based gaming ratings set?", *Kaspersky Blog*, 24 October 2016. <https://www.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/11647>
- Kushner, David, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, Random House, New York, 2004.
- Lembke, Gerald und Ingo Leipner, *Die Lüge der digitalen Bildung: Warum unsere Kinder das Lernen verlernen*, Redline Verlag, München, 2015.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, MA, 2004.
- Santayana, George: *The Sense of Beauty: Being the Outline of Aesthetic Theory*, Dover Publications, New York, 1955.
- Schmidtka Zoltán, „Most mindent megtudhatsz az e-sportról!“, *Technokrata*, 2016. április 8. <http://www.technokrata.hu/egazdasag/dotkom/2016/04/08/most-mindent-megtudhatsz-az-esport-rol/>
- Tamás Anna, „Gyermekeink és a média”, *Apait-anything*, 2016. június 2.
- Eurogamer, "The OGA – What the hell is it?", *Eurogamer.net*, 13 December 1999. [http://www.eurogamer.net/article.php?article\\_id=105](http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=105)
- UNESCO, *Measuring the economic contribution of cultural industries. A review and assessment of current methodological approaches. 2009 UNESCO framework for cultural statistics handbook NO. 1*, UNESCO, 2012. <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002182/218251e.pdf>
- Vincze Dávid, „Az e-sport rajongók nem ismerik a kötöttséget”, *DigitalHungary*, 2017. október 06. <http://www.digitalhungary.hu/konferenciak/mobile-hungary/Az-e-sport-rajongok-nem-ismerik-a-kotottsaget/5023>

**Szabó József**, PhD. 1957-ben Székesfehérváron született. 1982-ben a Debreceni Egyetem Természettudományi Karán szerzett diplomát, majd a Budapesti Közgazdaságtudományi egyetemen értékelemző másoddiplomát. Elvégezte az Oxford Brookes University okleveles menedzserképzését. Műszaki doktori címet kapott 1985-ben a Budapesti Műszaki Egyetemen, majd PhD fokozatot a Debreceni Egyetemen. 1991-től a Debreceni Egyetem Neveléstudományok Intézetének oktatója, 2013-tól habilitált oktató, 2017-től egyetemi docens. A nyolcvanas évektől kezdve adminisztrációs és automatizálási szoftverek készítésével foglalkozott. 1998-tól a Debrecen Televízió igazgatóhelyettese, 2016-tól a Médiacentrum Debrecen Kft. megbízott ügyvezetője. Témavezetőként részt vesz a Humántudományok Doktori Iskola munkájában. Kutatási területei: információs társadalom, a játékok társadalmi és gazdasági hatásai

---

Bátfai Norbert – Besenczi Renátó – Szabó József – Jeszenszky Péter  
– Buda András – Jármí László – Lovas Rita Barbara – Pál Marcell Kristóf  
– Bogacsovics Gergő – Tóthné Kovács Enikő

## DEAC-Hackers: játsszó hackerek, hackelő játékosok<sup>1</sup>

### Bevezetés – a DEAC-Hackers névválasztásának háttéréről

Történeti visszatekintésként elmondhatjuk, hogy a budapesti olimpia kapcsán egy egyetemi belső levelezésben vázoltuk az „Aki mer, az nyer” e-Budapest 2024 tervezett e-sport kutatási projektet<sup>2</sup>, majd amikor az olimpia terve kútba esett, akkor csak az a belső igény maradt az alapító társszerzők részéről, hogy szervezett formában biztosítsunk e-sportolási lehetőséget egyetemünkön. Ezt a motivációt már deduktívan kibontva mutattuk be egy 2017-ben megírt munkában (Bátfai et al. 2017). Majd a DEAC ügyvezetőjének, Kovács Mariannának és az egyetem kancellárjának, Bács Zoltán professzornak a támogatásával odáig fejlődtek az események, hogy a nyári intenzív előkészítés gyümölcseként 2017. szeptember 12-én az alapító üléssel lett hivatalos a DEAC-Hackers megalakulása.

Az informatika fiatal szakma, ha Dijkstra<sup>3</sup> 1972-ben írt munkájához (Dijkstra 1972) költjük a születését, amelyben feltette az „*and to become..., yes what? A programmer? But was that a respectable profession?*” kérdést<sup>4</sup>, amikor nagyjából 45 éves. A hacker szó ennek a szakmának egy szakkifejezése. Élő, ma is változó dolgot takar. Klasszikus értelmezésben (Raymond 2001) a hacker az az informatikus szakember, aki kifinomult eszközöket és problémákat (például az internetet vagy egy operációs rendszert en bloc) kifinomultan képes kezelni (és a kapcsolódó szoftvereket megalkotni). A szakma szelleméhez híven az idézett raymondi howto<sup>5</sup> rekurzív definíciót ad: hacker az, akit a hackerek annak tartanak. A köznyelvben a hacker szót a cracker (a „rossz fiú” hacker) szinonimájaként használják, illetve folyamatosan alakulnak ki az olyan származtatott fogalmak, mint például a fehér sapkás vagy az etikus-hacker (a hackerség és a crackerség közötti árnyalatok).<sup>6</sup> Jelen munkánkban a klasszikus hackerkultúra gyökereit szeretnénk megidézni, és azt a közeget, ami az MIT<sup>7</sup> berkeiben megszületett, amikor a játék ennek a kultúrának még szerves része

<sup>1</sup>A kutatást az „Integrált kutatói utánpótlás-képzési program az informatika és számítástudomány diszciplináris területein” (EFOP-3.6.3-VEKOP-16-2017-00002) című projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

A szerzők köszönetet mondanak az EFOP 3.6.3 további e-sport specifikus, az Alfa és a Gamma munkacsoportja tagjainak, a DEAC-Hackers Facebook csoport

(<https://www.facebook.com/groups/DEACHackers>) és a NEMESPOR levelezési lista (<https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>) tagjainak inspiráló érdeklődésükért.

A szerzők kiemelten köszönetet mondanak Monori Fannynek a kézirat átolvasásáért.

A Clash of Clans a Supercell Oy, a League of Legends a Riot Games Inc., a Steam, a Dota 2 és a Counter Strike: Global Offensive a Valve Corporation, a StarCraft, az Overwatch és a Hearthstone a Blizzard Entertainment Inc., a PUBG a Bluehole Inc., a FIFA az EA Sports és a FIFA bejegyzett védjegye.

<sup>2</sup>Erről a projektről itt olvasható utólagos tudósítás nyilvánosan: <https://github.com/nbatfai/SamuEntropy/releases/download/v0.0.1/samuentropy-idea-hu.pdf>

<sup>3</sup>Igen, az a Dijkstra, aki például a Dijkstra-féle szemaforokat vagy a szintén róla elnevezett útkereső algoritmust jegyzi.

<sup>4</sup>Szabad fordításban: „... és mi is lennének? Programozó? De az egy tisztességes foglalkozás?”

<sup>5</sup>Magyar fordításban itt olvasható: <http://esr.fsf.hu/hacker-howto.html>

<sup>6</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/White\\_hat\\_\(computer\\_security\)](https://en.wikipedia.org/wiki/White_hat_(computer_security))

<sup>7</sup>Massachusettsi Műszaki Egyetem



volt. Mert ezen értékek mentén álmotduk meg a DEAC-Hackerst<sup>8</sup>, mely a patinás múltú Debreceni Egyetemi Atlétikai Club (DEAC) e-sport szakosztályaként működik.<sup>9</sup>

A hacker és a gamer kultúra közötti szoros kapcsolatra utal a közös nyelv kezdeménye, az 1337.<sup>10</sup> Lássuk, mi is az a hackerkultúra! A hackelés szó definíciója rendkívül sokrétű. Ha az interneten rákeresünk a jelentésére, általában azt a választ kapjuk, hogy az egy olyan tevékenység, amely valamilyen úton-módon kapcsolatban áll a számítógépekkel. Azonban a tényleges jelentés ennél sokkal egyértelműbb: azt a jelenséget nevezik ugyanis hackelésnek, amelynek során bármiféle rendszert (legyen szó elektronikus vagy másféle rendszerről) rábírnak arra, hogy azt tegye, amit mi szeretnénk, nem pedig azt, amire az ki lett találva.<sup>11,12</sup>

A hackelés születése az 1950-es, 1960-as évekre tehető az Amerikai Egyesült Államokban.<sup>13,14</sup> Fejlődése a számítógépekével párhuzamosan zajlott. Eredetileg egyetemisták egy csoportjához volt köthető, akik akkoriban az MIT-ra jártak, tőlük származik az elnevezés is. Saját határait és a számítógépek korlátait feszegették, próbára téve ezáltal tudásukat képességeik fejlesztése érdekében. Később a hackelés több egyetemen is megjelent, a számítógépek térhódítása egyértelműen maga után vonta az elterjedését. Eleinte ez a tevékenység nem számítógépekbe való betörést jelentette, a szót később értelmezték félre.<sup>15</sup> Így maradt meg a köztudatban a módosult, téves jelentés. A hackelés alapvetően nem illegális vagy szabálytalan tevékenység.

A pontos definíció meghatározása után már jobban kirajzolódhat, miért érdemes a játékot és a hackelést összekötni: a kettő egymással rokonságot mutat. Ennek oka, hogy a hackelés – mint fentebb is említettük – az adott rendszer rendkívül alapos, tüzetes ismeretét követeli meg, csakúgy, mint ahogyan azt egy átlagosnál jobb játékostól elvárjuk. Ezenfelül mindkét tevékenység során fontos a kreativitás és kitartás. E hasonlóságok mellett továbbiakat is találhatunk. A hackelésnek ugyanis több fajtája különböztethető meg. Az érdekesség az, hogy ezek megfelelői a játékokban is megfigyelhetők. Vannak, akik hackekhez folyamodnak, hogy másokkal szemben valamiféle jogtalan előnyhöz jussanak, míg mások csak szórakozásból használnak esetleges hackeket. Ezenfelül akkor is felfedezhetünk játékbeli hasonlóságokat, ha elrugaszkodunk az általánosan vett hackektől. Ennek oka, hogy lényegében minden játék rendelkezik gyenge pontokkal, amiket az azokat alaposan ismerők ki tudnak aknázni, a játékot olyan dolgokra kényszerítve, melyekre az eredetileg nem lett tervezve. Ilyen például a különböző glitchek<sup>16</sup>, exploitok<sup>17</sup> (hibák és az azokat „kiaknázó” szoftvermegoldások) használata, melyek bár nem illegálisak, mégis csalásnak minősülnek. Ezzel kapcsolatban talán az egyik leghíresebb esemény a For Honor című játék egyik versenyével<sup>18</sup> kapcsolatosan fordult elő, ahol az a játékos nyert, aki a meccsek során egy exploitot használt ki.

<sup>8</sup> <http://www.deac.hu/szakosztalyok/esport>

<sup>9</sup> A DEAC történetéről lásd: <http://www.deac.hu/klub/klubtortenet>

<sup>10</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Leet>, egyfajta helyettesítő rejtjel, amely létrejöttét a játékokban fontos gyors kommunikáció igénye katalizálta.

<sup>11</sup> <https://youtu.be/vg9cNFPQFqM> (1:15)

<sup>12</sup> „Words to Avoid (or Use with Care) Because They Are Loaded or Confusing” <https://www.gnu.org/philosophy/words-to-avoid.html#Hacker>

<sup>13</sup> <http://catb.org/esr/writings/hacker-history/hacker-history-3.html>

<sup>14</sup> <https://www.cs.utah.edu/~elb/folklore/afs-paper/node3.html>

<sup>15</sup> <https://www.gnu.org/philosophy/words-to-avoid.html#Hacker>

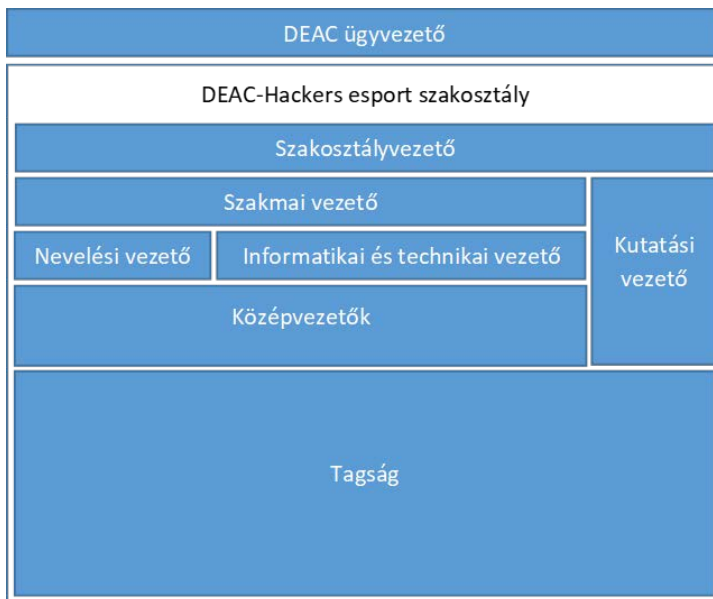
<sup>16</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch>

<sup>17</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_exploits](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_exploits)

<sup>18</sup> <https://compete.kotaku.com/for-honor-player-wins-official-tournament-10-000-usin-1797819358>

## DEAC-Hackers

A DEAC-Hackers a Debreceni Egyetemi Atlétikai Club (DEAC) e-sport szakosztálya, amely 2017. szeptember 12-én az első magyar e-sport szakosztályok egyikeként jött létre. A DEAC-Hackers megszervezésének fő motivációja az volt, hogy „működő dolgot” hozunk létre. Olyan szervezetet, amely kvázi önszervező és lelkesedségből meghajtott módon is üzemelni tud, akár 0 forintos költségvetés mellett is. Ez a költségvetési megszorítás eleinte korlátként jelent meg, ám gyorsan kvintesszenciánkká változott. Naiv megközelítésben: ami egy elfogadható szinten működik magától, az valóban igény szerint jött létre, ezért várhatóan életképes lesz a jövőben is. Ezt a megközelítést próbáljuk alkalmazni minden felmerülő szervezési kérdésben. Például azok a játékok játszhatóak a szakosztályban, amelyekre a tagság ki tud állítani egy középvezetőt (aki a játék szakértőjeként tudja támogatni a szakmai vezetőt és egyben vezetőedzőként is tevékenykedik, lásd az 1. ábrát is) és legalább egy csapatnyi érdeklődőt.



1. ábra: A DEAC-Hackers e-sport szakosztály sportszakmai munkájának leegyszerűsített szervezeti háttérét vezeti be az ábra. Aláírási joggal a DEAC ügyvezetője rendelkezik, a középvezetők az adott játékok szakértői és egyben a vezetőedzői szerepeket is betöltik.<sup>19</sup>

Persze a „0 forintos költségvetés” durván eltúlzott aposztrofálása helyzetünknek, mert egyetemi beágyazottságunk valójában már önmagában komoly támogatást jelent. Egyrészt a DEAC levette az egyesületi mivolttal járó szervezési-hivatali feladatokat a vállalkról, nekünk elég csak a sportszakmai kérdésekre fókuszálni. Másrészt az egyetemi jelenlét eleve ad egy potenciális érdeklődő közösséget, illetve alapvető eszközöket ezeknek

<sup>19</sup> A funkciók részletes bemutatását az alapító dokumentum rögzíti, amely a DEAC-Hackers Almanach 2017 - A Debreceni Egyetem Atlétikai Club e-sport szakosztályának évkönyve című <https://shrek.unideb.hu/~nbatfai/DEAC-Hackers/DEAC-Hackers-Almanac-hu.pdf> dokumentumban is megtalálható.

a közösségeknek a megszervezéséhez. De nyilvánvaló, hogy az egyetemi közegben – főleg mivel ez a közeg tipikusan informatikai – ennél több támogatási potenciál van, ám ezek kiaknázását nem erőltetjük, hiszen ezzel könnyen szembe kerülhetnénk az igény szerinti kialakítás fentebb említett elvével.

Alapító dokumentumunkat<sup>20</sup> praktikusán, nyílt forrású közösségi fejlesztésben, ket-tős licenclés alkalmazásával alakítottuk ki, hogy a hasonló beágyazottságú érdeklődőket „jó gyakorlattal” tudjuk segíteni. Ennek megfelelően, aki teljesen nyílt szeretne maradni, az a GNU FDL<sup>21</sup> licenccel ellátott anyagot adaptálhatja, de lehetőség van a CC BY<sup>22</sup> licenccé változtatást akár be is zárni. Mi is ez utóbbit tesszük a DEAC-Hackersben, hiszen a DEAC név és logó eleve védettek. Tehát az „eszmét” egy közösségi dokumentumban hirdettük ki, amihez a DEAC-Hackers létrehozásánál is hűek tudtunk maradni.

A következő pontban lássuk hát mit alkottunk, mit alkotott mára a tagság!

### *A számok tükrében*

A szakosztálynak jelenleg 90 igazolt játékosa van. Habár nincs olyan kikötés, mely szerint egy játékos csupán egy játékkal játszhat versenyszerűen, mindenkinek van egy elődleges fontosságú játéka, amelyre a legjobban összpontosít. Az elsődleges játékok játékosok szerinti megoszlását a 2. ábra mutatja.



2. ábra: A DEAC-Hackers igazolt játékosok játékonkénti eloszlása (2017. november közepe)

<sup>20</sup> A DEAC-Hackers alapító dokumentumának közösségi előfutára a <https://github.com/nbatfai/esport-dept-doc> címen érhető el, a végleges változat és az igazolt versenyzők által aláírandó, amatőr sportolói szerződés pedig a DEAC-Hackers Facebook csoportban található a <https://www.facebook.com/groups/DEAC-Hackers> címen.

<sup>21</sup> GNU Szabad Dokumentációs Licenc (GNU Free Documentation License) <https://www.gnu.org/licenses/fdl-1.3.en.html>

<sup>22</sup> Creative Commons Nevezd meg! Licenc (Creative Commons Attribution License) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Ez alapján jól látható, hogy a League of Legends játéknak van a szakosztályban a legnépesebb tábora, ezt pedig a CS:GO játék követi. Több olyan játék van (például PUBG, Overwatch), amely csak mostanában került be a szakosztály kínálatába, és később várhatóan sokkal nagyobb lesz iránta az érdeklődés, mint azt a jelenlegi számok mutatják.

66-an (73%) a Debreceni Egyetem valamely karának hallgatói. 27-en (30%) debreceni lakhellyel rendelkeznek, és további 25-en érkeztek Debrecen 50 km-es körzetéből (összesen 58%). A korosztályokat tekintve 3 fő U12-es és 5 fő U18-as játékos mellett 82 felnőtt (melyből 4 senior) játékos alkotja a szakosztályt.<sup>23</sup>

### Sportszakmai munka

A szakosztályban kiemelt fontosságúnak tartjuk, hogy folyamatosan versenyezzenek csapataink és egyéni játékosaink. Ennek szellemében már a megalakulását követően rögtön versenyre neveztek egyik League of Legends csapatunkat, a DEAC-Hackers Kiricarryt. Sajnos az első meccsükön vereséget szenvedtek, magától a torna győztesétől. Egy másik csapatunk, a DEAC-Hackers GOLD a CS:GO játékban sokkal sikeresebben mutatkozott be, hiszen a TheVR Community Cup #1 Hungary elnevezésű online tornán a negyedöntőig menetelt.<sup>24</sup> (A negyedöntős mérkőzés közvetítése megtekinthető YouTube-on.)<sup>25</sup> Az első versenyek után eltelt közel két hónapban további 6 League of Legends csapatunk alakult. Emellett formálódóban van további két CS:GO és egy-egy Overwatch, Dota 2 és PUBG csapat. Az egyéni játékokat tekintve Hearthstone, FIFA és StarCraft II játékokban is aktívak a játékosok, igaz StarCraft II-ben még nem versenyeztek. Az eddigi versenyek eredményeit az 1. táblázatban összegeztük.

