

E-sportra vonatkozó motivációs vizsgálatok egyetemisták körében

Examination of Student's Motivation to Participate in E-Sport

E. TÓTHNÉ KOVÁCS¹, J. T. KISS²

¹ügyvivő-szakértő, Debreceni Egyetem, Műszaki Kar, 4028 Debrecen, Ótemető utca 2-4.

kovacs.eniko@eng.unideb.hu

²egyetemi docens Debreceni Egyetem, Műszaki Kar, Műszaki Menedzsment és Vállalkozási tanszék, 4028 Debrecen, Ótemető utca 2-4 tkiss@eng.unideb.hu

Absztrakt. Kutatásunk alapját az e-sport népszerűsödése, és annak jelentős ütemben történő fejlődése adta. Hasonlóan sok más sporthoz viszonyítva az e-sport nem csupán sportjátéknak tekinthető, hiszen dinamikusan fejlődő üzletág is egyben, amelyben szereplő érintettek piaci sikeressége nagymértékben függ attól, hogy képesek-e felismerni és megismerni az érintettek, azaz a sportolók, a közönség és a sportklubok igényeit. Kutatásunk során arra a kérdésre keressük a választ, hogy jellemezhető az egyetemisták e-sporthoz való hozzáállása, valamint mi motiválja őket, hogy minél több időt töltsenek az e-sporttal. Többek között arra a megállapításra jutottunk, hogy a hallgatók belsőleg motiváltak, a saját örömszerzés, a saját maguknak való megfelelés mellett, nagyon fontos a tapasztalatszerzés, valamint, hogy magukat folyamatosan fejlesszék, minél több új technikát, módszert tanuljanak meg az adott e-sportjátékkal kapcsolatban

Kulcsszavak: belső motiváció, e-sport, külső motiváció, H-SMS2 kérdőív

Abstract: The basis of our research is the popularization of e-sport and its significant development. Compared to many other sports, e-sport is not only a sports game, it is also a dynamically developing business in which the market success of its stakeholders depends to a large extent on its ability to recognize the needs of its stakeholders, sportsmen, the public and sports clubs. In our research we are looking for the answer to the question of students' attitude towards e-sports and what motivates them to spend more time with e-sports. Among other things, we have found that students are intrinsically motivated, besides getting their own pleasure, meeting themselves, it is very important to gain experience and to constantly develop themselves, to learn more new techniques and methods with the given e-sports game.

Keywords: intrinsic motivation, e-sport, external motivation, H-SMS2 questionnaire

1. Bevezetés

Kutatásunk alapját az e-sport népszerűsödése, és annak rendkívül dinamikus ütemben való fejlődése adta. Az e-sport nem csupán sporttevékenységeket jelent, hanem egy dinamikusan fejlődő üzletág is egyben, aminek térnyerése az utóbbi években még jobban felgyorsult. Nem tudhatjuk, hogy az e-sport fejlődésének valójában mely szakaszában található, de évente számos több milliárd dollár összdíjazású versenyt szerveznek, valamint a profi csapatok, képzett menedzsment és szponzorok jelenléte, több tízezres teli stadionok már nem csak a hagyományos sportokra jellemző jegyek (T. Kiss – Tóthné Kovács – Kosda, 2019).

Kutatásunk során arra a kérdésre keressük a választ, hogy milyen az egyetemisták e-sporthoz való hozzáállása, valamint, hogy mi motiválja őket, hogy minél több időt töltsenek az e-sporttal.

Tekintettel arra, hogy még az e-sport fogalmi tisztázása sem megoldott, szükségesnek érezzük az e-sport fogalmi megközelítésének a megadását.

Az e-sport valójában az elektronikus sport rövidítése, amelynek érdekessége, hogy a mai napig nincs általánosan, széles körben elfogadott meghatározása. Az e-sport fogalma magában foglalja, hogy a csapatok vagy egyéni játékosok elektronikus úton részt vesznek egy olyan virtuális világban, mely során sport tevékenységet folytatnak.

Szabella (2018) fogalmi meghatározása szerint az e-sport egyéni vagy társas sport, ami kontrollált fizikai cselekvést igényel elektronikus eszközökön, ahol az egyének vagy csapattok versenyeznek egymással.

