

A University Electronic Games e-sport bajnokságának és e-sportolóinak vizsgálata

Study of the University Electronic Games E-sports League and its E-sports Players

Sánta J.

University of Debrecen, Faculty of Economics and Business, Institute of Sports Economics and Management, santa.janos@econ.unideb.hu

Absztrak. Az e-sport versenyszerű videojátékokat jelent, amelyeket különböző ligák és szervezetek koordinálnak. Az e-sportolók csapatokhoz vagy szervezethez tartoznak, amelyeket különböző gazdasági szervezetek és társaságok támogatnak. Kezdetekben csak offline, majd csak online versenyeket rendeztek, napjainkban pedig egy online selejtező végén egy offline döntőre kerül sor sportcsarnokokban. Jelen kutatás elsődleges célja a University Electronic Games (UEG) e-sport versenyen résztvevő e-sportolók vizsgálata. Az e-sportolók mellett fontosnak tartom magát a versenysorozatot megvizsgálni, a megkérdezett játékosok milyenre értékelik, mi motiválta őket, hogy ismét jelentkezzenek. Online kérdőíves felmérést végeztem a Debreceni Egyetem által szervezett UEG online bajnokság három szezonjának résztvevői között. Létszámát tekintve az UEG a legnagyobb egyetemi e-sport bajnokság Magyarországon, ezért került kiválasztásra a vizsgálata. A vizsgálatban résztvevők motivációjuk alapján azért versenyeznek, hogy sikert érjenek el és örömet jelent a versengés a győzelemért, számukra az e-sport önmegvalósítást jelent. A hazai e-sport hírekről és versenyekről közösségi médiából, valamint az egyetemi levelező rendszerből tájékozódnak. Általánosságban elmondható, hogy jóra értékeli az UEG e-sport bajnokságot a résztvevők. A szervezőknek fejlesztendő terület a verseny szervezése és a felkészültségük egy ekkora létszámú verseny lebonyolítására. Erősségük a segítőkészségük és a pontos, precíz tájékoztatásuk a versenyről.

Abstract. E-sports are competitive video games coordinated by different leagues and organisations. E-sports players belong to teams or different managements, which are sponsored by various economic companies and establishment. In the beginning, only offline and then online competitions were organised, and nowadays an offline final takes place in sports halls at the end of an online qualification round. The primary objective of the present research is to study the e-athletes participating in the University Electronic Games (UEG) e-sports competition. In addition to the e-sports players, I consider it important to examine the tournament itself, how the players interviewed rate it and what motivated them to participate again. I conducted an online questionnaire survey among the participants of the three seasons of the UEG online tournament organised by the University of Debrecen. UEG is the largest university e-sport tournament in Hungary in terms of its number of participants, which is why it was selected for the study. The participants in the study are motivated to compete in order to achieve success and enjoy competing to win, for them e-sports is a self-fulfilment. They keep up to date with national e-sports news and competitions through social media and the university mailing system. In general, the participants rate the UEG e-sports championship highly. The organisers need to improve the organisation of the tournament and their preparedness to run a tournament of this size. Their strengths are their helpfulness and their accurate and precise information about the tournament.

Kulcsszavak: e-sport, e-sportoló, egyetem, verseny, motiváció

Keywords: e-sport, e-sport player, university, competition, motivation

Bevezetés

Az e-sport vagy számítógépes sport, egy olyan sporttevékenység, ahol az emberek információs és kommunikációs technológiák segítségével fejlesztik és edzik fizikai, valamint szellemi képességeiket [1]. Gyakorlatiasabban az e-sport általában versenyszerű videojátékokat jelent, amelyeket gyakran különböző ligák és szervezetek koordinálnak, és ahol a játékosok általában csapatokhoz vagy e-sport szervezetekhez tartoznak, amelyeket különböző gazdasági szervezetek támogatnak [2].

A versenyek megjelenése az e-sportban a számítógépek elterjedéséig vezethető vissza, kezdetekben offline módon mérkőztek meg egymással a játékosok. Azokat a versenyeket, amelyeket egy fizikai helyszínen, helyi hálózatba összekötve rendeztek nevezték LAN (Local Area Network) „party”-nak. Nagyon népszerű és kedvelt esemény volt a gamerek körében, viszont az internet széleskörű elterjedésével az e-sport átkerült az online térbe, ezzel visszaszorítva a hagyományos LAN versenyeket [3].

Az online versenyek egyre nagyobb számban jelentek meg és egyre nagyobb szponzorok fektettek az e-sportba. A Statista számításai szerint 2017-ben még 125 millió dollár volt a szponzorációs és hirdetési kiadás az e-sportban, 2019-ben már 280 millió dollár és várhatóan 2022-ben meghaladja az 500 millió dollárt [4]. Nem véletlen a szponzorációs díjak emelkedése, hiszen az e-sport közönsége is folyamatosan növekszik. A Statista számításai szerint, 2019-ben globálisan már közel 400 millió néző követte a mérkőzéseket és várhatóan 2022-ben meg fogja haladni az 500 millió főt az e-sport nézettsége [5].