Játék	Csapatnév	Verseny nevezés	Győzelem	Döntetlen	Vereség	Összes meccs	Győzelmi arány	Tornagyőztes
League of Legends	DAC	18	34		17	51	0,67	3
	EniXus	14	28		15	43	0,65	0
	Kiricarry	2	2		2	4	0,50	0
	Moba Is Dying	2	2		2	4	0,50	0
	Destructor	1	1		1	2	0,50	0
	eVicious	1	1		1	2	0,50	0
	Big Summit	10	6		9	15	0,40	1
CS:GO	Gold	6	16		7	23	0,70	2
FIFA		1	2	2	0	4	0,50	0
HS		3	3		3	6	0,50	0
	<b>Összesen:</b>	<b>58</b>	<b>95</b>	<b>2</b>	<b>57</b>	<b>154</b>	<b>0,62</b>	<b>6</b>

1. táblázat: DEAC-Hackers versenyeredmények (2017 november közepéig)

<sup>23</sup> A DEAC-Hackers első 59 igazolt versenyzőjének földrajzi helye egy jxmapviewer2 alapú OpenStreetMap megjelenítésen látható a <https://www.twitch.tv/videos/182262537> videón, ahol fekete DEAC logóval jeleztük, ha a tagunk nem a Debreceni Egyetem polgára, arannyal, ha igen. A videó nemcsak a regionális jelenlétünket érzékelteti jól, hanem a potenciálisan országos érdeklődést is.

<sup>24</sup> <https://play.eslgaming.com/counterstrike/csgo/csgo/open/5on5-thevr-community-cup-1-hungary/rankings/>

<sup>25</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pIIx6o17gYY>

### *A játékosok életkora*

Az e-sport professzionális versenyzői az adott játéktól függően a 16–23 éves korosztályból kerülnek ki. A szakosztály tagjainak is ez a korcsoport jelenti a mérítési bázisát, ugyanakkor a játékosok életkorának a meghatározása csak látszólag könnyű kérdés. Ugyanis számos olyan játék létezik, melynek használata különböző okok miatt csak bizonyos életkor feletti játékosok számára javasolt. Különböző szervezetek nyújtanak segítséget a játékok közötti eligazodáshoz melyek a korhatári besorolásához nem feltétlenül a játékosokról feltételezett képességeket veszik figyelembe, hanem például a játék tartalmát, látványvilágát, realiztikusságát, nyelvezetét, motivációs elemeit is (Dobay 2008, Domokos 2010). A szervezetek saját rendszerüknek megfelelően határozzák meg egy játék használatához ajánlott alsó korhatárt, éppen ezért előfordul, hogy ugyanazt a játékot különböző szervezetek eltérő módon osztályozzák. Ezért kerülhetett az egyik legnépszerűbb játék, a League of Legends a PEGI szerint a „12 – 12 év fölött”, az ERSB szerint a „T (Teen) – 13 éves és annál idősebb korosztály számára alkalmas”, az ABC szerint pedig az „M – 15 év alatt nem ajánlott” kategóriába. A szervezetek által meghatározott életkori határ egyébként valóban csak ajánlás, ettől az egyes országok el is térhetnek, mivel a minősítést a geopolitikai tényezőtől kezdve az országban uralkodó vallási nézetekig számos további tényező befolyásolhatja.

Mindezek fényében úgy döntöttünk, hogy a szakosztályon belül alapvetően a PEGI ajánlásait tekintjük irányadónak, de szülői hozzájárulás esetén lehetőséget adunk az ajánlott életkori besorolásnál fiatalabb játékosoknak is a játéokra.

### *Fiatalok bevonása a szakosztály munkájába*

A szakosztály életének fontos része a fiatalabb korosztály támogatása, bevonása a szakosztály munkájába. Azt láthatjuk, hogy egyre több ma már sikeres és élvonalba tartozó csapat felismerte ennek jelentőségét. Többnyire már kezdeti sikereket elért kisebb csapatokat próbálnak magukhoz kötni, viszont a tényleges utánpótlás neveléssel kevésbé foglalkoznak.<sup>26</sup> Az általunk felvállalt feladatnak kettős célja van, de természetesen ezeken kívül további részcélok is megjelölhetők. Egyrészt a sikeres működéshez igen fontos az utánpótlás nevelés. Ez minden sportra jellemző, tehát itt is kiemelt cél. Ennek első lépése, hogy találjuk meg a fiatal tehetségeket, amihez első lépésként meg kell ismerniük a szakosztály munkáját. Ha érdekesnek látják a belső életet, akkor várhatóan be is lépnek, elkezdik a felkészülést a későbbi versenyekre. A belső struktúra szerint minden játékhoz szakmai vezető tartozik, aki felügyeli és segíti az adott játékosok és az utánpótlás felkészítését. Nagy segítség, hogy ez többnyire online módon történhet, de a személyes konzultációkra is van lehetőség. A szakosztály által használt programokkal az egyes versenyzőjelöltek fizikai képességei mérhetők, és kaphatnak segítséget ahhoz, hogy hogyan fejlesszék képességeiket. Emellett nem véletlen a nevelési funkció is. A verseny ugyanis a játék mellett szellemi és fizikai állóképességről is szól. Tehát az utánpótlást ebből a szempontból is fel kell készíteni. Ide tartozik többek között a hely ergonomikus kialakítása, a táplálkozás, a célirányos testmozgás, a koncentráció képesség javítása. Ezekhez a területi vezetőktől és a szakosztályban tevékenykedőktől kaphatnak segítséget. Az utánpótlás nevelés területén láthatjuk, hogy egyre több helyen jelennek meg különféle nevelési akadémiák, amelyek céljai hasonlóak az általunk megjelölt célokhoz.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> <https://www.esport1.hu/news/2017/05/12/esport-csgo-dan1-teamspirit-utanpotlas-academy-fejlodes>

<sup>27</sup> <https://esport1.hu/news/2016/11/04/esport-csgo-profi-utanpotlas-neveles-a-csgo-szcenaban>

Az utánpótlás nevelés másik célja és feladata, hogy a fiatalok lehetőség szerint szervezett keretek között a koruknak megfelelő játékokkal játszanak. Kutatásunk azt bizonyítja, hogy a fiatalok többsége véletlenszerűen vagy a társaktól szerzett információk alapján kezd el valamelyik játékkal játszani (Szabó 2017, Buda és Szabó 2017). Ezeknek a kedvelt játékoknak többsége viszont 18 éven felülieknek szól. Feladatunk tehát, hogy azokra a játékokra irányítsuk a tagok figyelmét, ahol a közeljövőben aktívan versenyezhetnek. Arra is rávezzük őket, hogy ezekkel a játékokkal ugyanolyan sikerélményekben lehet részüik, mint a nem kifejezetten őket megcélzó játékok esetében. Egyben ezekkel a játékokkal a stratégiai és taktikai felkészülés is hatékonyan támogatható.

Ahhoz, hogy valaki a szakosztály utánpótlás tagja legyen, a belépési nyilatkozatot a szülőnek is alá kell írni. Ez a szülők felé is üzenet. A szakosztály biztosítja a szülőt, hogy a fiatal olyan közösségben lesz, ami biztonságos, vigyáz arra, hogy a korának megfelelő játékokkal játsszon, és mindehhez olyan szakmai és emberi segítséget kap, ami megóvhatja más káros hatásoktól. Egyben segítséget is kap a fiatal és a szülő is ahhoz, hogy a játékos lét mellett vagy az után milyen szakmai fejlődési és tovább lépési lehetőségekre számíthatnak. A szülők többsége nincs tisztában az e-sport fogalmával, tehát fontos feladat, hogy erről megfelelő tájékoztatást kapjanak. Mint azt Alex Lim is hangsúlyozza, a fiatalok számára fontos egy olyan szocializációs folyamat és védőháló, ami segíti a későbbi munkájuk megtalálását, és a játékos évek alatt védi őket a káros környezeti hatásoktól, így támogatja a szülők nevelő munkáját is.<sup>28</sup>

## További fejlesztő és kutatómunka

### *Szponzoráció*

A nemzetközi tapasztalatok is azt mutatják, hogy egyre több a sportot támogató szervezet ismeri fel az e-sportban rejlő üzleti lehetőségeket. Mint azt Tod Harris, a Hi-Res stúdió részéről hangsúlyozta, az e-sport már eljutott a professzionális szintre, egyre nagyobb média aktivitást generál.<sup>29</sup> Ennek természetes következménye, hogy egyre többen fedezik fel az ebben rejlő üzleti lehetőségeket. Előbb-utóbb ez az út hazánkban is járható lesz. A Docler Holding már 2014-ben támogatott versenyt hirdetett, és a győztesek számára fizetést és gamer házas felkészülést ajánlott fel.<sup>30</sup> Jelenleg viszont még arról is komoly vita folyik, hogy az e-sport sportnak tekinthető-e egyáltalán. A jelenleg működő sport támogatási lehetőségek szempontjából azt mondhatjuk, hogy nem tekintik sportnak. A cégek erre a területre nem adhatnak kedvezményes támogatást, és a társasági adó terhére történő finanszírozás sem oldható meg. Ez tehát azt jelenti, hogy szponzorok bevonása csak akkor lehetséges, ha a sikeres szereplések bizonyítják a szakosztály eredményes munkáját, és mindez megfelelő média aktivitással is jár. Üzleti szempontból jelentős, hogy a Nielsen (a világ egyik legnagyobb marketing és média információszolgáltató vállalata) már mérni fogja az e-sport aktivitást, a szponzorációs értéket, ami az üzleti befektetők számára nyújt fontos információt (Zsédely 2017). A Nielsen 1936 óta méri különböző mérő eszközökkel a televíziók nézettségét. Egyik fő célja, hogy képet adjon a televízió nézési szokásokról. Ez fontos a médiának, és különösen fontos a reklámozó partnereknek, mert ez alapján tudják a

<sup>28</sup> <https://esport1.hu/news/2016/08/15/esport-iesf-globale-sports>

<sup>29</sup> <https://www.esports-conference.com/events/esports-conference>

<sup>30</sup> [http://lol-esports.blog.hu/2014/08/13/az\\_elso\\_lepes\\_az\\_esport\\_nagyhatalomma\\_valas\\_utjan](http://lol-esports.blog.hu/2014/08/13/az_elso_lepes_az_esport_nagyhatalomma_valas_utjan)



célpiacon elérni és a megfelelő reklámfinanszírozást összeállítani. Az e-sport mérése egyszerűbb, mint a hagyományos televíziós mérés, viszont új módszertan kidolgozását igényli. Ezt kezdte meg az utóbbi hónapokban a Nielsen. A mérés indítása új lehetőséget biztosít ahhoz, hogy a reklámozók és a szponzorok valós képet kapjanak a nézőkről, követőkről, így pontosabban tudják a finanszírozást nyújtani, illetve annak eredményességét követni. A szakosztály aktivitása, média események generálása ezt a szponzorációs értéket növelheti, ami akár a közeljövőben felkeltheti olyan üzleti körök figyelmét, ami a szakosztály finanszírozásában komoly előrelépést jelenthet.

A nyugati világ követőjeként a hazai társadalom mintegy 20-30 év lemaradásban van, de igyekszik az amerikai és európai életmód követésére. Ennek eredményeként a '90-es évek elejétől kezdve növekvő igény alakult ki a különböző egészségközpontok, fitness-termek iránt.<sup>31</sup> Ez az igény egyre jobban kiterjedt a videojáték kultúra fejlődésére is. A gazdasági folyamatok végpontja, valamint kiinduló pontja is a fogyasztó, akinek a szükségletei kielégítése ösztönzi a vállalatot a termék vagy szolgáltatás előállítására. A vállalat többek között akkor tekinthető sikeresnek, ha teljes mértékben ki tudja elégíteni a vevői igényeket. Ezen igények kielégítése kiterjed a sportszolgáltatás területeire is. Napjainkban már sportszolgáltatásnak tekinthető az elektronikus sport is, mely „vezető” üzletággá nőheti ki magát.<sup>32</sup> Számos óriási vállalat a háttérből támogatja az egyre csak növekvő e-sportot, mint például a Nike, a Coca-Cola vagy éppen a McDonald's.

A DEAC-Hackers működéséhez és népszerűsítéséhez is elengedhetetlen szempont a szponzorok bevonása. Egy megfelelő marketing és üzleti terv elkészítésével még jobban rá lehet irányítani a figyelmet az e-sport jelentőségére és esetleges gazdasági, illetve társadalmi fontosságára. Szerzőink egyikének<sup>33</sup> a BeYourPlayer rendezvény szervezőjeként közvetlen rálátása van arra, hogy milyen szponzori cégeket, vállalatokat lehet felkeresni a támogatási igényekkel. Mivel a Debreceni Egyetem keretein belül alakult meg a DEAC-Hackers, úgy gondoljuk, az esetleges támogatók is jobban felfigyelnek ránk, hiszen a Debreceni Egyetem nagy hallgatói létszámmal büszkélkedik, így marketing szempontból a célközönség adott. Ezen a – helyi szinten – kiaknázatlan területen lehetne versenyeket rendezni a külföldi példák alapján. Érdemes lenne olyan cégeket megkeresni, amelyek a videojátékok világában jártasak, mint például a Konzolvilág, Playbox, 576kbyte, esetleg a Media Markt. A szponzori támogatásokért cserébe – természetesen – akár versenyeken, akár promóciós felületeken feltüntetésre kerülnének a támogatók, legyen szó online vagy offline felületről. Különböző sajtómegjelenésekkel pedig még jobban fel lehetne kelteni az érdeklődést a szponzorok és az egyetemi polgárok körében. Természetesen a versenyeken kívül számos további lehetőség adott, legyen szó táborokról vagy akár a nyári fesztiválok ideje alatti kitelepülésekről, ahol népszerűsíteni lehet az e-sport világot.

### *Versenylabor*

Habár jelenleg a szakosztályban még csak online edzéseken van játék (videó elemző edzések lehetnek offline formában is), a jövőben szándékunkban áll egy géptermet berendezni konkrétan erre a célra. Ehhez szükséges specifikálnunk egy olyan gépkonfigurációt, amely kielégíti az egyes játékok hardverigényét. A specifikáció során megvizsgáltuk az

<sup>31</sup> A fitness fejlődése (Száguldo fitness ipar 1.rész) <http://www.globalpress.hu/rovatok/életmod/fitness/szaguldo-fitness.htm>

<sup>32</sup> Erre számos esetet hivatkozhatunk, lásd például [http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/22132542/overwatch-league-outperforms-thursday-night-football-livestream-opening-day](http://www.espn.com/esports/story/_/id/22132542/overwatch-league-outperforms-thursday-night-football-livestream-opening-day)

<sup>33</sup> Tóthné Kovács Enikő

egyes játékok minimális hardverigényét, illetve – ahol elérhető volt – az ajánlott konfigurációt is. Ezeket az információkat a fejlesztőcégek honlapjukon közzéteszik, de legtöbbször nem konkrét komponenst neveznek meg, hanem egy tulajdonságukra írnak egy elvárást. Ilyen például, hogy a processzornak (CPU) legalább 2 GHz legyen az órajele, vagy 2 processzormagon végezzen számításokat. Emellett több olyan CPU vagy grafikus kártya is szerepelt a leírásokban, amelyek már nem kaphatóak (ilyen például a Hearthstone játékhoz javasolt NVIDIA® GeForce® 8600 GT), vagy nem érdemes őket megvásárolni, mert egy sokkal modernebb változatuk kapható közel azonos áron (például ilyen az PUBG játékhoz javasolt Intel® Core™ i3-4340 típusjelzésű processzor). A módszerünk tehát, hogy minden egyes komponens esetén kerestünk egy modern megfelelőt hasonló árkategóriában, majd ezeknek a maximumát vettük figyelembe. (Tehát a „leggépigényesebb” játékot vettük alapul, így az általunk összeállított számítógépen minden, a szakosztályban játszható játék igényét kielégíti.) Ezt megtettük a minimális és az ajánlott konfigurációra is. Az eredmény a 2. táblázatban látható (mellettük feltüntettük az egyes komponensek kiskereskedelmi árát is, forrás: ipon.hu).

Fontos megjegyeznünk, hogy ezek a komponensek csak a 2017 év végi, pillanatnyi állapotot tükrözik, a technológiai fejlődés sebessége miatt várhatóan néhány év múlva már megmosolyogtató lesz ezeket frásban vizionlátni. Emellett, ha a profibb „gamer” PC kategóriát említjük, a költségeket tekintve akár a 1,5-2 milliós szintig is felmehetünk.

Szó kell, hogy essen a számítógépekre telepítendő operációs rendszerről és szoftvekről is. A szerzők elkötelezettek a szabad és nyílt forrású szoftverek (a továbbiakban röviden FOSS<sup>34</sup> szoftverek) iránt, hisznek a nyílt forrás erejében. (A Debreceni Egyetemen informatikát tanító szerzők az oktatást is igyekeznek FOSS szoftverekre alapozni.) A FOSS szoftverek napjainkban megkerülhetetlenek az informatikai iparban. Az iparági óriások szinte mindegyike fejleszt FOSS szoftvereket, példaként említhető az Apple, a Google, a Microsoft vagy akár az Oracle. Egy idei, a világ 91 országára kiterjedő reprezentatív felmérés szerint<sup>35</sup> világszerte a vállalkozások 86%-a használ FOSS szoftvereket. Azonban a tények egyelőre azt mutatják, hogy játékokra szolgáló PC-hez egyelőre érdekesebb Windowst választani operációs rendszerként, de a szerzők bíznak benne, hogy idővel fejlődni fog a játékok terén a Linux támogatottsága.

Számos világsikerű játék készült a Valve Corporation műhelyében, mint például a Counter-Strike sorozat, a Dota 2 vagy a Half-Life sorozat. A Valve fejlesztése a Steam<sup>36</sup>, mely egy digitális tartalmak (elsősorban játékok) terjesztésére szolgáló piacvezető platform, melyet a statisztikák szerint egyidejűleg több millió felhasználó használ.<sup>37</sup> A Steam szolgáltatásai egy olyan kliensprogram révén érhetőek el, mely többféle operációs rendszerhez is rendelkezésre áll (például Windows, Linux, macOS). A Steam hivatalos statisztikái szerint a felhasználóik döntő többsége (96,6%) Windows operációs rendszert futtat számítógépén, csupán egy elenyésző kisebbség (0,6%) használ Linuxot (a maradék OS X). Mivel sajnos a legtöbb asztali játék Windowsra készül, ez a tény nem meglepő.