Fontos elkülöníteni a szimpla videojátékot az e-sporttól. Azt mondhatjuk, hogy minden e-sport játék videojáték, de nem minden videojáték e-sport játék. Ahhoz, hogy e-sportnak lehessen nevezni egy videojátékot a következő tulajdonságokkal, jellemzőkkel kell rendelkeznie: speciális struktúra, speciális szervezés, a játékon belüli verseny megléte (Funk – Pizzo – Baker, 2018).

Az e-sport egyre nagyobb teret nyer, következésképpen minden tekintetben érdemes megvizsgálni ezt a témát. Amennyiben sikerül még jobban bevonni az üzletbe a lehetséges iparági érdekelteket, akkor még több verseny, liga, bajnokság, közvetítés, játék várható a jövőben, azonban a piacra való belépés még sok vállalat számára magas fokú kockázatvállalásnak számít, ugyanis hosszú távon nem látható előre, hogy mennyire tartós jelenségről is beszélünk.

Nagyon fontos annak vizsgálata, hogy vajon mi motiválja a sportolókat, a játékosokat arra, hogy minél több időt fordítsanak a választott sportra, és hogy minél jobbak legyenek, azaz jobb eredményeket érjenek el, hiszen a kiváló eredmények eléréséhez a meglévő képességek adottságok mellett egyben fontos a befektetett munka is.

A motivációra többféle meghatározás ismert a szakirodalomban, valójában a motivációra irányuló kutatások során legtöbbször arra keressük a választ, hogy melyek azok a tényezők, amelyek az adott cselekvést, magatartást, vagy akár viselkedési formát kiváltják, és egyben fenn is tartják.

Ryan – Deci (2000) alapján motiváltnak lenni azt jelenti, hogy valaki lépéseket tesz, azaz megmozdul, hogy tegyen valamit. Megfogalmazásuk szerint, aki nem érez ösztönzést vagy inspirációt egy adott

cselekedetre azt az egyént tekinthetjük motiválatlannak, azonban motiválnak tekintjük azt az egyént, aki erőfeszítéseket tesz egy cél elérése érdekében (Ryan – Deci, 2000). Az egyének nemcsak a motiváltság mértékében különböznek, hanem a motiváció, azaz a tevékenységet kiváltó tényezőt illetően is. Hasonlóan különbséget tehetünk a szerint is, hogy milyen az egyén motivációs környezete pl. ki az (edző, versenytárs, edzőtárs, szülő, barát) aki motiválni tudja az egyént a cselekvést végrehajtására. Az önmeghatározás elmélete alapján különbséget tehetünk a motiváció eltérő típusai között, amelyek a cselekvéseket kiváltják. A legalapvetőbb felosztás alapján elkülöníthető a belső és a külső motiváció, melyek abban különböznek egymástól, hogy míg a belső motiváció eredményeként valamit azért teszünk, mert az eredendően érdekes, élvezetes az egyén számára, addig a külső motiváció alapján külső tényezők hatása, az eredmény (jutalom, dicséret, elismerés, jó érdemjegy stb.) elérése az ami, motiválja az egyént (Ryan – Deci, 2000).

A motiváció nagyon változatos területeken, azaz cselekvésekkel kapcsolatosan vizsgálható, mint a tanulásra vonatkozó motiváció, a sporttevékenységekre vonatkozó motiváció, vagy akár az egyének egészségtudatos magatartására nézve.