Az e-sport növekedésével igény mutatkozott a szponzorok részéről közelebb kerülni az egyre népesebb számú szurkolói közösséghez, ezért a csak online és csak offline versenyeket, felváltotta egy közös szimbiózis. Az e-sport következő mérföldköve a nagy tornák és bajnokságok lebonyolításának szétválasztása, egy online selejtezőre és annak a végén egy offline döntőre [3]. Ezáltal az online selejtezőn több csapat tudott versenyezni a világ bármely pontjáról és a végén az offline döntőben, szurkolók előtt egy sportcsarnokban vagy egy stadionban mérkőzhetek meg a végső győzelemért.

Az e-sport legbefolyásosabb szereplői maguk a videojáték fejlesztők, hiszen az engedélyükkel lehet csak nagyobb versenyeket szervezni a világon. A legnagyobbak egyike a Riot Games, akik a League of Legends többjátékos online csatateren folytatott (multiplayer online battle arena – MOBA) játékkal a legnagyobb szurkoló sereggel rendelkeznek és az általuk szervezett tavalyi világbajnokság döntőének közvetítését több mint 73 millióan követték élőben [6]. A legnagyobb versenytársuk a Valve Corporation, amely a Defense of the Ancients 2 (DOTA 2) MOBA játékot gyártja és évek óta a legnagyobb nyereséggel rendelkező The International versenyt szervezi, tavaly már 40 millió dollár volt a verseny összdíjazása [7].

Magyarország lemaradással indult az e-sport ökoszisztémában, nemzetközi szinten már nagy tornák szerveződtek a kétezres években, míg itthon még a különböző helyi LAN versenyeket szervezték baráti társaságok, esetleg egyesületek minimális nyereményekért. Nem volt jellemző a szponzorok jelenléte és

létszámban sem közelítette meg a nemzetközi bajnokságokat [3]. A nagyobb versenyekre 2017-ig kellett várni, ekkor rendezték meg először a V4 Future Sports Festivalt (V4FSF), amely nemzetközi szinten is elismert e-sport versenynek számított. A versennyel hazánkban elindult az e-sport népszerűsítése és rögtön utána megrendezték az első Magyar Nemzeti E-sport Bajnokságot (MNEB) [8].

Az országos rendezvények mellett meg kell említeni egy Magyarországon egyedülálló e-sport versenyt, amelynek szervezése egészen 2008-ra nyúlik vissza. A Debreceni Egyetem Informatikai Kar Hallgatói Önkormányzata által szervezett League At Night bajnokságot (LAN „Party”-t), amelyen már közel kétszázan egy fizikai hálózatba kötve versenyeznek az értékes nyereményekért. A folyamatosan fejlődő és bővülő bajnokság országosan is elismert lett, egyre több tanulmányba megemlézték, mint figyelemre méltó példáját az alulról szerveződő versenyeknek [9].

A Debreceni Egyetem lépett először még egy szintet az egyetemi e-sport terén. 2020-ban az egyetem a Hallgatói Önkormányzattal (HÖK) és a Debreceni Egyetemi Atlétikai Clubbal (DEAC) közösen megszervezte az első University Electronic Games (UEG) online e-sport bajnokságot. A sikeres első szezon után jött a folytatás és mára már hagyományosan minden egyetemi szemeszterben megrendezésre kerül. A létszámát tekintve legnagyobb egyetemi e-sport bajnokság mind szervezési, mind résztvevői oldalról egyedülálló Magyarországon [10].

Jelen kutatás elsődleges célja az UEG e-sport versenyen résztvevő e-sportolók vizsgálata. Az e-sportolók mellett fontosnak tartom magát a versenysorozatot megvizsgálni, a megkérdezett játékosok milyenre értékelik, mi motiválta őket, hogy ismét jelentkezzenek.

Anyag és módszer

A primer kutatásom során online kérdőíves felmérést alkalmaztam, melyet a Google Űrlapok segítségével valósítottam meg. A 29 kérdésből álló kérdőív a demográfiai kérdések mellett az e-sportolói szokásokra és az UEG versenyre vonatkozó kérdéseket tartalmazott. A kérdőívet 137 fő töltötte ki, az összes válasz értékelhető volt. Az adatbázisba rendezést követően leíró statisztikai kiértékelést végeztem. Az adatok statisztikai elemzése és vizualizációja során a Microsoft Excel programját használtam.