A játékok és a FOSS szoftverek világának metszetébe tartozik a SteamOS<sup>38</sup>, a PlayOnLinux<sup>39</sup> és a Lutris.<sup>40</sup> A SteamOS a Valve által fejlesztett Linuxalapú operációs

<sup>34</sup> Free and open-source software

<sup>35</sup> Black Duck Software: 2017 Open Source 360° Survey <https://www.blackducksoftware.com/open-source-360deg-survey>

<sup>36</sup> Steam <http://store.steampowered.com/>

<sup>37</sup> Steam: Game and Player Statistics <http://store.steampowered.com/stats/>

<sup>38</sup> <http://store.steampowered.com/steam-os/>

<sup>39</sup> <https://www.playonlinux.com/>

<sup>40</sup> <https://lutris.net/>

PC konfigurációk			Ár (HUF)	
Komponens	Minimális	Ajánlott		
CPU	Intel® Core™ i3-7300	Intel® Core™ i5-7600	44 000	64 000
Memória	CORSAIR 8GB Vengeance LPX DDR4 2400MHz CL14 KIT CMK8GX4M2A2400C14	2x CORSAIR 8GB Vengeance LPX DDR4 2400MHz CL14 KIT CMK8GX4M2A2400C14	40 000	80 000
Tár	SAMSUNG 250GB 850 EVO SATA 3 2.5" MZ-75E250B/EU		30 000	
Grafikus kártya	GIGABYTE GV-N105TD5-4GD GeForce GTX 1050 Ti 4GB	ASUS TURBO-GTX1060-6G GeForce GTX 1060 6GB	50 000	100 000
Operációs rendszer	Microsoft® Windows™ 10		28 000	
Alaplap	ROG STRIX B250G GAMING		30 000	
Tápegység	EVGA B3 550W	EVGA G3 750W	20 000	40 000
Gépház	FRACTAL DESIGN Core 2300	FRACTAL DESIGN Define R5 fekete	17 000	37 000
Monitor	LG 19M38A-B	SAMSUNG S24F356F	24 000	46 000
Billentyűzet és egér	GENIUS SlimStar 8005		7 000	
Összesen			290 000	462 000

2. táblázat: A minimális és az ajánlott PC konfiguráció (2017 november közepe)

rendszer, melynek elsődleges feladata játékok futtatása a Steamen keresztül. Steam Machine néven forgalmaznak játékra optimalizált és a SteamOS-t futtató PC-eket, melyek a videojáték-konzolokkal hivatottak felvenni a versenyt. A PlayOnLinux pedig a Wine-ra<sup>41</sup> épülő szoftver, mely egy kényelmes grafikus felhasználói felületen teszi lehetővé Windowsos alkalmazások (elsősorban játékok) telepítését és futtatását Linux rendszerekben.<sup>42</sup> A Lutris egy olyan nyílt platform, mely valamilyen módon – például natív módon, emulátorban, böngészőben – Linux-on futtatható játékprogramok egységesen történő telepítésére és kezelésére szolgál. Számos Windowsos játékprogram érhető el a PlayOnLinux és/vagy a Lutris által a Linuxos játékosok számára, gyakorlati tapasztalataink szerint azonban a játékelmény minősége elmarad a natív módon futtatott Windowsos programoké mögött (például a LoL kapcsán tapasztaltunk alacsony képkocka-sebességet).

Ugyanakkor mindhárom említett Linux alapú megoldás ígéretesnek látszik. A FOSS szoftverek iránt elkötelezettségünk így mégis azt mondatja velünk, hogy érdemes lehet FOSS szoftverekre (Linuxra) alapozni akár egy gamer PC-t is. A Linuxon játszani kívánó játékosokat ebben *know-how*-val szeretnénk támogatni a szakosztályban. Így a játékosok nyilvánvalóan megspórolhatják az operációs rendszer árát, mi pedig missziós küldetésünknek – a FOSS szoftverek és kultúra népszerűsítése – is eleget teszünk.

Küldetésünknek tekintjük továbbá a játékok (általában a szoftverek) jogszerű használatára történő nevelést is (etikus szoftverhasználat, szoftverek használatának jogi vonatkozásai).

### *Sportszakmai munka*

Az edző feladata nagyon fontos, mint bármilyen sportban általában. Az edzői posztra nem elég egy jó játékos, olyan ember kell, aki egyben jó vezető is, és a helyes úton tudja tartani a játékosokat. Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy mégis miért kell egy játékos mellé edző? Az edző feladata sokrétű, nehezen definiálható pontosan. De gondoljunk csak bele, hogy mennyi ideje maradna egy játékosnak a játékmechanikai fejlődésre és a játékra akkor, ha egy játék előtt még az ellenfél elemzésével, a karakterek elemzésével és minden egyéb háttérmunkákkal is foglalkoznia kellene. Az edző nagyon sokrétű támogatást nyújt a játékosoknak, kis túlzással sokszor „anyjuk helyett anyja” is a játékosoknak. Egy edzésen az edző első körben az egyéni és csapathibákat próbálja kijavítani a játékosokkal, majd rátér a taktikai megbeszélésre és a stratégiára is. A DEAC-Hackers League of Legends edzései<sup>43</sup> jelenleg még nagycsoportos edzések, ahol az edző a játékosok gondolkodásmódját próbálja alakítani a játékkal kapcsolatban. Ehhez olyan videók kerülnek bemutatásra, melyeken dél-koreai profi e-sport játékosok játszanak egy versenyen, az ő hibáik, döntéshozatalaik kerülnek kielemezésre. Ezenkívül az offline edzéseken olyan beszélgetések is zajlanak, melyek keretében egy-egy aktuális kérdés kerül kivesézésre alaposan minden irányból. A megbeszélteket az online edzéseken próbálják a játékosok átültetni a gyakorlatba. Az edzőnek ismernie kell a játékosok mentalitását is, hiszen bizonyos játéksituációkban ez kulcsfontosságú lehet. Szükség lenne egy olyan helyiségre, ahol egy tv-n vagy kivetítőn

<sup>41</sup> Windowsos szoftverek Unix-szerű operációs rendszereken való futtatására szolgáló kompatibilitási réteg, szabad és nyílt forrású szoftver. <https://www.winehq.org/>

<sup>42</sup> Valójában nem csak Linuxos gépeken, hanem FreeBSD és macOS operációs rendszert futtató gépeken is.

<sup>43</sup> Az edzői szerepkör, a szakosztály szervezeti felépítése részletesen megismerhető a DEAC-Hackers Almanach 2017 - A Debreceni Egyetem Atlétikai Club e-sport szakosztályának évkönyve című dokumentumban: <https://shrek.unideb.hu/~nbatfai/DEAC-Hackers/DEAC-Hackers-Almanach-hu.pdf>

lehetne közösen elemezni videókat, és a játékok számára megfelelő gépparkkal felszerelt gépteremre is, mely alkalmas lenne edzésekhez. Átmeneti megoldásként tökéletes és anyagegyetemi beágyazottságunkat is növeli, hogy ebben a szemeszterben számos kar és egyéb egyetemi egység biztosított helyet az edzéseinkhez. A LoL edzésekhez például a Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár Kassai úti Campus Könyvtára ajánlotta fel oktatótermét, ahol további segítségként rendszergazdai támogatást is nyújtva elérhetővé tette a számunkra szükséges szoftvereket.

Játékosaink nagyon lelkesen fogadták elképzelésünket egy edzőtámogató szoftver fejlesztése kapcsán a LoL játékhöz. Első lépésben a program olyan információkat, statisztikákat szolgáltatna a játékosokról, mely a meccs során végzett karakterfejlesztésük mellett a sebzési mutatókat (a csapat összes sebzéséből hány százalék az adott játékos részesedése), illetve az aranygyűjtés ütemét vizsgálja. Ezen statisztikákat egyébként a Riot Games Inc. által fejlesztett Riot API-on keresztül tudjuk lekérdezni egy központi szerverről. A későbbiekben szeretnénk a programunkba építeni olyan komplexebb metrikákat is, melyek például az ellenféltől tartott távolságot mérik, ezek bizonyos játéksituációkban kiemelt fontosságúak. Ezek az adatok fontosak a játékosok egyéni fejlődése miatt is, támpontot adnak az edzőnek, aki ezáltal ellenőrizni tudja, hogy a játékos betartja-e az utasításokat, javaslatokat.<sup>44</sup>

Az egyetem egységei által felajánlott géptermekeket oktatási szünetben szeretnénk téli és nyári táborokban is használni. Tervünk, hogy a nagyközönségnek bepillantást nyújtunk a profi gamerek világába. Ezért a tábornak az „Élj úgy, mint egy profi játékos” címet adtuk. A tábor során a játék mellett nagy hangsúlyt kap a testi-lelki felkészítés is, hiszen a jó fizikai kondíció elengedhetetlen a sikerhez vezető úton.

### *Edzők javadalmazása, edzőtáborok szervezése és a hogyan tovább kérdésköre*

A DEAC-Hackers megalakulása és fenntartása is teljesen nonprofit célú, jelenlegi állapotában semmilyen támogatást nem élvez és más formában sem jut bevételhez. A vezetők és a tagok lelkesedésből foglalkoztak és foglalkoznak a szervezet létrehozásával, folyamatos fejlesztésével és az edzésekkel is, melyekre a rendszeres felkészülés komoly terhet képvisel az edzőkre nézve. A személyes megjelenésen alapuló gépteremben tartott „klasszikus” edzések így háttérbe szorulnak, a szükséges extra időráfordítás és felkészülés miatt. A nehézségek ellenére mégis vannak ilyen géptermes edzések, melyek egyértelműen előnyösebbek a tagtoborzás és a csapatfejlesztés szempontjából, de érthető módon, ezt ellenszolgáltatás nélkül nem várhatjuk el minden edzőtől, és ez konfliktushelyezetbe vezethet. A befektetett munka és idő nem hoz számára bevételt, profitról egyáltalán nem beszélhetünk, pedig hasonló ráfordítással akár például matematikát is oktathatna pénzért. A szerzők közvetlen ismerősei között is van olyan játékos, akinek több éve jövedelmet nyújt más játékosok tanítása, segítése. Így mi sem várhatjuk el, hogy edzőink térítésmentesen végezzék munkájukat. A szervezet szinten tartása végett tehát érdemes lenne valamilyen megoldást találni a helyzetre. Ilyen lehet például egy egyhetes téli e-sport tábor létrehozása is, mely anyagi bevétel realizálásával vonzóbbá tenné az edzőséget és komoly eredmények felmutatására ösztönözne minden középvezetőt. Az anyagi juttatással ugyanis viszonyozhatjuk időigényes munkájukat, megerősítést adhatunk feladatuk fontosságáról, és az így megszerzett motivációval dolgozhatnak tovább a jövőben, tudva, hogy megbecsüljük őket és munkájukat.

<sup>44</sup> Fontos megjegyeznünk, hogy minden esetben, amikor egy játékra komplexebb analitikai eszközöket szeretnénk építeni, ki kell kérnünk a játékgyártó engedélyét, állásfoglalását.

## Összegzés

Azóta tagságunk, versenyzési aktivitásunk folyamatos növekedést mutat. Tagságunk elemzése bemutatta, hogy az e-sportolni szervezett keretek között vágyó érdeklődők nem csupán befoglaló, egyetemi közegünkből jelentkeznek, hanem mondhatjuk, hogy országos szinten, sőt tekintettel a határainkon túlról belépők számára, akár nemzetközi érdeklődésről is beszámolhatunk.

Ám nem feledhetjük, hogy mindez nem a mi érdemünk, hanem a külső konjunktúra eredménye, az e-sport elsöprő erejű fellendülésének hozománya. Mi csak sejthetjük, hogy több van az e-sport mögött, mint üzleti lehetőség, több mint társadalmi felelősség, több mint élvezet, valami alapvető ösztön, a játékosztön, aminek felderítésére például a Bátfai (2017) munka is elindult. Mert nemcsak abban hiszünk, hogy ennek az ösztönnek a tudományos feltérképezése a DEAC-Hackers fennmaradásának záloga, hanem abban is, hogy ez az egész emberi kultúra hosszú távú fennmaradásának záloga is!

## Irodalom

- Bátfai Norbert, A szubjektivitás elmélete, az Információs Társadalomhoz beküldött kézirat 2017.
- Bátfai Norbert, Bersenszki Márió, Lukács Miklós, Besenczi Renátó, Bogacsovics Gergő, Jeszenszky Péter, „Az e-sport és a robotpszichológia közös jövője”, *Információs Társadalom*, 16. évf. (2016) 4. szám, 26-39 old. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVI.2016.4.3>
- Buda András és Szabó József, „E-sport és a középiskolások” in: Kerülő Judit, Jenei Teréz, Gyarmati Imre (szerk.) *XVII. Országos Neveléstudományi Konferencia, program és absztrakt kötet*, Nyíregyháza, 2017. november 9-11., MTA Pedagógia Tudományos Bizottság és Nyíregyházi Egyetem, 2017, 636 old. [http://onk2017.hu/wp-content/uploads/2017/11/ONK\\_2017\\_november\\_20171110.pdf](http://onk2017.hu/wp-content/uploads/2017/11/ONK_2017_november_20171110.pdf)
- Dijkstra, Edsger W., “The humble programmer. Commun”, *Communications of the ACM*, Vol. 15. (1972) Issue 10., pp. 859-866. <http://doi.acm.org/10.1145/355604.361591>
- Dobay Ádám, „Számítógépes játékok európai korhatár besorolása”, *Gémeskút*, 2008. január 4. [http://gemeskut.net/2008/szamitogepes\\_jatekok\\_europai\\_korhatarbes/](http://gemeskut.net/2008/szamitogepes_jatekok_europai_korhatarbes/)
- Domokos N. Márton, “Tell me the truth, are we still in the game?” - avagy a számítógépes- és videojátékok tartalmával kapcsolatos jogi szabályozás legfontosabb gyakorlati kérdései, *Jogi Fórum*, 2010. [http://www.jogiforum.hu/files/publikaciok/domokos\\_n\\_marton\\_\\_szamitogepes\\_es\\_videojatekok\\_jogi\\_szabalyozas\\_kerdesei\[jogi\\_forum\].pdf](http://www.jogiforum.hu/files/publikaciok/domokos_n_marton__szamitogepes_es_videojatekok_jogi_szabalyozas_kerdesei[jogi_forum].pdf)
- Kóczyán Sándor, *Gyermekvédelem a médiajogban*, Médiatudományi Intézet, Budapest, 2014.
- Miah, Andy, *Sport 2.0. Transforming sports for a digital world*, MIT Press, Massachusetts, 2017.
- Raymond, Eric S., *How To Become A Hacker*, 2001. <http://www.catb.org/jesr/faqs/hacker-howto.html>
- Szabó József, „Játékvilág”, *Kulturális szemle*, 4. évf. (2017) 2. szám, 60-68. old.
- Zsédely Péter, „Mennyit ér a szponzoráció az eSportban? A Nielsen felméri!”, *Sportsmarketing*, 2017. augusztus 24. <http://sportsmarketing.hu/2017/08/24/mennyit-er-a-szponzoracio-az-esportban-a-nielsen-felmeri/>



**Bátfai Norbert**, PhD. 1972-ben Salgótarjánban született. Kitüntetéses programtervező matematikus oklevelét a Kossuth Lajos Tudományegyetemen 1998-ban szerezte. 1999-ben megnyerte a Java szövetség (Sun, IBM, Oracle, Novell, IQSoft) Java programozási versenyét. Mobil információtechnológiai cégé megnyerte 2004-ben a Sun és a Nokia Magyarország mobil Java programozási versenyét. 2008-ban megkapta a Vezető Informatikusok Szövetsége Év Informatika Oktatója címét. 2011-ben szerzett doktori fokozatot informatikából a Debreceni Egyetemen. 2012-ben megkapta a Hírközlési és Informatikai Tudományos Egyesület Pollák-Virág Díját. Kutatási területei: a játékfejlesztés és a robotpszichológia. A Debreceni Egyetem Informatikai Kara Információ Technológiai Tanszékének adjunktusa. A DEAC-Hackers esport szakosztály kutatási vezetője.

**Besenczi Renátó** 1986-ban született Kecskeméten. Konzervációbiológiai és térinformatikai tanulmányai után 2015-ben mérnökinformatikus alap- és mesterképzési oklevelet szerzett a Debreceni Egyetem Informatikai Karán. Tanulmányai során számos ösztöndíjban részesült, a Debreceni Egyetem Tehetséggondozó Programjának tagja volt. 2015-ben elnyerte a Nemzeti Tehetség Program egyedi fejlesztést biztosító ösztöndíját. 2013 óta oktat főként programozást, információs rendszereket és rendszerfejlesztést. Jelenleg a Debreceni Egyetem Informatikai Karán tanársegéd, valamint a DEAC-Hackers esport szakosztály szakmai vezetője.

**Szabó József**, PhD. 1957-ben Székesfehérváron született. 1982-ben a Debreceni Egyetem Természettudományi Karán szerzett diplomát, majd a Budapesti Közgazdaságtudományi egyetemen értékelmező másoddiplomát. Elvégezte az Oxford Brookes University okleveles menedzserképzését. Műszaki doktori címet kapott 1985-ben a Budapesti Műszaki Egyetemen, majd PhD fokozatot a Debreceni Egyetemen. 1991-től a Debreceni Egyetem Neveléstudományok Intézetének oktatója, 2013-tól habilitált oktató, 2017-től egyetemi docens. A nyolcvanas évektől kezdve adminisztrációs és automatizálási szoftverek készítésével foglalkozott. 1998-tól a Debrecen Televízió igazgatóhelyettese, 2016-tól a Médiacentrum Debrecen Kft. megbízott ügyvezetője. Témavezetőként részt vesz a Humántudományok Doktori Iskola munkájában. Kutatási területei: információs társadalom, a játékok társadalmi és gazdasági hatásai.

**Jeszenszky Péter**, PhD. 1975-ben született Egerben. Egyetemi tanulmányait a Kossuth Lajos Tudományegyetemen végezte, ahol 1999-ben szerzett programtervező matematikus oklevelet. PhD fokozatot szerzett informatikai tudományokban 2013-ban a Debreceni Egyetemen. 2012-ben megkapta a Hírközlési és Informatikai Tudományos Egyesület Pollák-Virág Díját. Jelenleg a Debreceni Egyetem Informatikai Karán az Információ Technológia Tanszék adjunktusa. Kutatási területei: XML, webtechnológiák. A DEAC-Hackers informatikai vezetője.

**Buda András**, PhD. Végzettsége szerint matematika – ábrázoló geometria – számítástechnika szakos középiskolai tanár, 1992-től dolgozik a felsőoktatásban. Jelenleg a Debreceni Egyetem Nevelés- és Művelődéstudományi Intézetének oktatója, korábban különböző középiskolákban, illetve a Matematika és Ábrázoló geometria tanszéken is oktatott. Elsősorban tanár és pedagógia szakos hallgatók képzésében vesz részt, de különböző továbbképzési programokat is vezet. A neveléstudományon belül szakterülete a didaktika, ezen belül kiemelt érdeklődési, kutatási területe az információs és kommunikációs technológiák oktatásban történő felhasználása. Számos projekt kutatója, irányítója, tagja különböző hazai és nemzetközi konferenciák programtanácsának, szakmai szervezeteknek, vezetője a Tanárképzők Szövetsége Pedagógia szakosztályának és a HERA IKT szakosztályának.