2. Sportmotivációra vonatkozó vizsgálatok

A nemzetközi szakirodalomban számos vizsgálat található a sportmotivációra vonatkozóan. A motiváció vizsgálatára alkalmazott kérdőívek közül az észlelt motivációs környezetre vonatkozó PMCSQ (Perceived Motivational Climate in Sport Questionnaire – Észlelt/Érzékelt Motivációs Környezet a Sportban Kérdőív) és a sportmotivációra vonatkozó SMS (Sport Motivation Scale – Sportmotivációs Skála) kérdőívek (Pelletier et al., 1995) és változataik azok, amelyeket leginkább alkalmaznak. A Sportmotivációs Skála 7 faktort és 28 tételt tartalmaz, amelynek segítségével vizsgálható a belső és a külső motiváció, elemezhető a belső motivációhoz tartozó elsajátítás, a tökéletességre törekvés és a tapasztalatkeresés, továbbá a külső motivációhoz köthető külső szabályozás, introjekció és identifikáció, és végül feltárható az amotiváció (Pelletier et al., 1995). A PMCSQ-2 kérdőív (Érzékelt Motivációs Környezet a Sportban Kérdőív) hazai adaptációja Révész et al. (2009) munkájához köthető. A szerzők a sportolók motivációs irányultságának (feladatközpontúság és az énközpontúság), valamint a célorientáltságának a vizsgálatára alkalmazható kérdőív magyar változatának elkészítését és tesztelését végezték el eredményesen, így véleményük szerint a kérdőív hazai változata eredményesen alkalmazható a sportolók mérésére (Révész et al., 2009). Eredményeik alapján szignifikáns különbséget találtak a rendszeresen sportolók és a sportot abbahagyók motivációs irányultsága között, és hasonlóan az egyéni és a csapatsportot űzők között (Révész et al., 2009).

A magyar szakirodalomban több vizsgálat is készült a kérdőívek alkalmazásával. Révész és szerzőtársai (2011) a magyar úszósportban versenyszerűen sportolók észlelt motivációs környezetére végeztek kutatásokat. A H-PMCSQ-2 kérdőív segítségével készített, 424 sportoló válaszaiból alapuló vizsgálat alapján arra a következtetésre jutottak, hogy az úszók inkább feladatorientáltak, és a szerzők által bevált sportolóknak tekintett úszók inkább Ego-irányultságúak a nem bevált társaikhoz képest (Révész et al., 2011). A bevált és a nem bevált sportolói elkülönítés az úszók korábbi elért eredményein alapultak, nevezetesen azok kerültek a bevált sportolók csoportjába, akik országos versenyen 1-3. helyezést vagy nemzetközi versenyen 1-16. helyezést értek el (Révész et al., 2011).

Géczi és szerzőtársai (2011) a két (PMCSQ-2 és SMS) sportpszichológiai kérdőív segítségével a 14 és 17 éves, azaz utánpótláskorú válogatott jégkorongozók motivációjára végeztek vizsgálatokat, többek között arra nézve, hogy a fiatalabb korosztályos jégkorongozók a feladatközpontúság és az egoszint tekintetében alacsonyabb értéket érnek-e el az idősebb társaikhoz képest. A feltevéseket nem sikerült teljes mértékben igazolni. Szemes – Harsány – Tóth (2016) 115, különböző sportághoz tartozó versenyző bevonásával arra keresték a választ, hogy a versenyzőket leginkább a külső vagy a belső tényezők motiválják, valamint hogy átéli-e az optimális, az ún áramlat élményt versenyzés közben. Az említett szerzők 115 fős, 13 és 55 életév közzé tartozó sportolók mintájában 40 fő taktikai, 35 fő állóképességi, 20 fő művészi és 20 fő küzdősportoló, míg a nemeket tekintve 57 nő és 58 férfi szerepelt a felmérésben. A kutatáshoz az előzőekben említett angol nyelvű Sport Motivation Scale (Pelletier et al., 1995) és a Flow State Scale-II (Jackson és Eklund, 2002, kiemelés: Szemes – Harsány – Tóth (2016)) alkalmazták, melyeket két angol szakos hallgató segítségével magyarra fordítottak, majd ellenőrizték annak a visszafordítását. Eredményeik alapján többek között arra a következtetésre jutottak, hogy a küzdősportolók leginkább belsőleg motiváltak, a férfiak a küzdősportokban tapasztalják meg az optimális élmény egyes összetevőit, azonban a művészi sportolók esetében szignifikánsan kevesebb a flow élmény tapasztalása a másik három sportághoz képest, valamint a sportmotiváció tekintetében nem jelentkezett korosztálybeli szignifikáns különbség a sportágak között (Szemes – Harsány – Tóth, 2016). Szemes és szerzőtársai (2017) 59 élvonalbeli válogatott birkózó észlelt motivációs környezetére, valamint a motivációs tényezők feltárására végeztek vizsgálatot az említett, rendre 33 és 28 tételből álló PMCSQ-2 és SMS kérdőívek segítségével. A szerzők pozitív kapcsolatot találtak a belső motiváción belül az elsajátítási motiváció és a feladatorientált motivációs környezet kooperatív tanulás alskálája között. Hasonlóan a külső motiváción belül a külső szabályozás és az énorientáció főskála csapaton belüli rivalizálás között is pozitív kapcsolatot tártak fel (Szemes et al., 2017). A Pelletier et al. (1995) nevéhez köthető (SMS) sportmotivációs skálát több kritika is érte, ezért Pelletier és szerzőtársai (2013) igyekeztek átalakítani a skálát, amely eredményeként alkották meg a skála SMS-2 verzióját. A kutatók által megfogalmazott kritikák között szerepelt többek között a belső motiváció alskáláinak az összevonására vonatkozó javaslat, valamint az önmeghatározás elméletében szereplő integrált szabályozási faktor szerepeltetésének hiánya a kérdőívben, így annak a beillesztését vetették fel (Mallet et al., 2007, kiem.: Pelletier et al., 2013). Mallet és szerzőtársai a kritika megfogalmazása mellett, a megfogalmazott hiányosságok kiküszöbölése érdekében javaslatot tettek az SMS-6 kérdőívre, mint az SMS továbbfejlesztett változatára (Pelletier et al., 2013). Pelletier és társai (20013) véleménye szerint az új SMS-6 skála nem szolgáltat elegendő információt az új tételekről, valamint az új tételek és az intrinzik, továbbá az identifikált szabályozás között átfedések is fellelhetőek (Pelletier et al., 2013). Az SMS-2 az eredeti 7 faktor helyett 5 faktort tartalmaz, azaz a három belső motiváció alskálákat összevonták egybe, és egy új az integrált szabályozás alskálát illesztette be (Pelletier et al., 2013). Az SMS-2 18 átalakított tételt tartalmaz, és hasonlóan az eredeti SMS skálához 7 fokozatú Likert skálán keresztül méri a sportolók motivációját. A szerzők eredményesen tesztelték a skála érvényességét.