A kérdőív azon játékosok körében került kiküldésre, akik részt vettek a Debreceni Egyetem által szervezett University Electronic Games online bajnokságokban. A verseny levelező rendszerén keresztül került kiküldésre a felhívás január 10-én, majd január 18-án egy emlékeztető lett küldve a játékosoknak, akik február 10-ig tölthették ki az űrlapot. Az UEG minden egyetemi szemeszterben, 8 videojátékban kerül megrendezésre. Szemeszterenként több mint 800 hallgató versenyez az 1 millió forint értékű össznyereményért. A kérdőív kiküldésének időpontjában lezárult a harmadik szezon, így két év és három szezon tapasztalatait tudom vizsgálni. A hallgatói versenyre elsősorban az amatőr és a hobbi e-sport játékosok jelentkeznek, a válaszaik vizsgálata a versenyről és az e-sport szokásaik a kutatásomban vizsgált kiemelt terület.

A kutatás során alkalmazott primer felmérés esetén az anonimitást biztosítottam, illetve a helsinki nyilatkozat alapelveit betartva végeztem.

Eredmények

A kitöltők a debreceni egyetem bajnokságának résztvevői, a szabályzatában viszont szerepel pár kivétel az alól, hogy csak egyetemi hallgatók jelentkezhettek. Jogos nevezőnek számít az egyetem alumni tagja, tehát végzett hallgatója, valamint a DEAC igazolt versenyzője. A csapatjátékoknál ezen felül engedélyeznek maximum két külsős, nem egyetemi hallgatót is versenyezni [10].

A kapott demográfia adatokból jól látható a bajnokság célcsoportjának kirajzolódása és korosztálya, amely a 21 év alatti és 21-24 év közöttiek összességét jelenti. A válaszadók 91%-a, azaz 124 fő tartozik a fent említett csoportba, ahogyan egy hazai kutatás szerint is a „hardcore” gamerek 78%-a 24 év alatti fiatal [11]. A nemzetközi kutatások alapján a globális e-sportot nézve a 35 év alatti korosztály teszi ki az e-sportolók 74%-át, így kutatásomban kapott válaszok jól reprezentálják a vizsgált területet [12]. A válaszadók jelenlegi foglalkozásukat tekintve egyetemi hallgatók 85%-ban, azonban többen már dolgoznak (13%) és alumni vagy külsős tagként versenyeztek a bajnokságban.

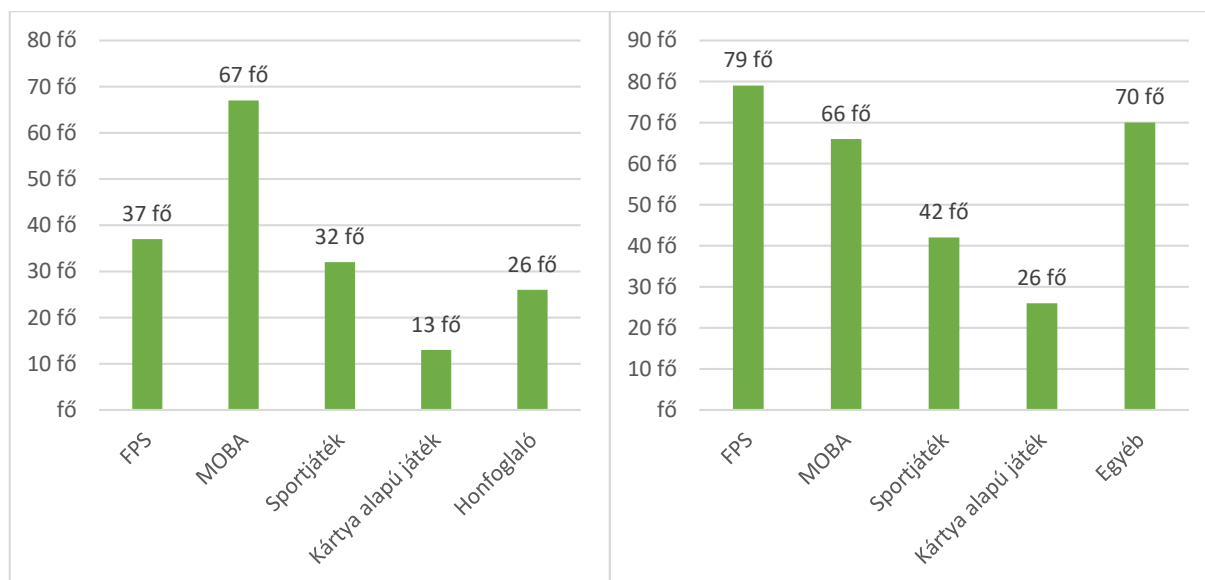
A különböző e-sport kutatásokhoz hasonlóan a kérdőívet kitöltők többsége férfi (86%) [13],[14] és legmagasabb iskolai végzettsége érettségi (71%) vagy valamilyen felsőfokú képzés (28%). Bár a férfiak magas aránya megszokott más e-sport versenyeknél is, az e-sport népszerűségének növekedésével megindult a női versenyzők egyre nagyobb számú megjelenése. Míg a kezdetekben leginkább fiatal fiúk és férfiak ültek le a számítógép elé versenyezni, mára a megnövekedett női játékosoknak igény mutatkozik egyes játékoknál külön női ligának az elindítása [15]. A Newzoo statisztikái szerint 2021-ben az e-sport követők 34%-át már a nők tették ki [12].