**Jármi László** 1993-ban született Nyíregyházán, ott szerzett érettségét az Arany János Gimnázium 8 osztályos tagozatán. 2012 szeptemberétől a Debreceni Egyetem Közgazdaságtudományi Karának nemzetközi gazdálkodás alapszakán végezte tanulmányait, 2015-től a Debreceni Egyetem Gazdaságtudományi Karának kereskedelem és marketing alapszakos hallgatója. 2015 decemberétől 2017. augusztus végéig a fiatalokból álló nyíregyházi Gamers for Gamers informális csoport vezetője, majd 2017 januárjától az esport részlegének vezetője is. 2017 szeptemberétől pedig a DEAC-Hackers League of Legends középvezetője, edzője és szakértője.

---

**Lovas Rita Barbara** 1998-ban született Debrecenben. Középiskolai tanulmányait a Debreceni Szakképzési Centrum Bethlen Gábor Közgazdasági Szakgimnáziumában végezte emelt szintű matematika tagozaton. Egyetemi tanulmányait 2016-ban kezdte a Debreceni Egyetem Informatikai Karán programtervező informatikus szakon. A DEAC-Hackers igazolt versenyzője.

**Pál Marcell Kristóf** 1996-ban született Debrecenben. A középiskolát a Debreceni Fazekas Mihály Gimnáziumában végezte, ötéves angol-német-informatika szakon. Felsőfokú tanulmányait 2016-ban a Debreceni Egyetem Informatikai Karán kezdte programtervező informatikusként. 2017. óta a DEAC-Hackers igazolt játékosa.

**Bogacsovics Gergő** 1996-ban Nyíregyházán született. Középiskolát Kisvárdán, a Bessenyei György Gimnáziumban végzett, ötéves angol szakon. Tanulmányait 2015-ben kezdte a Debreceni Egyetem Informatikai Karán, mint programtervező informatikus. Az egyetem által meghirdetett ösztöndíjakból számosat elnyert, mint például a Nemzeti kiválósági, kutatási, illetve demonstrátori ösztöndíjak. Érdeklődési területe főleg a mesterséges intelligencia.

**Tóthné Kovács Enikő** 1988-ban született Debrecenben. A Debreceni Egyetem Műszaki Karán 2012-ben szerzett alapidipломát, 2013-ban minőségirányítási szakmérnöki diplomát, 2015-ben mester diplomát környezetmérnöki szakon és szintén 2015-ben lean szakmérnöki diplomát. 2015-ben kezdte doktori tanulmányait a Debreceni Egyetem Gazdaságtudományi Karán az Ihrig Károly Gazdálkodás- és Szervezéstudományok Doktori Iskolában. 2013-ban a Debreceni Egyetem Műszaki Karának tanulmányi osztályán ügyvivő- szakértőként kezdett dolgozni. 2015-től a Debreceni Egyetem Műszaki Kara Műszaki menedzsment és Vállalkozási tanszékének oktatója.

## E-sportolók mérése<sup>1</sup>

Carl Sagan ismeretterjesztő (Sagan 1990: 59) könyvében saját érzékelésének szubjektív vizsgálata alapján – melynek során azt elemzi, milyen szög alatt és milyen finomsággal látja a Holdat, és hogyan tudja ezt a látott képet gondolatban visszaidézni – olyan kalkulációt mutat be, amely 500 bit/sec-re becsli agyunk információ feldolgozási képességét. Ezt az értéket a számítási mód alapján a tudatos feldolgozásra vonatkozó becslésének tekinthetjük. Általában a feldolgozási képesség tekintetében nagy a szórása a fellelhető ilyen becsléseknek, például a Facebook Building 8-as projektje kapcsán már terabájtos másodpercenkénti feldolgozást idéz a szaksajtó (például Nieva 2017). Illetve számos HCI (Human Computer Interaction – ember-számítógép interakció) oldalról ide kapcsolódó kísérletet is felidézhetünk például a Hick törvény (Seow 2005) kapcsán, mely kimondja, hogy a válaszidőnk a feldolgozandó input logaritmusá szerint nő az input méretének növekedésével.

Játékosként és programozóként abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy kidolgozhatunk egy saját becslést, egy mérő- (benchmark) programot. Játékos létünk adja a megterményező kutatói intuíciót, programozóként pedig adódik a lehetőség, hogy gyors prototípusok formájában életre tudjuk kelteni az intuíciónk által megálmodott, majd absztrahált „élményt”. Mi ez az élmény? Utólag mesélve más játékosoknak, ők is megerősítik, hogy ismerik a jelenséget, amikor valamely játékban átmenetileg elveszítjük a karaktereinket. Jelen cikk első szerzője ezt éli meg sokszor például a CoC<sup>2</sup>-ban és LoL<sup>3</sup>-ban, de rajta kívül szinte nincs játékos, aki ne tudna az alábbiakhoz hasonló szituációkat azonosítani kedvenc játékaival átélt tapasztalataiból, játékélményeiből. Vegyük például azt, amikor a

<sup>1</sup> A kutatást az „Integrált kutatói utánpótlás-képzési program az informatika és számítástudomány diszciplináris területein” (EFOP-3.6.3-VEKOP-16-2017-00002) című projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

A szerzők köszönetet mondanak az EFOP 3.6.3 további e-sport specifikus, a Béta és a Gamma munkacsoportja tagjainak, a DEAC-Hackers Facebookon található előszoba (<https://www.facebook.com/groups/DEACHackers>) és a NEMESPOR levelezési lista (<https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>) tagjainak inspiráló érdeklődésükért. A szerzők kiemelten köszönetet mondanak Monori Fannynak a kézirat átolvasásáért.

A jelen közleménnyel párhuzamosan, ugyanabban a témában, bár más hangsúlyokkal állt össze az Országos Neveléstudományi Konferencia e-sport szimpóziumának (Bátfai 2017) előadása, melyből csak absztrakt kötetbeli kivonat és maga az előadás (Bátfai Norbert: Tehetségkutatás az esportban, <https://prezi.com/yiiemg0xjgso/tehetsegkutatasa-az-esportban>) készült. A téma iránt érdeklődőknek ezt is ajánljuk felkeresésre, mert formájából adódóan az ott szereplő képek segíthetnek a jelen műhelymunka jobb megértésében is.

A Clash of Clans a Supercell Oy, a League of Legends a Riot Games Inc.bejegyzett védjegye.

<sup>2</sup> Clash of Clans, <http://supercell.com/en/games/clashofclans/>

<sup>3</sup> League of Legends, <https://eune.leagueoflegends.com/hu/>

CoC-ban az ellenség bázisán lyuk van a th-ja környékén<sup>4</sup>, ahová bátran vetjük be támadó seregünket. Kis területre tesszük le őket, a letett egységek vizuális megjelenésükben kitakarják egymást, bevetünk főzeteket, a védelemi berendezések működésbe lépnek, bombák robbannak... játék lévén ezekhez vizuális effektek társulnak, amelyek a képernyőn átfedik (kitakarják) egymást. Külön kell koncentrálnunk arra, melyik erők merre vannak éppen a csatában, hogy hová vessük be pontosan a további főzeteket, sőt tipikusan az is előfordul, hogy néhány pillanatig nem is tudjuk azonosítani a keresett karaktereket: mint például az óriásokat vagy éppen az íjász királynőt, hogy életadó főzetünkkel segítsük őket. Ugyanerről az élményről tudunk beszámolni a LoL esetében is. Általában amikor egy teamfight (csapatharc) esetén hasonlóan kaotikus helyzet alakul ki, az nem a játék elején történik, hanem amikor több hatás (aktív, passzív képességek) alatt is állnak a képernyőn látható objektumok. A játékosok további képességeket vetnek be, amelyeket játék lévén tipikus vizualizációs hatások kísérnek, végeredményben a CoC-ban említett élmény itt is megjelenik: átmenetileg elveszítjük, konkrétan: nem látjuk a karakterünket (nem beszélve az alacsony FPS<sup>5</sup> miatti esetleges laggolásról<sup>6</sup>).

Ez az a játékbeli élmény, melyet programozóként próbálunk megragadni és az említett játékoktól teljesen függetlenül egy „from scratch” (azaz a semmiből) írt benchmark programban reprodukálni, ez a <https://github.com/nbatfai/esport-talent-search> projekt BrainB-nek keresztelt programja.<sup>7</sup> A jelen műhelymunkában ennek a mérőprogramnak az 5-ös, most aktuális változatát ismertetjük. Ezt az első szerző készítette és mutatja be a tárgyalás elején, külön kitérve az ugyancsak általa kidolgozott „Benchmarking Cognitive Abilities of the Brain with Computer Games” kutatási tervhez történő kapcsolódáshoz. Ezt követi a második szerző készítette adatbázis és webes adatfeltöltő felület vázolója. A tárgyalást a további e-sport szakértő szerzők beszámolóival zárják, akik a tesztelést vezették (egyenként legalább harminc mérés levezénylésével), és itt csatolnak vissza információkat a mérőprogram üzeméről, saját tapasztalataikról, amelyeket a mérések lebonyolítása során szereztek.

## E-sportolók mérése

Ha a kedves olvasó megkeresi a „Samu Entropy” című dobozt (ez jelképezi a karakterünket ebben a mérési absztrakcióban) az 1. ábrán, máris átélheti az élmény egy „felvezetett” változatát, mert a szóban forgó doboz a képen látható szituációban (ezen a „komplexitási szinten” már) nem látszik egyértelműen. A programmal egy mérés 10 perc, ennek során az egérmutatót folyamatosan a „Samu Entropy” című dobozon, annak közepében, a kék

<sup>4</sup> A CoC-ban a leginkább óvandó épület a „th” (town hall). A „lyuk a bázison” az a szituáció, amikor bázis kialakításának struktúrája lehetővé teszi, hogy az ellenfél ne csak a falakon kívülről, hanem közvetlenül azokon belül is bevehesse támadó erőit.

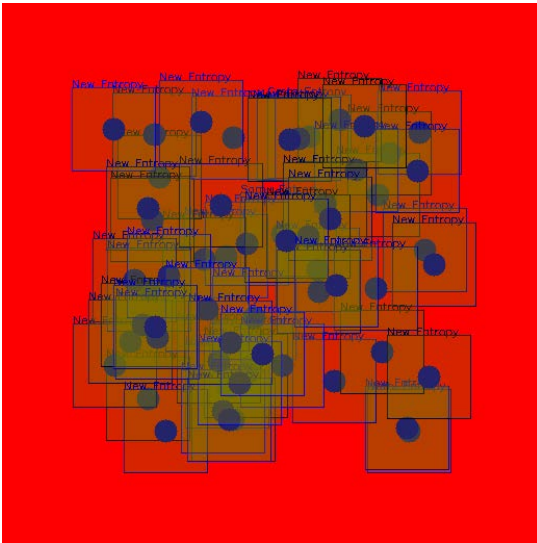
<sup>5</sup> Frame per sec, a képernyőfrissítés gyakoriságát mutató mennyiség.

<sup>6</sup> A játéknak a játékos akcióira adott érezhető belassulása, tipikusan együtt jelentkezik az leeső FPS értékkel.

<sup>7</sup> Ez a program azt az intuitív feltételezésünket segít megvizsgálni, miszerint minél sikeresebb egy játékos az e-sportban, annál kevésbé jellemző rá a „karakter elvesztése”, avagy minél sikeresebb, annál magasabb (játék-szituációs) komplexitási szintre tolódik a karakter esetleges elvesztése.

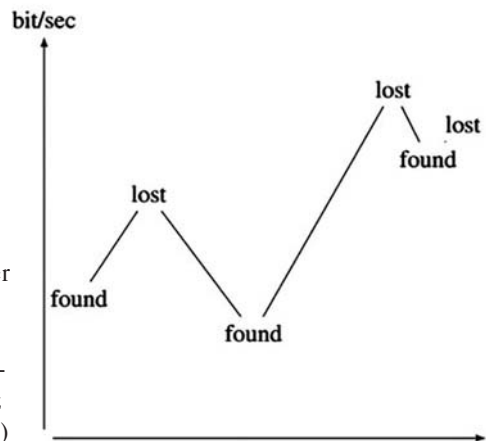
pöttyön kell tartani. Ha ez sikerül, akkor a program egyre több dobozt jelenít meg a munkaterületen, melyek számuk növekedésével egyre szaporábban mozognak. Ha emiatt már nem sikerül kapcsolatban maradni a kitüntetett dobozzal, akkor a program elkezd csökkenti a dobozok számát és mozgási hajlandóságuk is csillapodik.

A program azt vizsgálja, s egyben ez a mérés alapötlete is, hogy milyen növekvő komplexitási szintnél történik meg a karakter elvesztése, s ezt követően milyen csökkenő komplexitási szintnél sikerül újra megtalálni azt. A komplexitás mérésének alapja egy másodperces nagyságrendre extrapolált megváltozó-pixelszám megszámlálása, mely intuitíven egy dobozokkal sűrűbben telepakolt és gyorsabban változó képernyőn várhatóan magasabb (egyszerűen több pixel változik meg a program üzemét jellemző egymást követő 100 milliszekundumos diszkrét ciklusokban). A 2. ábra azt mutatja, hogy a programozás megkezdése előtt milyen intuitív várakozással kezdtünk bele gyors prototípusok megvalósításába.<sup>8</sup> A következő pontban vázoljuk fel a BrainB program terminológiájának pontos fogalmait.



1. ábra: A BrainB 5.0.2.debug program munkaterületének pillanatfelvétele

2. ábra: Pillanatkép a „Benchmarking Cognitive Abilities of the Brain with Computer Games” kutatási tervből, mely azt a várakozásunkat próbálta érzékeltetni, hogy a játékos tipikusan relatíve magasabb komplexitásnál veszti el a karaktert (lost), és egy ehhez képest alacsonyabb szinten talál rá újra (found)



<sup>8</sup> Itt az első szerző köszönetet kell mondjon gyerekeinek, akik a nyári szünetben lelkes tesztelői és segítői voltak, lásd például a <https://www.twitch.tv/videos/139186614> videón a 2-es sorozat tesztelését.

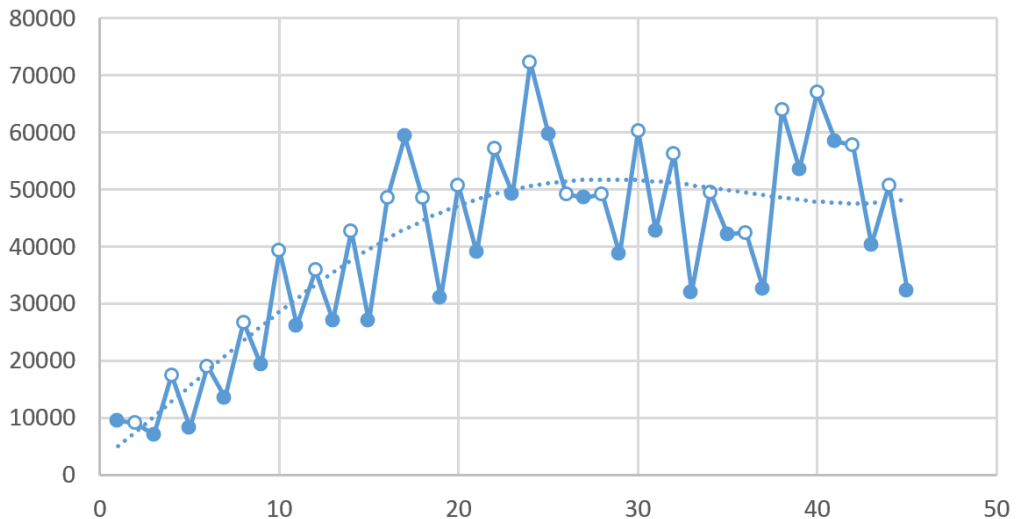
### A BrainB program, 5-ös sorozat

Ha a játékos a mérőprogram használata során egy adott pillanattól kezdve 1200 ms-on keresztül a karakteren tudja tartani az egérmutatót, tehát ha több mint 1 másodpercig van „folyamatos” kapcsolata (pontosabban az ebben a periódusban 12 ekvidisztáns, 100 milliszekundumonként elvégzett mérés alkalmával), akkor a játékos a mérőprogram terminológiájában MEGTALÁLTA a karaktert.

Ha ezen intervallum erejéig nem képes a karakteren tartani az egérmutatót, tehát ha több mint 1 másodpercig nincs kapcsolata (pontosabban az ebben a periódusban 12 ekvidisztáns, 100 milliszekundumonként elvégzett mérés alkalmával nincs), akkor a játékos értelemszerűen a mérőprogram terminológiájában ELVESZTETTE a karaktert.

A mérés az ELVESZTETTE szituációból indul. A 3. ábrán az első szerző a saját méréseinek eredményei közül mutat be egyet, ahol jól látszik, hogy tipikusan megfelelünk a kutatási tervben rögzített intuitív várakozásunknak. A 4. ábra egy még nyersebb (nem összefésült, hanem két külön sorozatként, ahol a két sorozat pontjai nincsenek egymással relációba hozva) ábrázolásban mutatja ugyanazokat az adatokat.

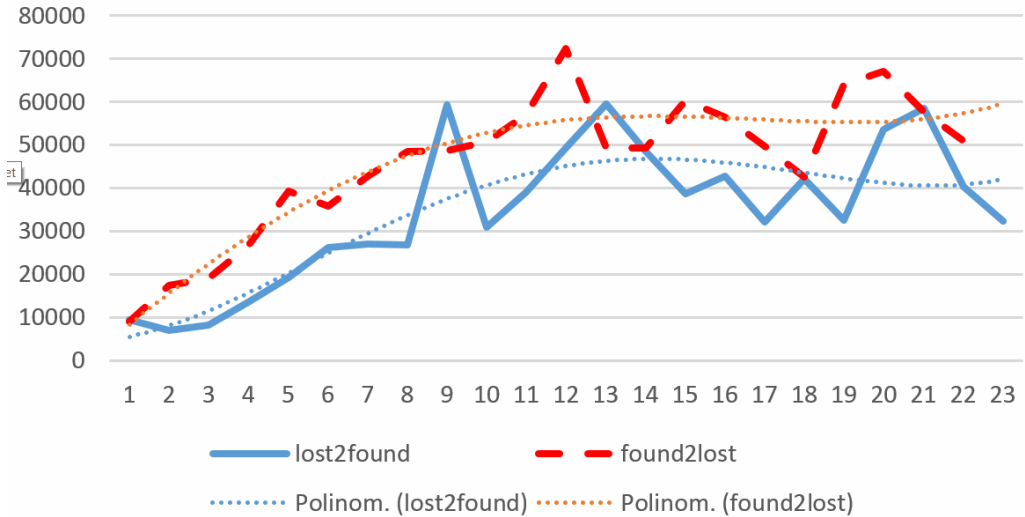
### MEGTALÁLTA-ELVESZTETTE sorozat összefésülve



3. ábra: A MEGTALÁLTA állapot a tele pötty, az ELVESZTETTE az üres. A függőleges tengelyen a komplexitásra utaló mérőszám, a vízszintesen a bekövetkező események sorrendisége van feltüntetve. Jól látható, hogy a mérőprogramban (5-ös sorozat, debug mód) tipikusan teljesül a kutatási terv feltételezése, miszerint magasabb komplexitásnál veszítjük el a karaktert, és ehhez képest alacsonyabban találjuk meg (az iniciális ELVESZTETTE nem szerepel, mert annak nincs számszerű jellemzése).