Paic és szerzőtársai (2018) az eredeti angol nyelvű SMS2 skála magyar nyelvű adaptációját tűzték ki célul. A szerzők megállapították, hogy a magyar nyelv sajátosságai, valamint a magyar sportolók eltérő gondolkodásmódja miatt nem biztos, hogy a legmegfelelőbb eredmény szolgáltatja a skála egy az

egyben magyarra történő fordítása. Az átalakított kérdőív végső magyar nyelvű változata 6 faktort (intrinzik, integrált, identifikált, introjektált, küldő szabályozás és az amotiváció) és 19 tételt tartalmaz (Paic et al., 2018). A kérdőívet kitöltő sportolóknak egy 7 fokozatú skálán kell bejelölnie, hogy mennyire tartja magára nézve igaznak az állításokat az adott - „Miért űzi Ön a választott sportágat?” - kérdésre nézve. A magyar nyelvű H-SMS2-ben a kutatók a belső motivációt mérő faktort 3-3 tételből álló két (az effektív és a kognitív intrinzik) alfaktorra bontották. A kérdőív kialakítását és 500 fős mintán történő tesztelését követően megállapították a szerzők, hogy a skála alkalmas a sporthoz kapcsolódó motivációk mérésére és nemzetközi eredményekkel történő összehasonlításra is (Paic et al., 2018).

3. Anyag és módszer

Az e-sportolók motivációjának, motivációs környezetének és fogyasztási mintáinak ismerete fontos információval szolgálhat mind a játékok fejlesztőinek, befektetőinek, valamint a versenyek szervezői és szponzorai számára. Kutatásunk során arra kerestük a választ, hogy mi motiválja, és egyben befolyásolja, esetleg akadályozza az e-sporttal foglalkozó diákokat arra nézve, hogy minél több időt töltsenek el a választott játékkal.