Az UEG bajnokságokon az alábbi 8 játékra jelentkezhettek a versenyzők:

- *League of Legends*: egy több játékos online csatater (Multiplayer Online Battle Arena - MOBA) játék. A játékosok online csatateren, valós időben küzdenek egymással, a kiválasztott karakterrel, céljuk az ellenfél központi bázisának ledöntése.
- *Counter-Strike: Global Offensive*: belső nézetű lövöldözős (First Person Shooters - FPS) játék. A játékosok a karakterük szemszögéből látják az eseményeket.
- *Valorant*: belső nézetű lövöldözős (FPS) játék.
- *FIFA sorozat*: sportjáték (Sports Game - SG). Egy labdarúgó videojáték sorozat.
- *Rocket League*: sportjáték (SG). Egy jármű-foci videojáték keverék, a játékosoknak a labdát a hálóba kell juttatniuk a labdarúgó mérkőzéshez hasonlóan.
- *Hearthstone*: kártya alapú (Collectible Card Game - CCG) játék. A játékosok a saját maguk által összeállított paklikkal versenyeznek egymás ellen az adott játék szabályai szerint.
- *Clash Royale*: kártya alapú (CCG) játék.
- *Honfoglaló*: magyar online stratégiai kvízzjáték.

A kérdőívet kitöltők a felsorolt játékok közül legnagyobb számban a League of Legends (LoL) MOBA játékban versenyeztek, 67 fővel (1. ábra). Őket követi a két FPS játék összesen 37 fővel és a két sportjáték 32 fővel. Az eNET kutatása szerint szintén ezek a legtöbbet játszott játékok a hazai e-sport világában. Magyarországon a játékok közül a LoL és a CS:GO népszerűsége az elmúlt évekhez képest csökkent, de még mindig listavezetők. A Valorant bekerült a legnépszerűbb 5 játék közé a Rainbow Six Siege és a FIFA

mögé, ezzel megelőzve olyan klasszikusokat, mint a PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) vagy a Hearthstone [13].

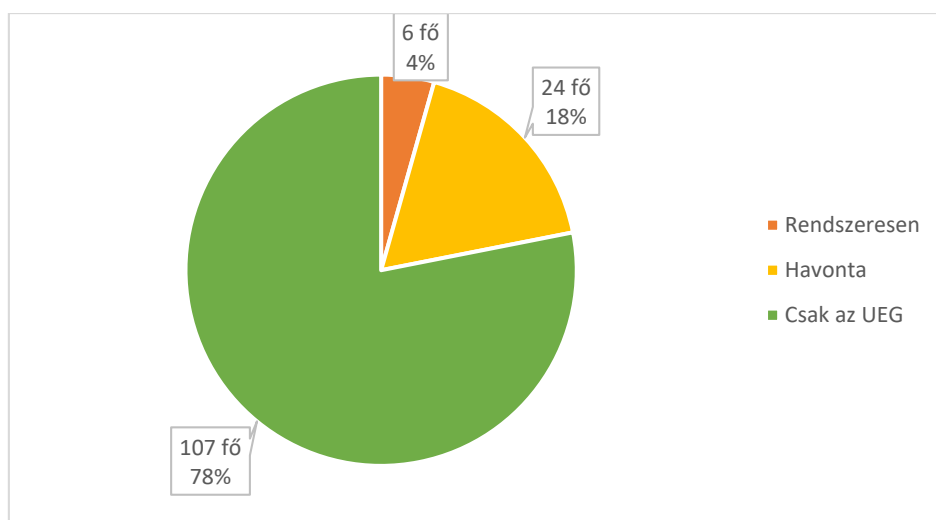


1. ábra: Milyen játékokra jelentkezett az UEG versenyen és milyen játékkal játszik mellette.

A ábrán látható, hogy a 137 kitöltőnél többen indultak valamilyen játékban, mivel egy versenyző több játékban is megmérettethette tudását. Nagyarányban töltötték ki Honfoglalón induló versenyzők (26 fő), bár nem minősül e-sport játéknak. A versenyzői mind jelöltek meg pluszban más típusú e-sport játékokat, amelyen szabadidejükben játszanak, de valószínűleg még nem tartanak belőle a versenyzés szintjén. Az 1. ábra második felén látható, hogy a versenyzők többsége játszik még valamilyen másik játékkal is, azon kívül, amivel versenyzik. A hobbi és amatőr e-sportolók között ez egy gyakori jelenség. Többségük akár két vagy több játékot is versenyszerűen játszik, vagy csak nézőként, szurkolóként követ. Általában az új játékok megjelenésénél szokott egy próba időszak lenni. Megfigyelhető volt a Riot Games kiadó új FPS játéknál a Valorantnál, amely a CS:GO játék menetéhez nagyon hasonló, viszont új grafikával és tulajdonságokkal. A megjelenésekor több CS:GO játékos kipróbálta és persze akadt aki le is horgonyzott az új játéknál, de a statisztikák szerint a többség továbbra is a CS:GO szerverein maradt [16],[17]. Az ábrán látható még, hogy az FPS játékokat játszó vagy kipróbáló száma több mint a duplája a versenyzők számához képest. Az eredményeket a hazai eNET kutatás is alátámasztja, hiszen a legtöbbet játszott játékok első 8 helyén 4 FPS és 1 Battle Royale (BR) játék található [13].