## A MEGTALÁLTA és ELVESZTETTE sorozatok



4. ábra: Az előző ábra adatainak külön-külön sorozatonként (MEGTALÁLTA: kék-folytonos, ELVESZTETTE: piros-szaggatott) történő ábrázolása. Intuitíven az ábra azt támasztja alá, hogy választhatjuk a két görbe „középértékét” további feldolgozásra.

### Webes felület

Az esport-talent-search program tehát (technikailag) képes volt mérni az e-sportolók teljesítményét. A program használhatóságát szerettük volna magasabb szintre emelni: gyűjteni is az adatokat. Ennek megvalósítása érdekében azonban szükséges volt az említett program továbbfejlesztése. Ez azt jelentette, hogy ha egy játékos végigjátszott egy benchmarkot, a módosított program<sup>9</sup> által a játékosról előállított adatok továbbításra kerültek egy központi szerverre, ahol bekerültek egy adatbázisba. Így lehetőség adódik majd témérdek adat felhalmozására. Ez számunkra kifejezetten fontos volt, hiszen a legtöbb kutatás alapja a megbízható, és nagy mennyiségű kiinduló adat, amire azt alapozni lehet. Ehhez természetesen el kellett dönteni, milyen adatokat tároljunk az adott játékosról. A játékoskal kapcsolatban annak neve, neme, kora tárolódik, valamint az, hogy mennyire gyakran játszik, hogy e-sportoló-e (versenyszerűen játszik-), illetve természetesen az elért eredménye. Ezek alapján rendkívül érdekes és hasznos statisztikákat lehet előállítani, mint például a nő, illetve férfi játékosok, vagy a korosztályok teljesítményének, valamint az e-sportolók, gyakran játszó és a nem játszó által elért eredményeknek az összehason-

<sup>9</sup> <https://github.com/chevy71/esport-talent-search>, egyelőre csak localhost-ra, a kliens automatikus feltöltése az élő adatbázisba még nincs beállítva.

lítása. Mivel már az online adatbázis előtt is sokan használták az eredeti benchmark programot, ezért szükségét éreztük egy webes felület biztosításának is, ahol bárki feltöltheti egy régebbi eredményét: <http://smarcity.inf.unideb.hu/>.

### *Mérési tapasztalatok*

Ez az alfejezet rögzíti az előzetes mérési tapasztalatainkat a harmadik szerzőtől kezdve rendre a hatodik szerzőig (1. táblázat). A méréseket vezető négy társszerző maga is e-sportoló. Alanyaikat maguk választották meg széles spektrumon szóródva: kezdve a családi körtől, a baráti körön át, hiteles szereplőként az e-sportolói közösségekkel bezárólag. Fejenként harminc mérést végeztek, melyek közül van, amelyet névvel és van, amelyet anonim módon, illetve néhány mérésről Twitch közvetítést is sugároztak. Tehát a következő négy bekezdés a társszerzők egyéni beszámolót rögzíti.

Az ismertetett mérési beszámolók összességükben alátámasztják, hogy a mérési program jelen munkában tárgyalt 5-ös sorozata alkalmas és érdemes lehet a tömeges teszteléshez megtervezéséhez és az adatok immár várhatóan (a mostani százas nagyságrenddel szemben) több ezres nagyságrendbeli begyűjtésére.

### **Összegzés**

A 3. ábra kapcsán rámutattunk, hogy a fejlesztett benchmark program 5-ös sorozatával sikerült az aktuális kutatási célt teljesíteni: tipikusan magasabb komplexitásnál veszítjük el a karaktert, amit majd ugyancsak tipikusan alacsonyabb komplexitásnál találunk meg újra, mire a komplexitást növelve majd ugyancsak elveszítjük és megtaláljuk, s így tovább ezt iteráljuk folyamatosan. A 4. ábra azt támasztja alá intuitíven, hogy a két mérési görbe középértéke stabilitást mutathat. A benchmarkban éppen erre építjük a „mért” végértéket, az alábbiak szerint:

```
int m1 = mean ( lost2found );
int m2 = mean ( found2lost );
double res = ( ( ( double)m1+(double)m2 ) /2.0 ) /8.0 ) /1024.0;
textStream << "U R about " << res << " Kilobytes\n";
```

amire az első szerző 3. és 4. ábrán ismertetett adatai alapján

U R about 4.92633 Kilobytes

adódott. Természetesen a kutatás jelen fázisában ez leginkább egy dimenziótlan referencia értéknek tekintendő, viszont ezzel a terminológiával izgalmasabbá tudtuk tenni a mérést a kitöltők számára. Következhet a nyers mérési eredmények és a tesztelés vezetőinek ebben a munkában bemutatásra került visszajelzéseinek a feldolgozása.

A kutatás további fázisában, az 5-ös sorozatban mért eredményeket fontos lesz összevetni egyfajta keresztvalidációként más tesztek eredményeivel ugyanazon tesztalanyok tekintetében. Ehhez szükséges a szakirodalmi háló további felderítése, például az APM (action per minutes) érték<sup>10</sup> tekintetében. Ugyancsak fontos a jelen kutatás elméleti beágyazása is, ehhez a HCI területen belül a Hick-Hyman és Fitt törvény látszik izgalmasnak

Harmadik szerző	Méréseim során különböző véleményekre tettem szert. Az idősebb korosztály mérésekor a „Samu Entropy” nyomva tartása és követése nehezkesebben bonyolódott le. Körülbelül az 5. perctől számítva egyre többször veszítették el a feladat során kijelölt kék telített kört, azaz a „Samu Entropy”-t. Viszont a hátralévő időben mindenki megtalálta és sikeresen végrehajtotta a BrainB projekt által meghatározott feladatot. A fiatalabb korosztály mérésekor vegyes vélemények és eredmények születtek. Az olyan fiatalok, akik heti vagy akár napi rendszerességgel használnak laptopot vagy számítógépet, könnyebben, ügyesebben tudták végrehajtani a feladatot, mint azok a fiatalok, akik ritkábban használnak a mindennapi életük során számítástechnikai eszközöket. Az e-sportolók mérése során csaknem mindegyikük jó eredményeket ért el. Mérésekkor egyaránt hallottam pozitív és negatív tapasztalatokat. Negatívumként sokan azt nyilatkozták, hogy egy idő után nagyon zavarva őket a piros háttér. Akadtak olyanok is, akik túl soknak tartották a mérés időtartamát, azaz a 10 percet. Egy másik probléma az volt, hogy majdnem mindenkinek elfáradt a keze program használata során. Előfordult olyan is, aki a nagyobb képernyőfelbontást hiányolta. A legnagyobb gondot mégis az egér nyomva tartása jelentette. Az előbb említett negatívumok persze mind korrigálhatóak, eltörpülnek amellet a tény mellett, hogy néhány alanynak megtetszett a program, és szívesen próbálkoztak volna újra a méréssel, hogy javítsanak az előző eredményükön. További pozitív tapasztalatnak számít, hogy csaknem mindenkinek tetszett, hogy a program helyes használatakor folyamatosan nehezedik a „Samu Entropy” követése. Egyfajta kihívásként tekintettek a feladatra, és egyre jobban koncentráltak, hogy a lehető legjobb eredményt ériék el. Összegezve azt gondolom, hogy az idősebb korosztálynak lassabb volt a „reakcióideje”, a fiatalabbaknál. A legjobb eredményeket az e-sportolók érték el. A BrainB nevű mérőprogramnak számos negatívumát soroltam fel, amit idáig tapasztaltam, de ahogy feljebb is említettem, ezek a problémák kijavíthatóak a következő verzióban. Viszont nincs kétségem afelől, hogy a program elvégzi a feladatát, és valós eredményeket nyújt a mérések befejezte után.
Negyedik szerző	A mérés során különböző visszajelzéseket kaptam a „tesztelőktől”. Sokan nem látták jól a köröket vagy esetleg a neveket a színek miatt, amely kimagaslóan a legzavaróbb körülménynek bizonyult. Akadt, aki arról számolt be, hogy 5 perc után „begolyózott a szeme”, ezután nehezebben tudta követni a célpontot. A teszt hosszát is hibának tartották, továbbá nehezebben tudták követni a célpontot. A teszt hosszát is hibának tartották, továbbá nehezebben tudták követni a célpontot. A teszt hosszát is hibának tartották, továbbá nehezebben tudták követni a célpontot. Ennek ellenére minden megkért tesztelő el tudta végezni a feladatot, nem tartották túl nehéznek, 2 perc alatt megértették mit kell csinálniuk. A mérés során tapasztaltam kiugró eredményeket, de általánosságban azok, akik többet játszottak régebben/mostanában, jobb eredményeket értek el a nem játzó, de azonos kortú/nemű emberektől. A tesztek során elhangzottak alapján az időt csökkenteném, a színeket átvariálnám, és esetleg a bal klikk lenyomást kivenném, vagy a program teljes képernyőben való megnyitását elérhetővé tenném a gyengébben látók kedvéért.
Ötödik szerző	Megfigyeléseim alapján a program nagy odafigyelést, illetve koncentrációt igényel, ami a 10 perc után igencsak meg tudja terhelni a szemünket az erős színek, valamint a sok objektum egyszeri mozgása miatt. Az eddigi eredmények vizsgálata során azt tapasztaltam, hogy az e-sporttal játszóknak jobb eredményeket értek el, mint aki nem, habár születtek meglepetések is. Választott tesztalanyaim véleménye, hogy a teszt idejét kicsit soknak találták. Szerintük erre 5 perc is elegendő lenne, illetve a vége felé, amikor sok objektum jelenik meg egymáson nem lehet követni, nem látják a fő objektumot. Azt tanácsolták, hogy legyen más megkülönböztető jelző is az objektum nevének kívül.
Hatodik szerző	A mérési eredmények hasznosak lehetnek a kérdés vizsgálata során, hogy valóban jobb-e a BB 5-ös sorozatbeli teljesítmény fiatalabb korban, vagy ezt inkább a gyakorlat teszi. Legjobb eredményt azoknál mértem, akik kortól függetlenül sikeresebbek online játékokban, bár bármiféle konklúziót csak több mérésből tudunk majd levonni.

*1. táblázat:* A táblázat a méréseket végző harmadik szerzőtől kezdve rendre a hatodik szerzőig a társszerzők egyéni beszámolóit rögzíti. Összességében beszámolóik alátámasztják, hogy a mérési program tárgyalt 5-ös sorozata alkalmas lehet a tömeges teszteléshez.

az elinduláshoz Seow (2005). S természetesen át kell tekintenünk a meglévő teszteket, például Geyer et al. (2015), Morrison et al. (2015), Pataki et al. (2015) és a saját kutatásunk ezekkel történő összevetését meg kell tennünk az érdekesnek látszó esetekben.

Várakozásaink szerint, ha a jelen tárgyalásban bemutatott 5-ös sorozat nagy mintán vizsgálva is ígéretes mérőeszköznek bizonyul majd, akkor rá lehet építeni egy e-sport tehetségkutató programot, melyet várhatóan a már szakosztályi keretek között játékosok fejlődésének monitorozásában is sikerrel alkalmazhatnánk.

## Irodalom

- Bátfai Norbert, „Tehetségkutató az e-sportban”, in: Kerülő Judit, Jenei Teréz és Gyarmati Imre (szerk.), *XVII. Országos Neveléstudományi Konferencia, program és absztrakt kötet*, Nyíregyháza, 2017. november 9-11., MTA Pedagógia Tudományos Bizottság és Nyíregyházi Egyetem, 2017, 38. oldl[http://onk2017.hu/wp-content/uploads/2017/11/ONK\\_2017\\_november\\_20171110.pdf](http://onk2017.hu/wp-content/uploads/2017/11/ONK_2017_november_20171110.pdf)
- Geyer, Jason, Philip Insel, Faraz Farzin, Daniel Sternberg, Joseph L. Hardy, Michael Scanlon, Dan Mungas, Joel Kramer, R. Scott Mackin and Michael W. Weiner, “Evidence for age-associated cognitive decline from internet game scores”, *Alzheimer’s & Dementia: Diagnosis, Assessment & Disease Monitoring*, Vol. 1. (2015) Issue 2., pp. 260–267.  
<https://doi.org/10.1016/j.dadm.2015.04.002>
- Morrison, Glenn E., Christa M. Simone, Nicole F. Ng and Joseph L. Hardy, “Reliability and validity of the NeuroCognitive performance test, a web-based neuropsychological assessment”, *Frontiers in Psychology*, Vol. 6. (2015), article 1652 <https://dx.doi.org/10.3389%2Fpsyg.2015.01652>
- Nieva, Richard, “Facebook’s moonshots: Making brains type and skin hear”, *CNET*, 19 April 2017.  
<https://www.cnet.com/news/facebook-f8-building-8-moonshot-projects-zuckerberg-regina-dugan/>
- Pataki, Béla, Péter Hanák and Gábor Csukly, “Computer Games for Older Adults beyond Entertainment and Training: Possible Tools for Early Warnings - Concept and Proof of Concept”, in: Helfert, Markus, Andreas Holzinger, Martina Ziefle, Ana Fred, John O’Donoghue and Carsten Röcker (eds.), *ICT4AgeingWell 2015 - Proceedings, International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health*, First International Conference, ICT4AgeingWell 2015, Lisbon, Portugal, 20-22 May 2015, Springer, 2015, pp. 285-294.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-27695-3\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-27695-3_13)
- Sagan, Carl, *Az éden sárkányai*, Európa Kiadó, Budapest, 1990.
- Seow, Steven C., “Information Theoretic Models of HCI: A Comparison of the Hick-Hyman Law and Fitt’s Law”, *Human-Computer Interaction*, Vol. 20. (2005) Issue 3., pp. 315–352.  
[https://doi.org/10.1207/s15327051hci2003\\_3](https://doi.org/10.1207/s15327051hci2003_3)

**Bátfai Norbert**, PhD, 1972-ben Salgótarjánban született. Kitüntetéses programtervező matematikus oklevelét a Kossuth Lajos Tudományegyetemen 1998-ban szerezte. 1999-ben megnyerte a Java szövetség (Sun, IBM, Oracle, Novell, IQSoft) Java programozási versenyét. Mobil információtechnológiai cége megnyerte 2004-ben a Sun és a Nokia Magyarország mobil Java programozási versenyét. 2008-ban megkapta a Vezető Informatikusok Szövetsége Év Informatika Oktatója címét. 2011-ben szerzett doktori fokozatot informatikából a Debreceni Egyetemen. 2012-ben megkapta a Hírközlési és Informatikai Tudományos Egyesület Pollák-Virág Díját. Kutatási területei: a játékkifejlesztés és a robotpszichológia. A Debreceni Egyetem Informatikai Kara Információ Technológiai Tanszékének adjunktusa. A DEAC-Hackers e-sport szakosztály kutatási vezetője.

<sup>10</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Actions\\_per\\_minute](https://en.wikipedia.org/wiki/Actions_per_minute)

**Bogacsovics Gergő** 1996-ban Nyíregyházán született. Középiskolát Kisvárdán, a Bessenyei György Gimnáziumban végzett, ötéves angol szakon. Tanulmányait 2015-ben kezdte a Debreceni Egyetem Informatikai Karán mint programtervező informatikus. Az egyetem által meghirdetett ösztöndíjakból számosat elnyert, mint például a Nemzeti kiválósági, kutatási, illetve demonstrátori ösztöndíjak. Érdeklődési területe főleg a mesterséges intelligencia.

**Paszerbovics Roland** 1998-ban született Nyíregyházán. Általános iskolai tanulmányait a Sényői Általános Iskolában végezte. Iskolai tanulmányait a nyíregyházi Krúdy Gyula Gimnáziumban folytatta, ahol sikeres érettségít szerzett, ezáltal felvételt nyert a Debreceni Egyetem Informatika Kar Mérnök-informatikus szakjára, ahová 2016 szeptemberétől jár. Az EFOP363 – Alfa munkacsoport tagjaként méréseket végez kutatási céllal. A DEAC-Hackers tagja és e-sportolói tevékenységet folytat a League of Legends játékban. Több mint 6 éve játszik. A Kiricarry csapat tagjaként aktívan versenyez csapatával. Elért nagyobb eredményei, mint League of Legends versenyző: 2016-os év DE-İK HÖK által rendezett 2. (őszi) LAN Partyn 4. helyezés. 2017-es év DE-İK HÖK által rendezett 1. (tavaszi) LAN Partyn 2. helyezés. 2017.08.13. – Svédország által rendezett 64 csapatból álló interregionális kupán 4. helyezés.

**Antal Asztrik** 19 éves, a Debreceni Egyetem másodéves Mérnök-informatikus BSc hallgatója. Nyíregyházán született, itt is végezte el általános iskolai (Móricz Zsigmond Általános Iskola) és gimnáziumi (Krúdy Gyula Gimnázium) tanulmányait. Több mint 5 éve játszik League of Legendsszel és jelenleg is a DEAC-Hackers egyik csapatának csapatkapitányaként tevékenykedik, így közel áll hozzá az e-sport világa. Fontosnak tartja, hogy a jövőben az e-sport elterjedjen, ezzel egyre több embert is meggyőzzön arról, hogy a videojátékok kompetitív szinten történő játéka igenis nagy nézőközönséggel rendelkezhet. Számos LoL versenyen vett részt, ezek közül több offline versenyt és online bajnokságot is nyert a csapatával. A Debreceni Egyetem által rendezett helyi bajnokságokon is kétszer részt vett, <http://www.leagueoflegends.hu/idezok-konyvtara-2017/> – Kirikerri csapat.

**Czevár István** 1997-ben született Nyíregyházán. A Krúdy Gyula Gimnázium általános szakán szerezte meg érettségijét. A gimnázium elvégzése után a Debreceni Egyetem Informatikai Kar Mérnök-informatikus szakán folytatta tovább a tanulmányait 2016 szeptemberében. 2017 szeptemberétől pedig a DEAC-Hackers esport szakosztály tagja illetve versenyzője. Idén 5. éve, hogy a League of Legendsszel játszik. Ez idő alatt sikerült teljesen megismernie, illetve elsajátítania ezt a játékot. 2 éve rendszeresen jár csapattal különböző offline, illetve online bajnokságokra, kupákra kisebb nagyobb sikereket elérve.

**Kelemen Viktor** 1997-ben Hanauban (Németországban) született. 4 évig élt ott, aztán visszaköltöztek Egerbe, ahonnan szülei származtak. Ott járt általános iskolába és gimnáziumba, ahol 2016-ban végzett és jelentkezett a Debreceni Egyetem mérnök-informatikus szakára, ahova felvételt nyert. 2017-ben csatlakozott a DEAC-Hackers e-sport szakosztályhoz. Kis kora óta érdeklik az internetes online játékok, ezzel töltötte a legtöbb szabadidejét. Leginkább a CoD és a LoL fogta meg. League of Legendsszel a Season 1 óta játszik, a Season 4, 5, 6-ban Challenger ligában volt. Sokat tett érte és rengeteg idejébe került. Amikor kezdődött az egyetem felhagyott a komolyabb játékkal, és azóta inkább csak szórakozásból játszik.