Feltételezésünk szerint a hallgatók leginkább belülről motiváltak az e-sportra irányuló tevékenységeiket illetően, míg a külső szabályozás nem jellemző rájuk. A mintát a Debreceni Egyetem Műszaki Kar hallgatói alkották, a felmérést egy három részből álló kérdőív segítségével végeztük. Az első blokk kérdésköre demográfiai kérdéseket tartalmazott (nem, milyen képzési szinten, tagozaton tanul, milyen gyakran sportol stb.), a második blokk alapja a H-SMS2 sportmotivációs skála 19 tételéből állt, a harmadik blokk pedig a külső környezet, a szülők hatásának vizsgálatára az e-sportolásra vonatkozóan és a sportolási környezet feltárására irányult. Az utolsó blokk kérdései a feltárásánál többek között szerepel: Szüleim bátorítanak abban, hogy e-sportoló legyek; Szüleim ismerik az általam választott e-sportot, amiben játszom; Szüleim tudják, hogy mennyit foglalkozok e-sporttal; Leginkább éjszaka foglalkozok az e-sporttal. A második és a harmadik blokk esetében arra kértük a hallgatókat, hogy egy 7 fokozatú Likert-skála segítségével adják meg, hogy mennyire érzik jellemzőnek/igaznak magukra nézve a szóban forgó állítást. A legkisebb érték, az 1-es jelentette az „Egyáltalán nem igaz rám” az állítás, míg a legnagyobb érték a 7-es „Teljes mértékben igaz rám” az állítás. Az utolsó kérdés arra irányult, hogy a hallgatók a választott e-sportot valójában sportnak vagy játéknak tekintik-e.

A kérdőíves felmérést követően a kapott adatokat SPSS 25 statisztikai programban rögzítettük, és kiértékeljük.

4. Eredmények bemutatása

A kutatás során 105 válasz érkezett be, azonban 12-t a válaszok hiányossága miatt kizártunk a vizsgálatból. A 93 fős minta leírására, a legfontosabb változók jellemzésére a leíró statisztikát, korrelációs analízist, kétmintás t-próbát és faktoranalízist végeztünk. A teljes H-SMS2 kérdőív megbízhatóságára vizsgált Cronbach alfa értéke 0,83 volt, amely az elfogadható tartományon belül

található. A válaszadók többsége férfi (84 fő), míg csak 9 nő került a mintába. A hallgatók között szerepelnek nappali és levelezős tagozaton tanulók is (számuk rendre 80 és 13 fő), így az életkoruk igen széles skálán mozog, megkérdezettek életkora 18 és 45 év között esik (1. táblázat).

		A minta elemszáma (fő)	Átlag (szórás)
Nemek	nő	9	
	férfi	84	
Tagozat	nappali	80	
	levelező	13	
Életkor (év)		93	23,4 (5,26)
Hány órát tölt el naponta e- sportolással (edzéssel) (óra)?	1 órát vagy kevesebbet	32	
	1 - 3 órát	39	
	3 - 4 órát	14	
	4 - 5 órát	5	
	5 - 6 órát	1	
	6 óránál többet	2	

1. táblázat. A minta leíró statisztikai jellemzése (Forrás: saját felmérés)

A H-SMS2 felmérésre kapott válaszok alapján a hallgatókra leginkább a belső motiváció a jellemző, amelyen belül is az effektív intrinzik motivációra kaptuk a legmagasabb értéket (2. táblázat). A hallgatók élvezik, ha nehézségekkel találják szembe magukat és azokkal kell megbirkózniuk, valamint ha új technikai elemeket tanulhatnak a játék során. A főkálák közül a belső szabályozás mellett az identifikált szabályozásra kaptuk a legnagyobb értéket, igaz alig magasabb a középértéknél. A játékosok az önfejlesztés egyik módjának tekintik a játékot, véleményük szerint személyiségük fejlesztéshez hozzájárulnak a játékok.

	Átlag	Szórás
Belső - Intrinzik szabályozás intrinzik	4,8	1,74
Belső - Intrinzik szabályozás intrinzik	4,55	1,89
Integrált szabályozás	3,1	1,82
Identifikált szabályozás	3,68	2,02
Introjektált szabályozás	2,74	1,91
Külső szabályozás	1,39	0,85
Amotiváció	2,77	2,01

2. táblázat. A sportmotiváció faktorainak átlagértékei és szórásai (Forrás: saját számítás)

Nagyon alacsony az amotivációra kapott válaszok átlaga, ami azt jelenti, hogy szinte egyáltalán nem jellemzi a hallgatókat a motiválatlanság az e-sport játékok vonatkozásában. A belső motiváció két alfaktora, az effektív és a kognitív szabályozás szignifikánsan pozitív kapcsolatot mutat az integrált szabályozással (3. táblázat). Talán nem is meglepő, hiszen az integrált szabályozás az internalizálás

legmagasabb szintjét képviseli, ahol az egyén az értékeket vagy tevékenységeket a belső értékeinek kifejezéseként azonosítja (Selarta et al., 2008). Az integrált szabályozást szintén teljes önmeghatározásnak nevezik, és mint ilyen, hasonló a belső motivációhoz (Selart et al., 2008).