A hazai kutatáshoz hasonlóan az UEG versenyen is a PC vagy laptop a legelterjedtebb játéplatform, amin játszanak (65%) és kis különbséggel, de a konzol játékosok (19%) még megelőzik mobiltelefonon vagy tableten játszókat (16%) [13]. A válaszadók 76%-a többjátékos (multiplayer) és 24%-a egyjátékos (single-player) játékokkal játszik.

Fontos kérdés volt kérdőívemben, hogy milyen rendszerességgel versenyeznek a játékosok. A 2. ábrán látható, hogy a kitöltők 78%-a, a 137 főből 107 fő csak az UEG versenyen indult el eddig egyedül. Van egy 24 fős közösség, a válaszadók 18%-a, akik havonta indulnak valamilyen e-sport versenyen és a válaszadók 4%-a minden versenyen elindul, amelyet meghirdetnek hazánkban vagy akár nemzetközi szinten.



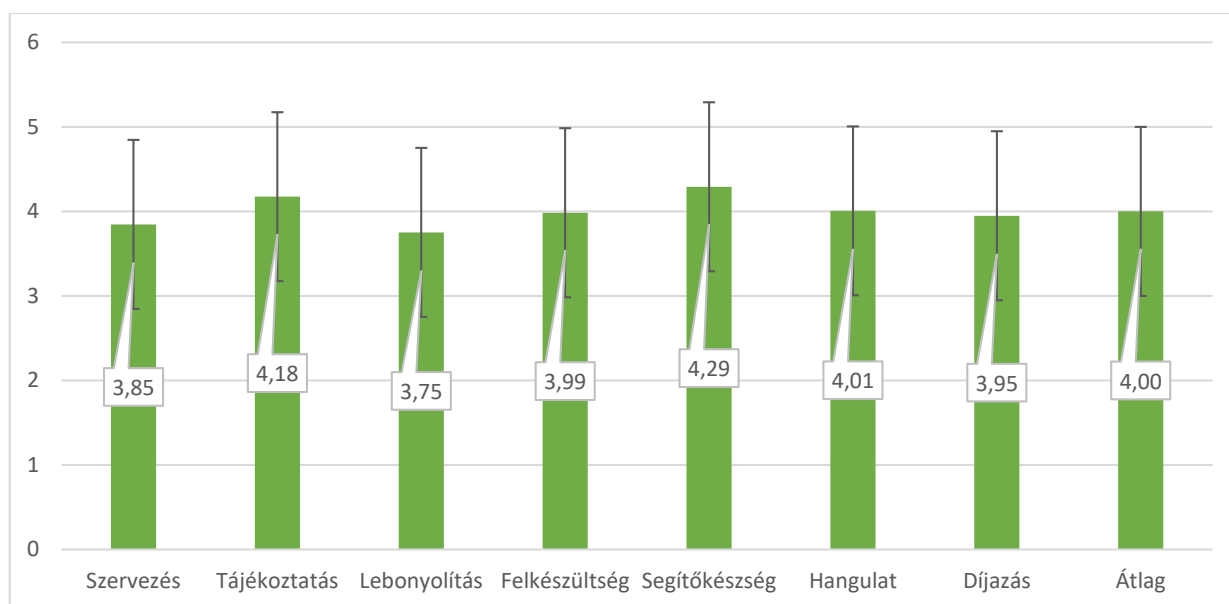
2. ábra: Milyen rendszerességgel vesz részt e-sport versenyen.

Az UEG versenyre érkezett nagyszámú visszajelzés háttérében a hazai e-sport verseny számának növekedése nem látható, pedig egyre többet rendeztek az elmúlt években. A játékosoknak mégse az országos, hanem a kisebb helyi, de a számukra nagyobb presztízzsel bíró egyetemi bajnokság áll első helyen. 2018-tól számíthatjuk, hogy beindult Magyarországon a komolyabb e-sport versenyek szervezése. Megrendezték az első nemzetközi V4 Future Sports Festivalt (V4FSF) Budapesten és elindult az első Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (MNEB) 5 videojátékban 15 millió forintos összdíjazással [3]. A következő nagy robbanásra 2020-ig kellett várni, amikor egyre több e-sport kupa és bajnokság indult, az azóta is működő MNEB mellett. Elsők között a Magyar Esport Bajnokság (MEB) indult 10 millió forintos összdíjazással, majd követték a kisebb kupák, mint a TippmixPro Magyar E-sport Fesztivál, a MOL Gamer Magyar Kupa és a Megyék Csátája [3]. Nem mellesleg, az UEG első szezonja szintén 2020-ban a egyetem őszi félévében került meghirdetésre. A következő évben is folytatódtak a legnagyobb versenyek az online térben, az MNEB és MEB újabb szezonjai mellett, ismét megrendezésre került a TippmixPro Magyar E-sport Fesztivál. Az UEG verseny is hagyományt teremtett a Debreceni Egyetemen és meghirdették 2021-ben a tavaszi és az őszi egyetemi félévben is, jelenleg pedig zajlik a 4. szezonja.