**Besenczi Renátó** 1986-ban született Kecskeméten. Konzervációbiológiai és térinformatikai tanulmányai után 2015-ben mérnök-informatikus alap- és mesterképzési oklevelet szerzett a Debreceni Egyetem Informatikai Karán. Tanulmányai során számos ösztöndíjban részesült, a Debreceni Egyetem Tehetséggondozó Programjának tagja volt. 2015-ben elnyerte a Nemzeti Tehetség Program egyedi fejlesztést biztosító ösztöndíját. 2013 óta oktat főként programozást, információs rendszereket és rendszerfejlesztést. Jelenleg a Debreceni Egyetem Informatikai Karán tanársegéd, valamint a DEAC-Hackers e-sport szakosztály szakmai vezetője.

## Fél évszázad játék – egy új kultúra születése

*Recenzió Beregi Tamás: Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve (Vince kiadó, 2010, 444 oldal, ISBN: 9789633030233) című könyvéről*

Ahogy kézbe vesszük Beregi Tamás könyvét, azonnal tudjuk, hogy értéket tartunk a kezünkben. A kötet kivitelezése gyönyörű, igényes képernyőképek és fotók százait kínálja. Egyszerre képes album, adattárház, történeti elemzés és nosztalgiavonat. Hosszú évek munkájával összegyűjtött információmorzsákat találunk rendszerezetten egy helyen, igényesen tálalva, így válik a kötet a digitális kultúra korában is kikerülhetetlen forrásanyaggá. Érződik és látszik, hogy a szerző maga is ebben a videojáték kultúrában nőtt fel; gyerekként, fiatal felnőttként, végig aktív játékosként és tudást összegyűjtő és rendszerező kutatóként ez részese volt az életének. A kötet négy nagy tematikus részt ölel fel, recenziókban is ezt a felosztást követjük a kötet eredeti címeivel.

### *A videojátékok hősora (1950–1980)*

A hősor első képkockáit látva könnyen elmosolyodik az ember a szobányi számítógépeken, és az első játék-kezdeményeken, melyek sokkal inkább egy-egy algoritmus működésének bizonyítékai vagy rendkívül egyszerű megjelenítésű vizuális demonstrációk voltak. A gépek méretének csökkenésével, illetve a játékok méretének és összetettségének növekedésével azonban hirtelen komollyá válik a játék. Tanúi lehetünk a műfajok születésének, megjelenik az első úrháború, a civilizáció építő játék, a szimulátorok, sőt a multiplayer játékok is. A játékokat leggyakrabban diákok készítették, és a programok (a szerzők nevesítése nélkül) egyetemről egyetemre vándoroltak, jellemzően újra és újra foltozva, módosítva, kiegészítve és kibővítve őket. A *Spacewar!* 1962-ben készült el, űrcsatával, csillagtérképekkel és a gravitáció hatásaival. A *Sumer* című játékban (1969) egy sumer királyságot fejleszthettünk, évente kivette az adót, fejlesztve épületeinket, megvédve népünket például a patkányhordáktól. A *The Oregon Trail*-ben amerikai pionírok életét irányíthattuk számos kalandon keresztül, a *Lunar Lander* pedig már összetett szimulációs játék volt, melyben egy űrhajó landolását irányíthattuk. De megjelentek a sportszimulátorok, interaktív történetmesélős játékok is. Az első FPS játék is napvilágot látott már az 1970-es évek elején, a *Maze War* című játékban háromdimenziós környezetben, hálózatban harcolhattak egymás ellen a játékosok, az avatárokat szemgolyók képviselték. Megjelentek és egyre szaporodtak a szöveges kalandjátékok, ahol begépeltek parancsokkal mozogtak és cselekedtek a karakterek. 1978-ban pedig elkészült a *MUD* (Multi User Dungeon), melyben egy fantasy világban számos játékos találkozhatott egymással, beszélgethetett, csatázhatott, fejlődhetett, bolyonghatott a világban – igaz, egyelőre még csak szöveges parancsok segítségével. Itt már megjelent a közösségképző erő, a bővülő játékosársadalom, és a játékok kritikája is. Ellenzői Multi Undergraduate Destroyernek oldották fel a játék nevének rövidítését, célozva arra, hogy a játékba sok-sok órát belelő egyetemista játékosok tanulmányi eredményei leromlottak.



*A számítógépes játékok aranykora (1980–1993)*

A hetvenes években elindultak és gyorsan terjedni kezdtek a játéktermi pénzbedobós videojáték automaták, és az otthoni konzolok is. 1983-ra a videojáték ipar több milliárdos üzletággá nőtte ki magát, és túlszárnyalta a filmipar bevételeit. A konzolok mellett megjelentek, és egyre jobbakká és olcsóbbakká váltak az otthoni személyi számítógépek. A korszak a konzolok „vereségével” és átalakulásával, illetve az Atari megrendülésével zárult le (a piac mintegy kétharmadát birtokló Atari több rosszul sikerült játék miatt hatalmas veszteségeket könyvelhetett el). A hőskorszakban kialakultak a különféle játékműfajok, számos olyan ötlet és ősjáték született meg, ami a mai játékok előképe vagy közvetlen elődje, és a hobbiprojektekből hatalmas bevételeket generáló, széles érdeklődéssel kísért iparág lett.

A számítógépes játékok aranykorát a mikroprocesszorok megjelenése hozta el, a személyi számítógépek gyorsan fejlődtek, és ezzel párhuzamosan váltak egyre olcsóbbá. A személyi számítógép felöltötte mai alakját, elválaszthatatlan kísérő lett a billentyűzet, a gépet monitorhoz vagy televízióhoz lehetett kapcsolni. A hardveres szerelés helyett a hangsúly átkerül a szoftveres fejlesztésekre. 1977 a fordulat éve volt, ekkor három ikonikus gép is megjelent a piacon: az Apple II, a Commodore PET-2001 és a Tandy TRS-80. A nyolcvanas évekre egyedi műfajok, stílusok, rajongótáborok és élénk klubélet alakult ki. A játékok készítői már nem névtelen egyetemista hallgatók voltak, hanem olyan – elsősorban fiatal – fejlesztők, akik legtöbbször maguk készítették az egész játékot forráskóddal, grafikával, sőt akár zenével együtt is. A híres játékok készítői sztárokká váltak, és a hírnév anyagi jólétben is megnyilvánult.

A kötet legértékesebb és legrészletesebb tematikus egységében a szerző végigveszi az első akciójátékokat, kalandjátékokat, stratégiai- és szerepjátékokat, ír az akciókaland játékokról, a harci szimulátorokról, sportjátékokról és autó- és motorversenyekről, de nem feledkezik meg a logikai, táblás és kártyajátékokról sem. Képernyőképekkel, színes történetekkel, időrendi sorrendben pillanthatunk bele az egyre bővülő, színesedő világba, ahol már olyan játékokkal játszanak, melyekkel ma is játszunk – még ha sokadik folytatásukkal is. Nagyon izgalmas történetek, melyek egyszerre vezetnek be egy kreatív iparág kibontakozásának világába, de ennek elüzletiesedésébe, hatalmas piaccá válásába is. Végül, de nem utolsó sorban a korszakhoz kapcsolódóan a hazai vonatkozásokat is megismerhetjük, például, hogy hogyan indult be a klubélet, milyen események és lehetőségek tartották lázban a kicsi, de hihetetlenül lelkes szubkultúrát, és például honnan indultak és meddig jutottak a hazai egyre rendszeresebb és professzionálisabb magazinok, kiadványok, de láthatjuk kultikus hazai játékok megszületését is (mint például az Időregész).

*Pixeleből poligonokba (1993–2000)*

A látvány, a hang és a sebesség határozza meg a következő nagy korszakot. Terjed a CD-ROM, a számítógépek egyre összetettebb, kiforrottabb otthoni eszközök, a megjeleníthető játékok pedig a filmélmény, az egyre szebb grafikák és az egyre összetettebb élmények felé mozognak. A pixelek helyett poligonok, a kis intrók helyett filmszerű átvezetések, három dimenziós modellek jelennek meg a játékokban. Felvirágoznak az FPS játékok, forradalmat indított el a Doom, maga kategóriájában pedig a Myst, melyben (és folytatá-

---

saiban) hatalmas világban kalandozhattunk, oldhattunk meg fejtörőket és válthattuk meg a világot. Megjelentek az interaktív mozifilm-játékok, a stratégiai játékok pedig megújulva hódítottak piacokat. Ebben az időszakban jelentek meg a kultikus fantasy szerepjátékok, a Baldur's Gate-ben és társaiban kézzel rajzolt világban kalandozhattunk csapatunkkal, ezzel mintegy visszatérve, és egy sokkal magasabb szintre emelve a kezdeti MUD játékokat. De jól jellemzik a korszakot a túlélő horrorjátékok, a háromdimenziós akciójátékok, és a lopakodójátékok is. Ennek a tematikus egységnek a végén is betekintést nyerhetünk a hazai történesekbe, igaz, itt csak nagyon röviden.

### *Szép új világ? (2000–)*

A szerző a zárófejezetben néhány elmerengő mondattal búcsúzik az olvasótól, mintegy ön-vallomás jelleggel.

A kötet sokak számára fontos: azoknak a generációknak, amelyek megélték ezeket az élményeket, örömteli, mosolyfakasztó, nosztalgikus áttekintés. Beregi Tamás könyve pótolhatatlan és kikerülhetetlen kézikönyv mindenkinek, aki játszott vagy bármilyen kapcsolatba került a videojátékok világával 1950 és 2010 között. Azok, akik szeretnék megismerni a videojátékok történetét, akár rendszerszerűen, akár egy-egy kis részletinformációt keresve, itt nagy valószínűséggel meg fogják találni. Szaktudományos szemmel nézve a kötet erőssége az adattárház jelleg, pótolhatatlan vizualizációs elemekkel megtámogatva. Nagyon helyesen nem tér el tárgyától, a történeti enumerációtól, nem veszik el a digitális kultúra és a számítógépes játékok kutatásának különböző kérdés- és problémafelvetéseiben. Emiatt, illetve adatgazdagsága és igényessége miatt a kötet nem tud elavulni, sőt idővel értéke növekszik.

A videojátékok ma már leginkább okos eszközökön hódítanak, freemium modellekkel kötik magukhoz a játékosokat, az augmented reality új dimenziókat nyit, és egyre inkább kibontakozóban van az e-sport világa – ezzel a számítógépes játékok véglegesen idő- és helyfüggetlenné váltak, egyben kiépült a profi látványsport és gigashow világa is. Izgalmas lesz a játékok történetét 2000 és 2050 között leíró kötet is.

---

Herendy Csilla

## Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa

*Recenzió Fromann Richárd: Játékoslét – A gamifikáció világa (Typotex Kiadó, 2017, 223 oldal, ISBN: 9789632799544) című könyvéről*

Fromann Richárdot a kilencvenes évek elején, a Képző- és Iparművészeti Szakközépiskola diákjaként ismertem meg, amikor a természetvédelemmel foglalkozó, mindannyiunk által szeretett fizika tanáruk, Szabolcs Imre által szervezett NUT-körbe „felvételiztetett” társaival a természet szeretetéről. Ezt megelőzték a Ricsi, Titusz és Szabolcs szervezte, a folyosón a szünetekben végzett, friss és kissé lázadó hangulatú bemutatók a dobozos tej és fémdobozos kóla környezetszennyezéséről és követték a hatalmas Budapest környéki túrák és a gyűrűfűi ökofalu-építés. Ami mindebben közös volt, az a „kisképzős” és NUT-körös létezés és szemlélet, amikor is úgy végeztük a komoly (egyben szép és szakmai) dolgokat, hogy közben nem féltünk jól érezni magunkat. Ez a fajta, „játékos”-ként is megfogalmazható hozzáállás bújhat meg valahol Richárd gamifikáció, azaz játékosítás iránti vonzódása mögött is. Én azt hoztam magammal azokból az időkből (a JÁTÉKtervező grafikus végzettség mellett), hogy érdemes annyit tanulni, hogy az ember azzal foglalkozhasson, amit igazán szeret csinálni, játszva tanulhasson-dolgozhasson. Így lettem később tréner, egyetemi oktató és UX kutató. És, mint Fromann Richárd könyvéből kiderül, ennek is gamifikációs vonatkozásai vannak, mégpedig Jane McGonigal játékosítás-szemlélete szerint, mert a „radikális váltást az jelentené, ha a megélhetéshez szükséges tevékenységet úgy végezhetnénk, hogy azok a játék valódi örömeivel járnának együtt” (Síklaki István előszava, 12. old.). Így tettünk mi anno és teszünk most is, amikor tanulunk-dolgozunk-kutatunk. Ezért is vállaltam szívesen Richárd disszertációjának opponálását az ELTE TÁTK Szociológia doktori iskolájában, majd az annak nyomán készült könyvének ismeretétét.

Fromann Richárd „Játékoslét” című könyve 2017 nyarán jelent meg a Typotex Kiadó gondozásában. A könyv fülszövegei erős és kedvcsináló felütek: Csepeli György és Pintér Róbert gondolatai, valamint a szerző szubjektív „alapgondolatai” és Síklaki István alapos előszava helyezik kontextusba a könyvben leírtakat.

A könyv első fejezetében a szerző részletesen bemutatja a 21. századi játékoslét elméleti alapjait, áttekinti a homo ludens gondolkört, a gamifikáció alapjait és a játékos világszemlélet megjelenésének társadalmi jelentőségét. Ennek keretei között idézi mások mellett McGonigalt (2011), aki nemcsak rámutatott a videojátékok felhasználási lehetőségeire és jelentőségére, hanem maga is tervezett játékokat. Arra hívja fel a figyelmet, hogy emberek milliói töltenek el átlagosan heti 21-22 órát a virtuális világokban, online játékokban (...) és *ha a játékosok mindezt az időt a világ jobbítására fordítanák, választ találnának az olyan globális problémákra, mint a klímaváltozás, a szegénység vagy az olajhiány*. Állítása szerint a világ legsúlyosabb problémáit meg lehetne oldani olyan alternatív valóságokon és játékokon keresztül, ahol egy globális együttgondolkodás eredményeképpen az emberek különböző ötleteket, módszereket és megoldásokat közösen dolgoznának ki. A könyv későbbi részében olvashatunk is példákat ilyen típusú játékokra. A szerző utal

arra is, hogy „a játék és a játékos világszemlélet egyre nagyobb szerepet kap a társadalomban, különösen a fiatal generációk életében“ (19. old.).

Fromann ezután feltárja a gamifikáció mögött meghúzódó társadalmi kontextust és makrofolyamatokat. Azt is megvizsgálja, hogy az információs társadalom változása, a globális folyamatok milyen új „netgenerációkat” formálnak. Részletesen bemutatja és csoportosítja az internethasználókat, vagyis a „Veterán”, „Baby boom” és az X, Y és Z generációkat, online létük jellemző formáját, amit kiegészít két alcsoporttal, a „NetNoGame” és a „NetCoGame”<sup>1</sup> generációs kategóriákkal. Azt is bemutatja, hogyan működnek a virtuális létben kialakuló játékosközösségek.

Részletesen megismerteti az olvasóval az RPG-k és MUD-ok világát, az MMORPG játékokat, valamint a Second Life virtuális metauniverzumát. Az erről szóló fejezetben többek között azok kialakulásáról, írott és íratlan szabályrendszeréről ír. A virtuális közösségek világát a World of Warcraft játékon keresztül mutatja be.

Ezt követően, az 1.4.3 fejezetben a 2010 őszén előkészített, 2011 februárjában elindított longitudinális felméréséről, a „JátékosLét” kutatásról olvashatunk. A kutatás egyik célja az volt, hogy a szerző felmérje, hogyan működnek a játékos közösségek, illetve hogy a játékoknak milyen hatása lehet a játékosokra. Ennek kérdései vezették a kutatás ennél – e sorok írója szerint – lényegesebb kérdésére, a gamifikáció vizsgálatára, vagyis arra, hogy *a játékok és a játékos mechanizmusok milyen módon építhetők be a hétköznapi életbe, oktatásba, társadalmi szemléletformálásba, üzleti és munkafolyamatokba.*

Fromann Richárd hetedik éve tartó longitudinális, kvalitatív és kvantitatív módszereket is alkalmazó kutatásában eddig már közel 50 000 kitöltés született. Apróbb módszertani, ám annál érdekesebb és fontosabb részlet, hogy a játékosok időről-időre történő bevonásában, aktiválásában komoly szerepe volt annak is, ahogyan a szerző felépítette az egész kutatás kommunikációját, és azt, ahogyan a játékosok felé mutatkozott. Igyekezett magát hiteles kutatóként definiálni, objektív volt és tárgyilagos, valamint kilépett a „nagy hagyományokkal rendelkező, játékosokkal szembeni negatív sztereotípiákra építő hipotézisek világából” (47. old.), mert ellenkező esetben a játékosok erősen ellenálltak volna neki, és a kutatásának is. Nem tekintette őket „kockának”, függőnek, aszociálisnak vagy agresszívnek. Ugyancsak kiemeli a kutató és a játékosok közötti interaktivitás szükségességét (előzetes véleményezés, terjesztés, eredmények közzététele), melynek értelmében a játékosokat bevonta többek között a kérdőív szerkesztésének szakaszaiba is. Ennél fogva az interaktivitás része volt az eredmények visszacsatolása is.

<sup>1</sup> **NetNoGame generáció:** A NetNoGame kategóriájába sorolta be a szerző a netgeneráció azon tagjait, „akik nem élnek a sokszereplős online játékos közösségek mindennapos világában. Ők nagy valószínűséggel a legidősebb netgenerációs személyek, akik számára bár az infokommunikációs tér otthonos, és akár sokat is játszanak, de még nem hangsúlyos az online játékok közösségeiben való létük.”

**NetCoGame generáció:** A NetCoGame kategóriájába a netgeneráció azon tagjait sorolja, „akik számára a sokszereplős online játékok a mindennapok szintjén jelen vannak. Ők leginkább a fiatalabb netgenerációs korosztályból kerülnek ki, és számukra meghatározó tényező az online játékok szabályrendszere, logikája és működési elve (...), anyanyelvi szinten beszélnek a számítógépek, videojátékok és más digitális eszközök új nyelvét”. (31. old.)

Tanulságos része a könyvnek a valós és a virtuális világ közötti kapcsolatok és párhuzamok bemutatása a „Virtuális reinkarnáció”: online és offline státuszok kapcsolata (1.5) fejezetben. Ezek egyik szempontja, hogy az MMORPG-k egyik fő jellemzője és értéke a szociális és társas tér, amelyben a játékosok interakcióba kerülhetnek egymással. Gyakran előfordul, hogy a virtuális térben létrejött kötelékek-barátságok a valós térben is folytatódhatnak. A kutatás során kiderült azt is, hogy a való élet pozícióihoz képest milyen felelősséggel és teherrel jár a virtuális státuszok betöltése, különösen a vezetői lét szempontjából. Az online világban éppoly kiemelten fontos a vezetői képességek és kompetenciák megléte, mint a valós létben, sőt mi több, aki a játékban jó vezető tud lenni, az nagy eséllyel a való világban is az (például klánvezér és felsővezető). (Kérdésként merülhet fel persze az olvasóban, hogy ez miért is lenne másként, mi motiválná a való életben aktív és kreatív embert arra, hogy egy játékos közösségben ettől merőben eltérő viselkedést tanúsítson?) A szerző szerint az alternatív, online játékos szubkultúrában hasonló jellegű csoportmechanizmusok és szabályrendszerek termelődnek újra, mint amelyekben jelenleg is élünk, a való világban. A fejezeten belül részletesen taglalja e csoportmechanizmusok különféle szempontjait.