		Belső szabályozás						
		Effektív intrinzik			Kognitív intrinzik			
		A nehéz feladatok elvégzése közben érzett örömet	Az eddig ismeretlen technikák elsajátításakor érzett örömmiatt	Mert élvezet új technikai elemeket megtanulni	Mert örömet okoz, hogy többet tanulok a sportágamról	Mert nagyon érdekes megtanulnom, hogy miként fejlődhetek	Mert élvezem, ha új módszereket ismerhetek meg a teljesítményem növelésére	
Integrált szabályozás	Mert kifejezi a belső értékeimet	Pearson Correlation	,243*	0,174	,227*	,358**	,211*	,313**
		Sig. (2-tailed)	0,019	0,095	0,029	0,000	0,042	0,002
		N	93	93	93	93	93	93
	Mert jobb érzésem van magammal kapcsolatban, amikor csinálom	Pearson Correlation	,304**	,307**	,297**	,425**	0,196	,417**
		Sig. (2-tailed)	0,003	0,003	0,004	0,000	0,060	0,000
		N	93	93	93	93	93	93
		*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).						
		**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).						

3. táblázat. A belső motiváció (intrinzik szabályozás) és az integrált szabályozás közötti kapcsolat (Forrás: saját számítás)

Akik belsőleg motiváltabbak a játék tekintetében, az e-sportot az önfejlesztés egyik módjának tekintik, valamint jobb érzésük támad, ha az e-sport kategóriájába tartozó játékkal játszanak. Szignifikáns kapcsolat mutatható ki a között, hogy a nehéz feladatok elvégzésével, jobb érzésük van a hallgatóknak, egyfajta sikerélményük van. Azok, akik számára fontos, hogy új technikákat, módszereket sajátíthassanak el a játékkal kapcsolatban, valamint örömmel tölti el őket, hogy többet tanulhatnak a sportágukkal kapcsolatban egyaránt fontos, hogy versenyen is megmérettessék magukat.

		Én az e-sportot inkább játéknak tekintem mint sportnak.	Milyen tagozaton tanulsz?	Amikor csak tehetem, részt veszek valamilyen versenyen, hogy megmértessem magam.	Sokszor már a kimerültségig játszom.	Leginkább éjszaka foglalkozok a választott e-sporttal.	Sokszor szükségesnek érzem a játékot ahhoz, hogy elégedett legyek. (a mindennapi elégedettséghez szükséges, hogy a játékban elérjek valami újat)	A barátaim nagyobb részét az e-sportból/játékból ismerem?	Számomra a hagyományos sport az első, az e-sport csak kikapcsolódás.
Hány órát tölt el naponta e-sportolással (edzéssel)?	Pearson Correlation	-,238*	-,212*	,238*	,280**	0,196	,221*	,204*	-,281**
	Sig. (2-tailed)	0,022	0,043	0,021	0,007	0,059	0,033	0,05	0,007
	N	93	92	93	93	93	93	93	92

4. táblázat. A belső motiváció (intrinzik szabályozás) és az integrált szabályozás közötti kapcsolat (Forrás: saját számítás)

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

E-sport: játék versus sport

Még napjainkban is viták középpontjában áll az e-sport sportként történő elismerése a játékkal szemben, hiszen rendszerint valamilyen fizikai aktivitáshoz kötik a sportot. Azonban a sport körébe tartoznak a szellemi tevékenység, azaz a szellemi erőnlét fejlesztése is, gondoljunk a sakkjátékokra. Az Európai Tanács Miniszteri Bizottsága (2001) által kidolgozott Európai Sport Charta és a Sport Etikai Kódexében a sporttevékenység alatt, valamint az Európai Közösségek Bizottsága 2007-ben összeállított a Fehér Könyv a Sportról című jelentésben megadott meghatározás alapján (T. Kiss – Kovácsné – Kosda, 2019):