Hazánk a versenyek szervezésében is nagy lemaradással indul a nemzetközi helyzethez képest, hiszen például a DreamHack és Professional Gamers League (PGL) már a 90-es években elkezdtek az e-sport bajnokságok szervezését. A legnagyobb szervezet, a Electronic Sports League (ESL) pedig 2000-ben alakult és azóta is főszervezője a legnagyobb e-sport bajnokságoknak, kupáknak [3].

A kérdőív kiküldése az UEG bajnokság 3. szezonjának zárása után történt, így azok is kitölthették, akik csak abban az egy szezonban versenyeztek. A válaszadók közül 62 fő vett részt az első, 46 fő a második és 80 fő a harmadik szezonban. Valószínűleg a 3. szezon kitöltőinek hajlandósága a frissen lezárult sikerek és élmények miatt lett magasabb. Egynél több szezonban vett részt 73 fő és a kitöltők közül 13-an voltak, akik mind a 3 szezonban versenyeztek.

A kérdőívben több kérdés alapján szerettem volna, ha értékeli a versenyt az UEG résztvevői. A kérdésekre 1-től 5-ig terjedő skálán lehetett válaszolni. Az 1-es a „nagyon rossz”, a 3-as a „közepes” és az 5-ös pedig a „nagyon jó” válaszokat jelentette.

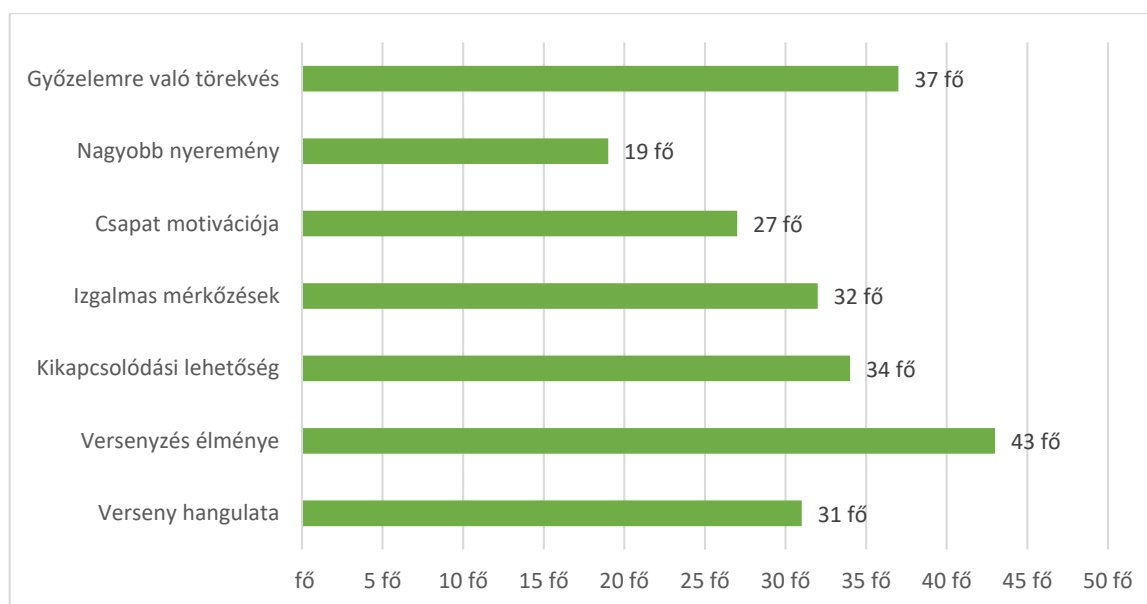


3. ábra: Az UEG verseny értékeléseinek átlagai és szórása

A válaszadók értékelései alapján az UEG e-sport versenyt összességében jóra, tehát 4-es átlagra értékelték (3. ábra). Az egyes kérdéseket külön-külön vizsgálva már látható kisebb nagyobb eltérés az átlagok között. A kitöltők a szervezők segítőkészségét értékelték a legjobbra (átlagosan: 4,29), ami a verseny szervezőinek jó visszacsatolás, hiszen mindent megtesznek, hogy a résztvevőket segítsék a bajnokság időtartama alatt. A legrosszabbra a verseny lebonyolítását értékelték (átlagosan: 3,75). A kitöltők nem voltak teljesen elégedettek és a szervezőknek a következő szezonokban javítani kell a bajnokság rendezésén. Két kérdés átlaga emelkedik még ki pozitív és negatív irányba, a szervezés minőségével sem olyan elégedettek a résztvevők (3,85), viszont a versennyel kapcsolatos tájékoztatás pontos és részletes, ezért jóra (4,18) értékelték. Az értékelések szórását vizsgálva elmondható, hogy összességében a szórás átlaga 1,02 és kiugró érték nem jelenik meg sem negatív sem pozitív irányban.