Ezt követően az 1.6 fejezetben az új motivációs rendszerekről ír, és bemutatja Harlow kutatásának eredményét, amely szerint a jutalmazás végső soron a teljesítmény csökkenéséhez vezet. Harlow ezt a jelenséget manipulációs drive-nak nevezte el (63. old.)

Emellett olvashatunk Pink elméletéről, aki az alapvető emberi motivációs mechanizmusokat fejlődéstörténeti szempontból elemzi, és három fő korszakot különít el. A Motiváció 1.0 motivációs rendszer kizárólag a túlélésről szól, míg a Motiváció 2.0 „a külső környezetből érkező, jutalmazásra és bühtetésre épülő társadalmi operációs rendszer.” (66. old.). A Motiváció 3.0 fejezetben a belső (intrinzik) motivációt és az azzal kapcsolatos kutatásokat mutatja be.

Külön fejezetet (1.7) szentel a gamifikáció mögött meghúzódó játékosmotivációk és játékosmotiváció-tipológiák bemutatásának. Ír a Csíkszentmihályi Mihály által leírt flow-élményről, annak tényezőiről, valamint arról, hogy a játékosmotivációkat meghatározó tényezőknél is gyakran tetten érhetjük a flow-élmény jelenlétét, amikor a játékos önkéntelenül is átadja magát az élményének, és abba teljesen belefeledkezve, nagyon kellemesen érzi magát.

Ezt követően kétféle játékos-tipológiai rendszert (Bartle és Yee-modellek) mutat be az 1.7.2 fejezetben, és azon túlmenően egy harmadik megközelítésmódot is ajánl, a saját kutatása nyomán kialakított önreflexív játékosmotiváció-tipológia modellt, az „F-modellt”. A modellt a szerző több tízezernyi játékos adataiból markánsan kirajzolódó, hét kategóriából álló önértékelő játékosmotiváció-tipológia alapján alkotta meg. Úgy gondolja, hogy a játékosokkal kapcsolatos „hamis sztereotípiák” miatt van szükség arra, hogy objektíven, tudományos megalapozottsággal figyeljük őket. Leszögezi, hogy ezek csupán önreflexiók (mit gondolnak magukról a játékosok) vagyis gyakorlatilag motivációs énképek, ugyanakkor fontosak a gamifikáció, a játékosított eszközök kialakításakor. „F-modellje” tehát egy olyan önértékelő játékosmotiváció-tipológia, amely segít azonosítani, csoportosítani és kategorizálni a különböző játékosokat és felhasználókat. Az F-modell szerint hét játékoscsoport létezik, és ezekbe a csoportokba a játékosok a játékmotivációs énképük alapján sorolhatók be. Kifejezetten érdekes a kutató azon megállapítása, hogy az online játékosokra nem lehet egységes tömegként tekinteni, hanem jól szegmentálhatók, mégpedig például

az általuk játszott különböző játékfajták alapján. Ennél fogva a játékosok nemcsak demográfiai szempontból különböznek egymástól, hanem motivációik tekintetében is, így más motívumcsoportot hajtja a stratégiai játékosokat és más a szerepjátékosokat. Bemutatja az általa elkészített F-modell elmélet struktúráját is. Ebben három fő motivációs csoportot különböztet meg, a teljesítést (ők a teljesítőik), a kapcsolatot (ők a társaságiak) és a virtualitást (ők a felfedezőik) keresőket. Ezt a három fő komponenst további motivációs alkomponensekre bontotta és a későbbiekben tesztelte is.

A könyv következő nagyobb részében, a 2. fejezetben a szerző a gamifikáció megjelenéséről ír a társadalomban, és a játék fogalmát, a játékosítást ismerteti részletesen. Többek között részletesen bemutatja Johan Huizinga kultúrtörténész játékmeghatározását és Robert Callois francia szociológus osztályozását, játékkategóriáit. Utal arra, hogy „a játék fogalmának meghatározása mindig is nagy kihívást jelentett” (96. old.) és a fogalom sokféleképpen közelíthető meg. Huizinga szerint „az emberi kultúra a játéokban, játékként kezdődik és bontakozik ki” és több feltételnek kell az adott tevékenységnek megfelelnie, hogy azt játéknak tekinthessük. Így például önkéntes és szabadon választott cselekvés ugyan, de kötelező szabályok szerint zajlik. Bizonyos mértékű öröm és feszültség is jellemzi és a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri (részletesen lásd: ugyanott).

Callois húsz évvel későbbi osztályozási rendszere a játékok közötti különbségekre alapoz, és így különíti el egymástól az *Agont* (versengésre épülő játékok, például sakk), az *Aléat* (szerencsén és véletlenül alapuló játékok, pl lottó), a *Mimikrit* (utánzásra alapuló játék, például szerepjáték, színház) és a *Ilinxet* (teljes átélésre, szédülésre épülő játékok, például tánc, hullámvadás). Callois fogalmazta meg először a *game* (ludus) és a *play* (paidia) szavak jelentése közti különbségeket, amelyeket részletesen ismertet a szerző. *Play* az a szabad játék, amely során nincsenek komolyabb céljaink, kötetlen mozgástere van és „jelen van minden boldog pillanatban, amely közvetlen és rendellenes izgalmat okoz (...).” Ezzel szemben a *game* (ludus) az irányított játékok világa, szabályoknak alávetett, így kötöttebb, formálisabb rendszer, amelybe strukturált konfliktusok vannak beépítve, amelyek „a játékosokat versenyzésre és problémamegoldásra ösztönzik” (97–98. old.).

Ezután számos gyakorlati példa segítségével mutatja be a gamifikáció különböző területeit. Ír a videojátékok potenciális pozitív hatásainak kutatásáról a 2.1.2 fejezetben, az online játékok kognitív és szociális kompetenciákra gyakorolt lehetséges fejlesztő hatásairól. Kutatási példákat mutat be a játékok látásjavító hatásának vizsgálatáról, melyek eredményei szerint a lövöldözős játékok egyes esetekben javíthatják a látást, az éleslátást és a perifériás látást egyaránt, valamint a kontrasztészlelés érzékenységét, tompalátók esetében pedig a játék sztereolátásra gyakorolt hatását. Ugyancsak emlékezetes a sebészeti példa, ahol is a kezdő sebészek videojátékokkal játszottak, amelyet követően egyértelműen javult a teljesítményük a laparoszkópiás beavatkozások során.

Ugyanitt részletesen bemutatja a gamifikáció kezdetét (2.2 fejezet), előzményeit és a fogalom értelmezéseit, valamint azt is, hogy miképp határolódik el a játéktól. Leírja, hogy a játékoknak milyen immerzív, pszichológiai ereje van, itt említi meg azt, hogy sokan azok káros hatásairól beszélnek, miszerint „a gyermek egész nap nem csinál semmit, nem tanul, elhanyagolja a kötelességeit, de közben egész nap játszik” (122. old.).

Ezt követően bemutatja a gamifikáció különböző alkalmazási területeit az oktatási és munkahelyi-üzleti folyamatokban (2.3 fejezet). Számos gyakorlati példa segítségével illusztrálja, milyen pozitív hatásokat eredményezhet alkalmazása, hogyan válik az egyéb-



ként unalmas munka és oktatási környezet szórakoztatóvá és izgalmassá, ahol a korábbinál lényegesen jobb eredmények szület(het)nek. A szerző célja, hogy rövid helyzetértékelő összefoglalót adjon, példákon keresztül. Így mutatja be többek között a matematika megszerettetését célzó Dragon Box és a biológiai ismeretek elsajátítását segítő Fold It játékokat. Figyelemreméltó, hogy az utóbbival játszó közösségnek egy több évtizedes orvostudományi problémát sikerült pár hónap alatt megoldania.

Ezután ír az oktatás területén alkalmazható technikákról, az iskolai értékelés és a tanulási folyamat gamifikációjáról, a játék alapú és játékosított tanulásról. Ezt nemcsak nemzetközi, hanem hazai példákkal is szemlélteti. Pozitív vonás a recenzens számára az is, hogy a szerző Prievara Tibor komplex gamifikációs oktatási és értékelési rendszerét is bemutatja, amelyben maga is tanult anno Tibor nyelviskolájában, és fél éven belül meglepő haladást ért el gyenge belépőszintű angoloról erős középfokig – köszönhetően az általa alkalmazott gamifikációs jellegű oktatási és értékelési módszertannak. Ezt követően több olyan megoldást is bemutat, amelyeket a szülők és pedagógusok egyaránt alkalmazni tud(ná)nak az oktatásban. A könyv igazi erőssége és gyakorlati hasznossága talán itt bontakozik ki a legszebben.

A munkahelyi és üzleti környezetben szintén egyre nagyobb problémát jelent a megfelelő motivációs környezet kialakítása, nemcsak a munkavállalók, hanem az ügyfél és a fogyasztó szempontjából is. Éppen ezért külön fejezetet (2.3.2) szentel a szerző ezeken a területen (toborzás, belső hatékonyságnövelés, crowdsourcing) alkalmazható gamifikációs módszerek és megoldások bemutatásának, és ezekre hazai és nemzetközi példákat is hoz.

A szerző a fejezetet a gamifikáció határainak felvázolásával, téves értelmezéseinek bemutatásával, lehetséges tévútjainak felvázolásával folytatja, és a jó gamifikációs folyamat legfontosabb kritériumainak és lépéseinek bemutatásával zárja, és javaslatait tíz pontban foglalja össze. Ezek közé tartozik többek között az, hogy a gamifikáció nem mindenható csodaszer és nem is önmagáért való játék, alkalmazását szakszerű diagnózisnak kell megelőznie, rendszerbe integrálnak és pszichológiai alapokon nyugvónak kell lennie, önkéntes legyen és a dolgozók ne érezzék azt, hogy manipulálják őket (részletesen lásd: 162. old.)

Részletes kutatómunkát ismertető, sőt azon túlmutató könyvet olvashatunk tehát, ha kezünkbe vesszük Fromann Richárd könyvét, melynek eredményei több éven át tartó kutatómunkán alapulnak. A szerző a könyv szövegezésében is folyamatosan figyelemmel van az olvasó érdeklődésének fenntartására, amikor a korábban már „megismert” elméletekre, kutatókra visszautal.

Azonban, ahogy az azt megalapozó disszertációban, úgy ebben az írásban se fejt ki bővebben a szerző az Y és Z generáció online léte kapcsán felmerülő kritikákat és csupán egy rövid gondolat foglalkozik azzal, miszerint „Sokszor tapasztaljuk, hogy a videojátékok káros hatásairól beszélők arról panaszkodnak, hogy «a gyermek egész nap nem csinál semmit, nem tanul, elhanyagolja a kötelességeit, de közben egész nap játszik»” (122. old.). Ezzel szemben vannak olyan pszichológusok és szociológusok, akik rendre szóvá teszik a videojátékok napi életre gyakorolt káros hatását. Többek között Zimbardo emel szót, aki a „Nincs kapcsolat – Hová lettek a férfiak?” című munkájában arról ír, hogy a mai tinédzser és húszas generáció mind tanulmányokban, mind magánéletben alulteljesít és fiatal férfiak „sikertelenek a tanulmányaikban, szociálisan és szexuálisan” (Zimbardo és Coulombe 2016: 14). Véleménye szerint ennek okaként „olyan környezeti tényezőket kell figyelembe vennünk, mint a ma már általánosnak számító apátlanság, a könnyen elérhető, izgalmas

videojátékok, és hogy az online pornográfia szabadon hozzáférhető” (uott). „A valóságban idegenül mozgó, a visszautasítástól féltő fiatalok a virtuális világba menekülnek. (...) A túlzott videojáték – napi négy óránál több idő – (...) csökkenti azt az igényt, hogy valakivel személyesen is találkozzanak. A videojátékok változatossága és intenzitása az élet más területeit – iskola, munka – unalmassá teszi.” (Balla 2015) Zimbardo szerint ez különösen a fiatal fiúkra-férfiakra igaz, akiket mostanra a lányok-nők nemcsak az iskolában, hanem a munkaerőpiacon is megelőznek. Többek között ezen álláspont felvillantása meggyőzően árnyalhatta volna a videojátékok hatásainak bemutatását.

A videojátékok és online lét kritikájának kihagyása azonban semmit nem vesz el a gamifikáció bemutatásából és a fontosságának indoklásából. Őszintén hiszek abban a gondolatban, amelyet a szerző (és jómagam egykori) konzulense, Síklaki István egyetemi magántanár ír a könyv bevezetőjében: „A radikális változást az jelentené, ha a megélhetéshez szükséges tevékenységeinket úgy végezhethetnénk, hogy azok a játék valódi örömeivel járnak együtt. Erre kínál lehetőséget a játékosítás”. Mindezek mellett meg vagyok győződve arról, hogy a megfelelő módon megtervezett és alkalmazott gamifikáció kedvező hatása az oktatásban és a munkahelyeken is megkérdőjelezhetetlen.

## Irodalom

Balla Eszter, „A nemzedék, amit tönkretesz a magány, az online játék és a pornó. Philip Zimbardo üzenete a fiataloknak”, *Heti Válasz*, 2015. június 15. <http://valasz.hu/vilag/a-nemzedek-amit-tonkretesz-a-magany-az-online-jatek-es-a-porno-113480>

McGonigal, Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York, 2011.

Zimbardo, Philip and Nikita D. Coulombe *Nincs kapcsolat - Hová lettek a férfiak?*, Libri Könyvkiadó, Budapest, 2016.

## Andrejkovics Zoltán: Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban

*Recenzió Andrejkovics Zoltán: Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban (Agave Könyvek Kiadó, 2017, 192 oldal, ISBN: 9789634193593) című könyvéről*

Andrejkovics Zoltán 2017-ben magyarul megjelent könyve a profi e-sporthoz szükséges gondolkodásmódot, a mentális felkészültséget, és az e mögött megbújó mélyebb pszichológiai hátteret vizsgálja. Az absztraktnak tűnő pszichológiai elméleteket rengeteg egyszerű ábrával, analógiával és életből vett példával segít megérteni, valamint idézetekkel foglalja össze az egyes koncepciókat, hogy könnyebb legyen megjegyezni azokat.

A könyv szerkezetét tekintve az egyszerű gamertől indul, és végigvezet az e-sportoló felkészülésének mérföldkövein: hogyan kell gondolkodnia ahhoz, hogy valóban profi e-sportolóvá tudjon válni, és ne akadjon el az célhoz vezető úton.

A szerző két csoportba sorolja a felkészülés lépéseit:

1. fizikai felkészülés, mint fizikai kondíció, technikai és taktikai felkészültség,
2. valamint mentális felkészültség.

A mentális felkészültségre nagyobb hangsúly kerül a könyvben, a fizikai felkészültségnek is inkább a mentális oldalával foglalkozik a szerző.

Fontos kiindulópont a hosszú és rövid távú célok kitűzése. Ezután a technikai felkészülés mentális oldalát részletezi, az ebben való fejlődés nehézségeit, majd a taktikák és stratégiák kialakítását és alkalmazását tárgyalja, ezzel lefedve a fizikai felkészülés lépéseit.

A következő részekben a szerző visszatér a mentális felkészülés lépéseire, az értékekre és a csapatra, a külső és belső motiváció eltéréseire, majd az egyén személyiségének vizsgálatára. Az ez utáni fejezetek az érzékelést, az érzelmeket és a gondolkodást vizsgálják, illetve azt, hogy miért fontos a jelenben lenni és az első megérzésekre hallgatni, valamint hogy milyen hatással vannak ránk az érzéseink és hogyan befolyásolják a teljesítményünket. Vajon, hogyan kondicionál minket és csapattársainkat gondolkodásunk pozitív vagy negatív jellege? A fő gondolatmenetet a mérkőzésre hangolódásról szóló rész zárja, majd a korábbiaktól kissé eltérő két fejezet zárja a kötetet arról, hogyan viszonyuljunk a közönségünkhöz, és mivel jellemezhetőek a jó vezetők.

### Célok és Célkitűzések

A szerző kiindulópontja, hogy az álom és a cél nem ugyanaz. Az álom csak egy fantáziakép a fejünkben, csak ha aktívan elkezdünk dolgozni a megvalósításán, akkor válik a vágy céllá, amit már el lehet érni. Ugyanakkor céljaink idővel változnak, így csak olyan célt érdemes kitűzni, ami valóban hajt minket, amire szenvedéllyel gondolunk. A jó hosszú távú cél az, amittől ismerőseink furán néznek ránk, hogy „ez megőrült”. Ha megvan a cél, fogalmazzuk

azt meg szavakban is és írjuk le, rögzítsük, így többé válik, mint egy kósz gondolat. A célok megvalósulását egy fa növekedéséhez lehet hasonlítani, ahol a cél a gyümölcs. A célokat nem lehet gyorsan elérni, fontos a kitartás.

Sokan úgy gondolják, hogy a következő meccs megnyerése egy rövid távú cél, pedig a hosszú távú cél tulajdonságai jellemzik, minthogy az odavezető út nem ismert, és rajtunk kívül álló dolgok befolyásolják. A győzelemhez sok út vezethet, így fontos, hogy nyitottan álljunk hozzá. A győzelem mindig legyen szándék, nem pedig akarat, mivel az akarat beszűkíti a látókörünket, míg a szándék kreatív energiákat szabadít fel.

## A felkészülés mentális oldala

Céljaink eléréséhez tennünk is kell, azok csak kemény munkával érhetőek el. A játék önmagában nem felkészülés, hiába játszunk valamivel 5 éve, ha nem tesszük azt tudatosan, nem fogunk fejlődni. Amint elkezdünk tudatosan felkészülni, gyorsan sokat tudunk fejlődni.

A siker 90%-a a felkészülésen múlik. Hatásossága függ az eltöltött időtől, az ismétlésszámtól, a gyakorlatok minőségétől és a kitartástól. A fejlődés nem lineáris, ezért a kitartás (ami egyben az idő is) rendkívüli módon meghatározó. Ugrásokban fejlődünk, a fordulópontok elérése nem könnyű, hiszen addig nincs látható eredmény, így egyszerűbbnek tűnhet feladni. Ugyanakkor fontos a kikapcsolódásra is időt szánni, hogy elkerüljük a kiégést.

## Taktika és stratégia

Stratégiai felkészültség terén két véglet lehetséges: akadnak, akik csak egy stratégiát használnak, de azt rendkívül pontosan, és azok, akik számtalan stratégiát ismernek, de egyiket sem képesek végrehajtani. Egyik sem életképes profi környezetben. A megoldás a 3-5 stratégia váltott használatában keresendő, az alapstratégiát profi szinten be kell gyakorolni, de rendelkezni kell „B” és „C” tervvel. Utóbbiakat szintén magas szinten kell begyakorolni, mivel még egy rosszabbul ismert ellenstratégia is hatásosabb lehet, mintha csak egyetlen „A” tervünk lenne.