„Sport minden olyan fizikai tevékenység, amelynek célja esetenként vagy szervezett formában a fizikai és szellemi erőnlét kifejezése vagy fejlesztése, társadalmi kapcsolatok teremtése, vagy különböző szintű versenyeredmények elérése” (Európai Tanács, 2001:10). A kutatók, az érintettek (játékosok, befektetők, médiaszereplők) érveket-ellenérveket fogalmaznak meg az e-sport sportként történő elfogadása, valamint elfogadtatás mellett. A Brit E-sport Egyesület véleménye szerint különböző országokban eltérő módon minősítik az e-sportot, sportnak, játéknak vagy éppen elmesportnak, és így országoktól függően eltérő minisztériumok hatásköre alá tartoznak. Míg a Kínai Sportszövetség hivatalosan sportként ismerte el az e-sportot, valamint bejelentették, hogy a 2022. évben megrendezésre kerülő Ázsia Játékokon lesznek e-sport játékok is, addig az Egyesült Királyságban az e-sport játéknak minősül, és nem sportnak (British Esport Association, 2017; T. Kiss – Tóthné Kovács – Kosda, 2019).

A hallgatói mintában nem tudjuk, hogy vannak-e olyanok, akik versenyszerűen is úzik az e-sportot, esetleg csatlakoztak-e valamely e-sport egyesülethez, azonban kíváncsiak voltunk arra, hogy maguk a hallgatók hogyan ítélik meg az elektronikus játékot, vajon sportként vagy játékként tekintenek magára az e-sportra. A válaszolóknak a következő állításra kellett válaszolniuk egy 7 fokozatú Likert skála alapján: Én az e-sportot inkább játéknak tekintem, mint sportnak. A legkisebb érték, az 1-es jelentette az „Egyáltalán nem igaz rám” az állítás, míg a legnagyobb érték a 7-es „Teljes mértékben igaz rám” az állítás. A válaszok átlaga 5,22 volt, ami azt jelenti, hogy a hallgatók inkább játéknak tekintik, mint sportnak. Eredményeink alapján megállapítható, hogy azok, akik belsőleg motiváltabbak, az e-sport tevékenységeket illetően, ők az e-sportot inkább sportnak, mint játéknak tekintik, és azok, akik számára az e-sport elsődleges a hagyományos sporttal szemben, több időt is töltenek el az e-sporttal, valamint a barátaik nagyon részét az e-sport által ismerik.

Összefoglalás

Az e-sport nagymértékű népszerűsödése egyfajta katalizátorként szolgál ezen területekkel kapcsolatos tudományos kutatások létrejöttében. Ez azért fontos, mert érdemes a területet több szempontból is megvizsgálni, ahhoz, hogy megértsük, elfogadjuk és kihasználjuk az ebből adódó lehetőségeket. Az e-sport mára már óriási teret nyert leginkább az ázsiai, észak-amerikai és nyugat-európai térségben, egyre több e-sport rendezvény kerül megrendezésre egyre nagyobb költségvetéssel. A szélessávú internet elterjedésével és a kompetitív videojátékok népszerűsödésével nagyon sokak számára elérhetővé vált az e-sport.

A megvizsgált magyar nyelvű Sport Motivációs kérdőív alapján kialakítottuk az e-sportolókra vonatkozó 58 kérdésből álló motivációs kérdőívet. A Debreceni Egyetem Műszaki Kar hallgatói számára kiküldött kérdőívre összesen 105 választ kaptunk.

A kutatásunk során arra a megállapításra jutottunk, hogy a játékosok számára nagyon fontos, a tapasztalatszerzés, valamint, hogy saját magukat fejlesszék, minél több új technikát, módszert tanuljanak meg az adott játék során. Motivációs tényezők közül a belső motiváció a domináns, a saját örömszerzés, a saját maguknak való megfelelés. Arra a következtetésre jutottunk, hogy a hallgatók nagy része az e-sportot csak játéknak, kikapcsolódásnak tekintik, számukra a hagyományos sport az elsődleges és fontos szerepet játszik az életükben, azonban akik számára az e-sport az elsődleges sport, naponta több órát töltenek el a sport játékokkal, belsőleg motiváltabbak és a barátaikat is leginkább az e-sportból ismerik.