Az UEG résztvevők értékelései alapján a szervezők felkészültsége, a verseny szervezése és lebonyolítása, valamint a bajnokság díjazása átlagosan 4-es alatti értéket kapott, de ezek olyan szempontok, amiken tudnak és lehet is változtatni a későbbiekben. A bajnokság hangulata, a szervezők segítőkészsége és a tájékoztatásuk a versenyről átlagosan 4-es feletti értéket kapott, ezek szerint jó úton haladnak a szervezők és folytatniuk kell az UEG szezonjait.

A kitöltők közül 73-an egynél több szezonban is részt vettek és tudni szerettem volna mi motiválta őket abban, hogy ismét jelentkezzenek a versenyre (4. ábra). Nagy meglepetésre a nagyobb értékű nyeremény a legkevésbé motiváló egy hazai amatőr e-sportolónak. A legtöbben a versenyzés élménye és a győzelemre való törekvés miatt jelentkeznek újra, tehát a versenyen való küzdelmekért és azon való győzelmi esélyekért. A következő motivációkra szinte egyenlő számú visszajelzés érkezett: kikapcsolódási lehetőség, izgalmas mérkőzések és a verseny hangulata.



4. ábra: Motiváció, hogy ismét jelentkezzen a versenyre.

Andrejkovics szerint az e-sportolókat két csoportra lehet osztani a motivációjuk szerint. Az egyikbe tartoznak azok, akik a jutalomért és a dicséretért csinálják, a másikba azok, akiket egy belső siker és öröm hajt, az e-sport önmegvalósítást jelent számukra [18]. Az UEG versenyzői a válaszaik alapján a második csoportba oszthatók, hiszen őket a versenyzés élménye és a győzelemre való törekvés motiválja, ami belső forrásként a minőségre van hatással, mivel tökéletességre ösztönöz. Ez nagyon pozitív tulajdonsága a játékosoknak, hiszen 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 [18].

A kérdőívben kíváncsi voltam, hogy milyen forrásból tájékozódnak a hazai e-sport hírekről és versenyekről a résztvevők. Az eredményekben a fiatalok által használt közösségi média platformokra (Facebook, Instagram, Twitter, Reddit) érkezett a legtöbb válasz (96 fő), amely egyértelműen jelzi, hol lehet elérni legjobban a Z generációt [19]. A válaszadók közül 64 fő az e-sport weboldalokról és 62 fő a youtube csatornákon tájékozódik, valamint 50 fő jelezte, hogy a különböző streameken keresztül követi az e-sport híreket. Ezzel párhuzamosan azt is megkérdeztem a kérdőívben, hogy honnan hallottak magáról az UEG versenyről. Kíváncsi voltam, hogy egy egyetemi közegben is a közösségi média platformjain lehet leginkább elérni a játékosokat. A válaszadók közül viszont 76-76 fő a neptun egyetemi levelező rendszert és a barátokat jelölték meg, mint hírforrást a versenyről. A közösségi médiát 49 fő jelölte meg és mindössze 21 főt értek el a verseny szervezői plakát útján. Az egyetemi verseny adottságai miatt, a hallgatók elérésnek első számú platformja az egyetem kommunikációs felülete, amivel célba ér az üzenet és a felhívás. Minden hallgató megkapja az emailt, így akik nem nézik esetleg az email fiókot, azok a barátjuk, hallgatótársuk által közvetlen tudják meg az információkat. Fontos és a tanulmányban kiemelendő a válaszadók visszajelzése, hiszen a verseny szervezőinek vagy versenyeket tervező szervezeteknek, tudniuk kell milyen csatornákon érik el a játékosokat. Az eredményekből pedig egyértelműen látszik, hogy a speciális egyetemi rendezvényeknél a belső levelező rendszer használata, a hagyományos mindenki számára meghirdetett versenyeknél a közösségi média használata a hatékony és célszerű megoldás.

Összegzés

A tanulmány célja az egyetemi online e-sport bajnokságban résztvevők tulajdonságainak és motivációjának felmérése, valamint magának a versenynek a vizsgálata és a kapott válaszokból való értékelése. Létszámát tekintve az UEG a legnagyobb egyetemi e-sport bajnokság Magyarországon, ezért került kiválasztásra a vizsgálata [10].