A stratégiát nem csak az ellenfélhez választjuk, hanem magunkhoz is, attól függően, hogy milyen mentális állapotban vagyunk. A stratégiákat dimenzióik szerint lehet felosztani:

- Figyelemszükséglet: mennyire fárasztó az adott stratégia megvalósítása?
- Technikai bonyolultság: mennyi hibalehetőséget rejt magában a kivitelezés?
- Csapatjáték: csapatkoordináción vagy egyéni célokon van a hangsúly?

Idővel fáradni fogunk és érdemes egyszerűbb stratégiára váltani. A lényeg, hogy mi legyünk a kezdeményezők, ez reakcióra és passzivitásra készíti az ellenfelet, ami rendszerint vereséghez vezet.

## Érték és csapat

Az értékeink nem csak a sajátjaink, a csapatunké is, a csapat átveszi és alakítja azokat, így szilárd alapot és elköteleződést adnak. Értékeink alakítják ki a csapatszellemet és a csapatkultúrát, ezek alkotnak egyénekből valódi csapatot. Amint a csapat összekovácsolódik,

harmónia alakul ki, már nem csak egyszerűen összeadódnak az egyéni teljesítmények, hanem szinergia is fellép. Ahhoz, hogy ez létrejöjjön, alázatosnak és szerénynek kell lennünk, csak így tudunk figyelni másokra és megérteni őket. A csapat csak együtt nyerhet, csapaton belül mindenki egyenlő, és nem szabad csupán egyetlen csapattagot okolni egy hiba vagy vereség után.

## Motiváció

Motivációink többsége a gyerekkorunkból származik, szüleinket figyelve tanuljuk meg a szorgalmat és a kitartást. A motiváltság egy táborút, aminek szüleink rakták le az alapját, és a bennünk kialakult szenvedély gyújtja lánggra, amit sikerélményeinkkel táplálunk.

Az e-sportolókat motivációjuk szerint két csoportba lehet osztani:

1. azok, akit a jutalomért és a dicséretért csinálják,
2. és azok, akiket egy belső vágy hajt, az e-sport önmegvalósítást jelent számukra.

A motivációnak tehát két forrása lehet: a külső motiváció, ami leginkább kitartásra ösztönöz, és a belső, ami a minőségre van hatással, mivel tökéletességre ösztönöz. A külső motivációnak megvan az a hátrányos tulajdonsága, hogy beszűkíti az ember látókörét, ami gátolja a kreatív megoldások keresését, míg a belső motiváció nyitottá teszi azt.

## ÉN

Az ember természetes módon figyelemre vág, amit egyes emberek különböző módszerekkel kívánnak megszerezni: van, aki szószátyár, és be nem áll a szája; van, aki titokzatos, és csak néha próbál valami okosat vagy bölcsét mondani. Ami biztos, hogy mindenki vág, amit figyelemre.

A figyelemfelkeltés módját gyerekkorunkban tanuljuk, környezetünket figyelve, így a felvett viselkedésforma gyakran nem a sajátunk, távol állhat tőlünk. Ez a szakadás ahhoz vezethet, hogy két énünk lesz, egy belső én, ami belső világunkkal, érzéseinkkel és vágyainkkal van kapcsolatban, valamint egy külső én, az ego. Az ego olyan viselkedésminutákat követ, amit szüleinktől tanulunk. Saját érdekeit nézi, a külső világra koncentrálni, és a pozitív élményeket keresi. Mindkét énünkre szükség van, de ahhoz, hogy tudatosan tudjunk dönteni, a két énünket harmóniában kell tartanunk.

## Érzékelés

Ritkán vagyunk a jelenben: egy meccs előtt azon izgulunk, hogy milyen nehézségek várnak ránk, utána pedig azon rágódunk, milyen apró hibáink voltak. Közben esetleg azon gondolkodunk, hogy egy másik megoldás jobb lenne. Míg, ha a jelenben lennénk, a pályát figyelnénk, arra, ami történik, és így láthatnánk, hogy mire készül az ellenfél. Az egónk nem szereti a csendet, ezért aztán ezer más gondolattal tölti meg a fejünket a meccs alatt is.

Ennek ellenére meg kell próbálni a jelenben maradni, ellazulni, és minél több mindent befogadni a történésekből, kiterjesztve érzékelésünket. Hagyjuk, hogy a tudatalattink

---

is dolgozzon, nem kell mindent tudatosan felfogni ahhoz, hogy befogadjuk. Ha ezt meg tesszük, a tudatalattink intuitív döntésekkel fog bennünket segíteni, amit másképpen megérzésnek hívhatunk.

## Érzelmek

Érzelmek befolyásolják teljesítményünket, a harag és más negatív érzések gátolják a kreativitásunkat és logikánkat. Szívesebben töltünk időt olyanokkal, akik pozitív érzéseket váltanak ki belőlünk, mert úgy érezzük, feltöltődünk mellettük.

Az emberek sokkal tovább hajlamosak egy vereségen szomorkodni, mint a győzelmet átélve örülni. Egy e-sportolónak rendszerint csak 10 perce van a következő meccs kezdetéig, ezalatt kell eljutnia az „elfogadáshoz”. Tudatosan kell elfogadnia a vereséget, nem várhat, amíg a folyamat természetes úton lefut. El kell fogadnia felfokozott érzelmeit, és más kontextusba kell helyeznie magát.

## Gondolataink

Gondolataink két helyről származhatnak: a belső énünktől és az egónktól. Belső énünk gyors és kreatív, míg az ego lassú és rutinszerű, így alakul ki, hogy az első, belülről jövő megérzést, gyakran nem értjük, egónk túl lassú, hogy felfogja, így inkább megpróbálja elvetni azt.

Az elménk nem tudja a tagadásokat értelmezni, például mindig ott van a „kék elefánt”, hiába mondjuk, hogy „ne gondolj a kék elefántra”. Próbáljunk pozitív pólusú állításokban gondolkodni, tudatosan váltani ezekre, ha feltűnik, hogy tagadásban gondolkodunk.

## Győztesként felkelni

Először is el kell fogadnunk, hogy nem tudjuk mindennap ugyanazt a teljesítményt hozni, lesznek rosszabb és jobb napjaink. De ha a rossz napokon sem adjuk fel a gyakorlást, azon túllépve látványos javulást tudunk elérni.

A mérkőzéseket megelőző délutánt már pihenéssel kell tölteni, egy délután már nem tudunk javítani azon, amit hónapokig építettünk, ilyenkor már a pihenés a legjobb felkészülés.

A mérkőzés napján rutin feladatokkal tudjuk segíteni magunkat a ráhangolódásban és a koncentrációban, de fontos, hogy ezek ne váljanak babonává. Higgyük el, hogy mire vagyunk képesek, a magabiztosság segít előhívni a betanultakat.



## Kapcsolat a közönséggel, Vezetők és irányítók

*Az utolsó két fejezet már nem része a könyv fő gondolati ívének, ezért ezeket röviden és egyben mutatjuk be.*

A közönség kapcsolatával foglalkozó fejezet tanácsokat ad, hogyan építhetünk jó kapcsolatot a rajongóinkkal. Az interjúkat és a közönség előtti beszélgetéseket vegyük komolyan, sok rajongó számára ez a fő kommunikációs csatorna, amin keresztül mélyebben megismerhetnek minket, ha nem vesszük komolyan, úgy érezhetik, hogy nem értékeljük őket eléggé. Fontos, hogy közvetlen hangnemet üssünk meg, és történeteket is meséljük arról, mi történt velünk vagy éppen a csapattal, így a szurkolók közelebb érzik magukat az eseményekhez, jobban tudnak azonosulni a csapattal. Ugyanakkor ne ígérjünk győzelmet, inkább azt, hogy mindent bele fogunk adni, a győzelem nem csak a mi csapatunkon múlik, ezért nem tudjuk biztosítani.

Az utolsó részben – Vezetők és irányítók –, arról ír a szerző, hogy miről ismerszik meg a kiváló vezető. A vezetés titka a példamutatás, a vezető különb a csapat többi tagjánál, miközben mégis egy közülük, de ő adja a biztos pontot a csapatban. Mindig tisztán kommunikál a csapattal, kimondja, amit kell, indokolja döntéseit, és meghallgat mindenkit.

## Kinek ajánlott a könyv?

A könyv jó kiindulópont mindenkinek, aki e-sportolóvá szeretne válni, vagy csak tudatosan jobbra válna kedvenc játékában. Az író egyszerű, hétköznapi nyelven ír, amit könnyű megérteni, és minden elméletről, illetve módszerről bemutatja hogyan alkalmazható az az e-sportban. Ugyanakkor azonban nem fejti ki részletesen, hogyan tudjuk elérni a kívánt változásokat, inkább csak példaként mutat meg egy-egy módszert. De ez nem is baj, a könyv remek kiindulópont arra, hogy felmérjük magunkat, miben kell változnunk, és onnan már könnyen találhatunk további szakirodalmat, ami segíteni tud bennünket.

A könyvet elsősorban profi e-sportolóknak és azoknak lehet jó szívvel ajánlani, akik azzá szeretnének válni. Ámbár hasznos lehet azok számára is, akik e-sportolók közvetlen környezetében élnek és szeretnék megérteni, hogy hogyan válhat valaki jobb e-sportolóvá.



---

<b>Lectori salutem</b>	7
------------------------	---

## PAPERS

**Gábor KISS**

### **The Handicapped System of Play**

Following Bernard Suits's *The Grasshopper*, the article seeks to define games as handicapped systems where players, according to special obligations, solve trivial tasks in ineffective ways. These obligations are recorded in the operative rules, combined with some constitutive and implicit rules, to create the complex experiences we call games. We attempt to prove that all games can be described in the above manner, which leads to an unusual critical perspective that closes the gap between the game and its creation.

*Keywords: game, game experience, conflict, possibility space, rules.*

9

**Richárd FROMANN – Andrei DAMSA**

### **From video games to the world of work – player typologies and workplace motivation**

Player's typologies are one of the most popular fields of videogame research. The main goal of these studies is to describe the motivational dimensions related to videogames and based on these factors to create well-defined player categories. This paper aims to present two connected models – one from the field of game research, and one from the aspect of workplace motivation. The F-model (for videogame player typology) was constructed using the data from the "JátékosLét Kutatás", a Hungarian nationwide research project with more than 50,000 completed surveys. Based on the F-model, an organisational-focused motivational model was also created (Organisational Personality Profile).

*Keywords: videogame research, gamification, F-Model, Organisational Personality Profile (OPP)*

18

**Zsombor FEKETE**

### **Sandwich and strudel – how to gamify through highlighting the essence instead of disguising it.**

Today gamification is not a standardized method. There are many experts with many approaches. Since its ground-breaking appearance in 2010, gamification has been desperately modelled by its theorists based on successful practices to create resilient instruments with repeatable outcomes. These models are respectively planted in the players' motivation and use game-like rewards to gain game-like effectiveness in a non-gaming environment. The article is arguing in favour of the creation of play-mind-set, a little studied component that is used as the main element of the author conservative gamification method. The aim of this study is not to reveal the secret component of gamification but to present a possible approach that has been already proved in several successful gamification projects.

*Keywords: gamification, gamification matrix, game design*

26

---

László Z. KARVALICS

**Noogames: game culture and civilization horizon**

49

The main argument of the paper revolves around the emerging third stage of game culture development. Its most important feature is collective cognition power, improved and augmented by games, and the new purposefulness, which is derived from the current challenges of civilisation. The ever increasingly complex game culture is presented as a part of the noosphere and nootechnologies, providing a taxonomy background for a new, main cluster of games, the so-called noogames. In this brand new conceptual framework the author identifies science games, emergames (games, producing new knowledge), scientific and knowledge dissemination games, launch games, maturity games and awareness raising games. It is also easy to find the place of education games in this system, where every category is illustrated by randomly listed popular games.

*Keywords: serious games, noosphere, nootechnology, game typologies, human technology*

Olivér SZABELLA

**Esport as business? The emergence of an industry**

66

Video games and professionalism are appearing together, thanks to the world's technological advancement. This appearance is called esport. The subculture around it can be traced back to the '70s and '80s, although esport itself did not appear too long ago. Despite its novelty, the world of digital sports has gone through an enormous advancement since its appearance. Nowadays it is diversified and needs a self-explanatory typology to be handled well. Connection points can be observed between the world of sports and esports. There are serious competition systems. Professional athletes and a fully functional international organization helps the development of esport. To fully understand the industry and its growth it is necessary to observe the media capability and its distribution channels. Hungary is starting to recognize esports' business value and the opportunity within its mass support base. Thanks to this digital sports in this country may well also develop more rapidly.

*Keywords: esport, tipology, advancement*

Fanni BÁNYAI – Ágnes Zsila – Zsolt DEMETROVICS– Orsolya KIRÁLY

**Problematic video gaming:**

**Novel approaches in theory and practice**

93

These days spending time playing video games is one of the most popular leisure-time activities among young people. With the growth of interest in video games research has begun to focus on the negative effects of usage in addition to problematic use, which is commonly known as "game addiction". Research has pointed out that a small number of gamers suffer from severe functional and psychological harm in several aspects of their lives (for instance, family, social, work/study). The aim of our study is to provide an overview of the novel theoretical approaches, diagnostic criteria and assessment of problematic gaming. Besides describing the scientific debates concerning the definition and criteria, we present the treatment methods and programs, and draw a picture of the possibilities for future directions in research.

*Keywords: problematic gaming, gaming disorder, addiction, Internet Gaming Disorder (IGD), interactive media*

---

## RESEARCH REPORT

Róbert PINTÉR

**The Gamer Inside Them:**

**the Main Results of Hungarian Esport and Videogames  
Research by eNET, Esportmilla and Esport1**

107

The study presents the main research results of eNET, Esportmilla and Esport1 video games and esports research. The two research projects covered a few themes, this article first shows the results of the video games research, which demonstrates how much gamers play video games in Hungary and what their main motivations are. It deals with examining how widespread the negative stereotypes are associated with video game players among non-gamers and how parents relate to the topic. It then shows what and how gamers play and how many esports gamers there are. The study also describes the results of esports research, including the main gaming platforms, how much the playing time is and how much the usual “screen time” is, what can be said about individual development and watching of streaming, and whether or not gamers pursue traditional sports. The study also attempts to estimate the size of the video games market in Hungary. Finally, it examines whether video games and esports are about to be widely accepted in Hungary?

*Keywords: videogames, esport, research, Hungary*

József SZABÓ

**Computer gamers in school**

120

The proliferation of computer games has primarily drawn the attention of psychologists, who warn of the dangers of game addiction. According to our hypothesis computer games might have several advantages; help and cooperation, communication, provide new information, even support the strategic way of thinking through team games. At the focus of this research is how young people see computer games, what advantages they find in them, how computer games help their approach to sports and how playing these games influences their school results. The research shows that there is no significant gender difference in their use of games, and young people’s school results are not affected even if they play games intensively. Moreover, their free time activities involve regular sports, mostly team sports. These young people see the world in a different way and computer games themselves enrich their everyday lives.

*Keywords: computer games, school, e-sport, competence*

## WORKSHOP

Norbert BÁTFAI – Renátó BESENCZI – József SZABÓ – Péter JESZENSZKY – András BUDA – László JÁRMI – Barbara Rita LOVAS – Kristóf Marcell PÁL – Gergő BOGACSOVICS – Enikő TÓTHNÉ KOVÁCS  
**DEAC-Hackers - Playing Hackers and Hacking Gamers**

132

In the classic sense of the word, a hacker is an expert who can solve sophisticated problems in a sophisticated way. In most cases, a hacker is a programmer, but hacke

---

173

attitudes can be demonstrated by an artist, an inventor, a scientist or even an athlete. In this paper, we show how an esports player can be a hacker. A hacker is self-educated in nature, but his learning process can be aided with formal tools. One of our formal tools is the recently founded DEAC-Hackers, the esports department of the University of Debrecen Athletic Club, which is also introduced in this article.

*Keywords: esports, gamer, hacker, esports department*

**Norbert BÁTFAI – Gergő BOGACSOVICS – Roland PASZERBOVICS,  
Asztrik ANTAL – István CZEVÁR – Viktor KELEMEN – Renátó BESENCZI** 147  
**Measuring Esport Athletes**

In this paper, we outline the concept of a future study in which we will analyse our methodology (esport-talent-search/BrainB series 5) for measuring esports talents. We introduce the idea behind our method and an open source software that can measure gamers. We summarize the experiences of athletes who tested our software. In this paper, we do not analyse our data statistically or evaluate the method and the results, but only show some raw data.

*Keywords: DEAC-Hackers, esports, cognitive abilities, human-computer interaction (HCI)*

## BOOK REVIEW

**Árpád RAB**

**Half a century of gaming – the birth of a new culture** 156

Book review on Tamás Beregi: Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve / Pixelheroes. The first fifty years of computer games (Vince publishing, 2010, 444 pages, ISBN: 9789633030233)

**Csilla HERENDY**

**Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa** 159

Book review on Richárd Fromann: Játékoslét – A gamifikáció világa / Gaming existence – the world of gamification (Typotex Publishing, 2017, 223 pages, ISBN: 9789632799544)

**Zsolt NAGYÁGHY**

**Andrejkovics Zoltán: Láthatatlan játék**  
**– A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban** 165

Book review on Zoltán Andrejkovics: Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban / Invisible game – Winners' thinking in esports (Magnólia Publishing, 2017, 192 pages, ISBN: 9789634193593)

# replika

## 105. szám

### *Test, lélek, társadalom*

#### *Az orvos-beteg viszony társadalomtudományos szempontból*

*Szerkesztette: Pál Eszter*

Pál Eszter	
<b>A betegek lázadása: orvosok, páciensek, társadalmak</b> .....	7
Simon Katalin	
<b>Orvos-beteg viszony Magyarországon a modernizáció előtt (16–19. század)</b> .....	13
Pál Eszter	
<b>Fájdalom nélkül: a műtéti érzéstelenítés alternatív módjai az 1840-es években Nagy-Britanniában és Magyarországon</b>	
Szociológiai elemzés.....	31
Kovai Melinda	
<b>Ahogy önmagunkkal bánunk – avagy mire jó a pszichológiatörténet?</b>	
Csoport-pszichoterápia Magyarországon 1945–1986 .....	53
Nádasi Eszter	
<b>Orvos-beteg viszonyrendszerek az amerikai kórházszorozatokban</b> .....	69

### *Változó Székelyföld*

*Szerkesztette: Patakfalvi-Czirják Ágnes és Zahorán Csaba*

Patakfalvi-Czirják Ágnes és Zahorán Csaba	
<b>Változó Székelyföld</b> .....	101
Egry Gábor	
<b>Találkozások a vadonban. Etnicitás és önazonosság Székelyföldön 1918-1940</b> .....	107
Patakfalvi-Czirják Ágnes és Zahorán Csaba	
<b>A román nemzet határai - régió és identitás Székelyföldön és a Moldovai Köztársaságban</b> .....	123
Bodó Julianna és Biró A. Zoltán	
<b>Szimbolikus térhasználat változó szerepben</b> .....	163
Patakfalvi-Czirják Ágnes	
<b>Nacionalista szubkultúra és közösségépítés – a Hatvannégy Vármegye Ifjúsági Mozgalom Erdélyben</b> .....	179

### *Esszé a magyarokról*

Hadas Miklós	
<b>Mi a magyar?</b>	
Újratöltve – hetvennyolc év után.....	207