Hivatkozások

- [1] British Esport Association (2017): *Esports: The world of competitive gaming. An overview.* <http://www.britisheports.org/>.
- [2] Európai Tanács (2001): *Európai Sport Charta és a Sport Etikai Kódex*, Rec(92) 13 és Rec(92) 14 számú ajánlások, ISBN:963 9341 061, Budapest. 10. o.

- [3] 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>.
- [4] Géczi Gábor - Bognár József - Révész László - Benczenleitner Ottó - Velencei Attila (2011): *Utánpótláskorú jégkorongozók sportmotivációi és az általuk észlelt motivációs környezet hatása a menedzseri környezetre*. Kalokagathia 49. évf. 2-4. sz. / 2011.
- [5] Jackson, S. A. - Eklund, R. C. (2002): *Assessing flow in physical activity: The Flow State Scale-2 and Dispositional Flow Scale-2*. Journal of Sport & Exercise Psychology, 24, 133-150.
- [6] Mallett, C. - Kawabata, M. - Newcombe, P. - Otero-Forero, A. - Jackson, S. (2007): *Sport motivation scale-6 (SMS-6): a revised six-factor sport motivation scale*. Psychology of Sport and Exercise, 8, pp. 600-614.
- [7] Paic Róbert, Kajos Attila, Meszler Balázs, Pisztočka Gyönyvér 2018: *A magyar nyelvű sportmotivációs skála (H-SMS) validációja és eredményei*, Magyar Pszichológiai Szemle, 2018 DOI:10.1556/0016.2018.002.
- [8] Pelletier, L. G. - Fortier, M. S. - Vallerand, R. J. - Tuson, K. M. - Brière, N. M. - Blais, M. R. (1995): *Toward a new measure of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and amotivation in sports: The Sport Motivation Scale (SMS)*. Journal of Sport & Exercise Psychology, 17, 35-53.
- [9] Pelletier, L. G. - Rocchi, M. A. - Vallerand, R. J. - Deci, E. L. - Ryan, R. M. (2013): *Validation of the revised sport motivation scale (SMS-II)*. Psychology of Sport and Exercise, 14(3), 329-341.
- [10] Révész László - Bognár József - Trzaskoma-Bicsérdy Gabriella - Kovács T. László (2009): *A Perceived Motivational Climate in Sport questionnaire-2 (PMCSQ-2) kérdőív hazai alkalmazása*. Kalokagathia, 47. évf. 2-3. sz. / 2009.
- [11] Révész László - Bognár József - Géczi Gábor - Sós Csaba (2011): *A motivációs környezet vizsgálata úszásban*. Kalokagathia, 49. évf. 2-4. sz. / 2011.
- [12] Ryan, R. M. - Deci, E. L. (2000): *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Direction*. Contemporary Educational Psychology 25, 54-67.
- [13] Selarta, M. - Nordstro, T. - Kuvaasc, B. - Takemurad K. (2008): *Effects of Reward on Self-regulation, Intrinsic Motivation and Creativity*. Scandinavian Journal of Educational Research, Vol. 52, No. 5, October 2008, pp. 439-458.
- [14] Szabella Olivér (2018): *Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása*, In Információs Társadalom, XVIII. évfolyam, 1. szám, p.67.
- [15] Szemes Ágnes - Harsányi Szabolcs Gergő - Tóth László (2016): *Különböző sportágakban versenyző sportolók sportmotivációjának és flow élményének összehasonlító vizsgálata*. Testnevelés, sport, tudomány, 1. évfolyam, 1. szám 2016. április.
- [16] Szemes Ágnes - Vig Péter - Géczi Gábor - Patócs Ákos - Sipos Kornél - Tóth László (2017): *Különböző életkorú élvonalbeli birkózók észlelt motivációs környezetének és külső-belső motivációs tényezőinek összehasonlító vizsgálata*. Magyar Sporttudományi Szemle, 18. évf. 1. (69.) sz. / 2017.
- [17] T. Kiss Judit, Tóthné Kovács Enikő, Kosda Bence (2019): *Amit az e-sportról tudni lehet, az e-sport jellegzetességeinek vizsgálata*, Magyar Sporttudományi Szemle, 20. évfolyam 80. szám, 2019/3, 41-49.