Hazánkban már pár éve megkezdődött a komolyabb e-sport versenyek szervezése, mellette több nemzetközi tornát is rendeztek Budapesten [3]. A résztvevők válaszai alapján azonban a helyi, egyetemi bajnokságban való részvételt preferálják az országos nagy versenyekkel szemben. Az amatőr és hobbi e-sportolók között gyakori jelenség, hogy kettő vagy több videojátékot is versenyszerűen játszanak, ez megfigyelhető a kitöltők válaszai alapján is.

A vizsgálatban résztvevők motivációjuk alapján azért versenyeznek, hogy sikert érjenek el és örömet jelent a versengés a győzelemért, számukra az e-sport önmegvalósítást jelent. A hazai e-sport hírekről és versenyekről közösségi médiából, valamint az egyetemi levelező rendszerből tájékozódnak. Fontos eredmény az e-sport verseny szervezők felé, hogy egy speciális egyetemi rendezvénynél a belső levelező rendszert, míg egy hagyományos bárki számára elérhető rendezvénynél a közösségi médiát célszerű használniuk a játékosok elérésére.

A résztvevők válaszai alapján általánosságban elmondható, hogy jóra értékelik az UEG e-sport bajnokságot. A szervezőknek fejlesztendő terület a verseny szervezése és a felkészültségük egy ekkora létszámú verseny lebonyolítására. Erősségük a segítőkészségük és a pontos, precíz tájékoztatásuk a versenyről. A válaszadók jóra értékelik a verseny hangulatát és izgalmait.

A kutatás hozzájárul a hazai e-sport közösség szokásainak és motivációinak megismeréséhez és az eredményei segítenek a növekvő számú e-sport versenyek szervezőinek, hogy a jövőben hatékonyabbak és szervezettebbek legyenek.

Hivatkozások

- [1] Wagner, M.G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In International Conference on Internet Computing. pp. 437–442.
- [2] Hamari, J., and Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research 27(2): 211–232. doi:10.1108/IntR-04-2016-0085.
- [3] Sánta J., Ráthonyi G. (2021). Az esport versenyek szervezésének elemzése. Az e-sport az élre tör: tematikus különszám. Debreceni Egyetem Sporttudományi Koordinációs Intézet, Debreceni Egyetem. Sportgazdasági és - menedzsment Intézet (2021) 127 p. pp. 51-60., 10 p.
- [4] Statista (2020). Sponsorship and advertising spending on eSports worldwide from 2017 to 2023. <https://www.statista.com/statistics/1129550/esports-spending-advertising-sponsorship/>
- [5] Statista (2021). eSports audience size worldwide from 2019 to 2024. <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>

- [6] Sportsbusinessjournal (2021). Riot Games reveals Worlds 2021 Finals viewership numbers. <https://www.sportsbusinessjournal.com/Esports/Sections/Media/2021/11/Worlds-2021-Finals-AMA.aspx>
- [7] Liquipedia (2021). The International 2021. https://liquipedia.net/dota2/The_International/2021
- [8] Molnár A., Sánta J., Ráthonyi G. (2020). Examination of the Hungarian eSport ecosystem through international examples. APSTRACT - Applied Studies in Agribusiness and Commerce 14: 1-2 pp. 94-99., 6 p. doi: 10.19041/APSTRACT/2020/1-2/12
- [9] PWC (2018). Az e-sport nem játék: Üzleti elemzés Magyarország és a V4-ek e-sport piacáról. <https://www.pwc.com/hu/hu/kiadvanyok/assets/pdf/esport.pdf>
- [10] UEG (2022). University Electronic Games (UEG), a DEHÖK eddigi legnagyobb, saját szervezésű online versenye. <https://ueg.unideb.hu/>
- [11] Pintér R. (2018). "A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei", Információs Társadalom, XVIII. évf. (2018) 1. szám, 107–119. old. doi: 10.22503/inftars.XVIII.2018.1.7.
- [12] NEWZOO (2022). Global Esports & Live Streaming Market Report 2022. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version/>
- [13] eNET (2021). Az e-sport a járvány nyertesei közé tartozik. <https://enet.hu/2021/06/30/az-e-sport-a-jarvany-nyertesei-koze-tartozik/>
- [14] Wooyoung J., Kevin K. B. (2020). Antecedents of esports gameplay intention: Genre as a moderator. Computers in Human Behavior, Volume 109. doi: 10.1016/j.chb.2020.106336.
- [15] Daniel K., Brandon D. S. (2017). Recognizing ESports as a Sport. The Sport Journal. ISSN: 1543-9518, Vol. 24.
- [16] SteamCharts (2022). Counter-Strike: Global Offensive. An ongoing analysis of Steam's concurrent players. <https://steamcharts.com/app/730>
- [17] ActivePlayer (2022). Valorant Live Player Count and Statistics. <https://activeplayer.io/valorant/>
- [18] Andrejkovics Z. (2017). Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban. Magnólia, 2017, 192 oldal, ISBN: 9789634193593
- [19] Pais E. R. (2013). Alapvetések a Z generáció tudománykommunikációjához – tanulmány. Pécsi Tudományegyetem, ISBN 978-963-642-991-1