

II. PE ZEK E-SPORT SZAKMAI NAPOK

2023. SZEPTEMBER 13-14.



II. PE ZEK E-SPORT SZAKMAI NAPOK ÖSSZEFOGLALÓ KIADVÁNY

2023. SZEPTEMBER 13-14.

Szerkesztők:

Gaál Eszter

Dr. Szűcs Judit

Dr. Guzsvinecz Tibor

Kiadó:



ISBN 978-615-02-0670-7

Zalaegerszeg

2024

TARTALOMJEGYZÉK

KÖSZÖNTŐ	3
PROGRAM	4
ELŐADÁSOK	6
Mozgáskövetés, VR, játékelmény kiterjesztés – innovációs trendek az e-sportban.....	6
Az egocentrikus és exocentrikus távolságok kapcsolata az e-sporttal.....	8
Az e-sport és a Play-to-Earn játékok forradalma:.....	9
Az NFT-k és a blokklánc szerepe	9
E-sport és adatvédelem - Kihívások és lehetőségek	11
IT-toborzás lehetőségei az e-sportban szerzett tapasztalatok alapján.....	13
Adataalapú játékosfejlődés az e-sportban.....	15
Gépi tanulás (ML) és mesterséges intelligencia (AI) eszközök bemutatása a League of Legends játékon keresztül	15
Játsszunk? Mérjük!	16
Mi teszi a jó e-sportolót? - avagy egy e-sport-specifikus tesztrendszer kidolgozása az utánpótlás-kiválasztás és tehetségdiagnosztika elősegítésére.....	17
E-sport: hogyan ne váljak képernyőfüggővé. Megelőző stratégiák, gyakorlati tanácsok e-sportolóknak és szüleiknek	19
Az e-sport helyzete a felsőoktatásban	20
E-sport sportjogi!? kérdései	23
ÖSSZEFOGLALÓ A KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉSEKBŐL	25
Az e-sport és az egyetemi sport kapcsolata.....	25
Informatikai innovációk az e-sportban	27
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS	29

KÖSZÖNTŐ

Kedves Olvasó!

A Pannon Egyetem Zalaegerszegi Egyetemi Központ megbízott főigazgatójaként fontosnak tartottam, hogy támogassam egy olyan rendezvény megrendezését, mely az e-sport különböző nézőpontú vizsgálatait tűzte zászlajára. Miért is szerveztünk egy ilyen rendezvényt az egyetemünkön? Miért foglalkozunk e-sporttal?

Napjainkban az e-sportok térnyerése jelentős, ez nem vitatható. Így a téma aktuális. Nemcsak a hobbijátékosokra kell gondolni a gaming világában, hanem a profi e-sportolókra, az e-sport-platformokra is. Nagyon érdekes az e-sportos ökoszisztéma, rengeteg ága van, különböző platformokon, különböző műfajú „játékokkal” játszanak az e-sportolók, legyen az akár stratégiai játék, vagy éppen sportszimulátor. E sokszínű világ megismerése izgalmas.

Azért is szerveztünk egy ilyen témájú rendezvényt, mert fiatalokat oktatunk, akiknek a körében az e-sport nagyon népszerű. Miért? Gondoljunk arra, hogy az autószimulátor-versenyzésnél a játékosok a valódi autóversenyzőkkel megegyező mozgáskészletet használnak realisztikus perifériákkal! Ez élményt ad a játékosnak.

Zalaegerszegen gazdaságinformatikus szakon is képzünk fiatalokat, informatikai háttér nélkül pedig nem beszélhetnénk e-sportról.

Kampuszunkon több szakdolgozat, TDK-kutatás is készült az elmúlt években a témakörhöz kapcsolódóan. Izgalmas kutatási terület a támogatói, szponzori jelenlét elemzése az e-sportban, vagy az, hogy a sportfogadó irodák kínálatában hogyan jelennek meg a különböző e-sport-események.

Az e-sport is lehet közösségépítő erő is, hiszen azt tapasztaljuk, hogy sokszor a virtuális téren kívül is közösséggé formálódhatnak a játékosok.

Ha játékosként nem is érintett valaki ebben a „műfajban”, szülőként, barátként, felelősen gondolkodó állampolgárként jó, ha széles körben tájékozott e területen.

Nagyon örülök, hogy rendezvényünkön 4 egyetem (Magyar Testnevelési és Sporttudományi Egyetem, Eötvös Loránd Tudományegyetem, Debreceni Egyetem, Pannon Egyetem) oktatói, kutató vettek részt előadóként.

Jelen kötet jól mutatja, hogy milyen sok oldalról vizsgálható az e-sport témaköre!

Dr. Palányi Ildikó PhD
dékán

Pannon Egyetem Gazdálkodási Kar Zalaegerszeg

PROGRAM

A rendezvény szervezői az e-sport világot érintő területek jeles képviselőinek biztosítottak lehetőséget arra, hogy a maguk szakterületén mutassák be az e-sporthoz való kapcsolódásukat. A fő cél az volt, hogy az e-sport gazdasági lehetőségeit, veszélyeit, sport voltát, IT vonatkozásait, és egyéb szakmai oldalait nívós előadások keretében ismerhesse meg a hallgatóság.

I. NAP - 2023.09.13. SZERDA

10:00 - 12:30

A Pannon Egyetem hallgatói és Zalaegerszeg MJV középiskolás diákjai számára különböző játékok kerültek bemutatásra, melyek bárki számára kipróbálhatóak voltak

12:30 - 13:15 Regisztráció, ebédszünet

13:30 - 14:00 Megnyitó

14:00 - 14:45 Plenáris előadás

Halmos Máté - Play to Earn: Valódi értékteremtés és jutalmazás a gaming világában

14:45 - 15:00 Kávészünet

15:00 - 15:45 Bemutatkozik a HUNESZ - Magyar E-sport Szövetség

15:00 - 15:10 Gáspár Péter - Szikra Kupa bemutatása

15:10 - 15:30 Tóta Gábor - Egyetemi E-sport Kupa bemutatása

15:30 - 15:45 Biró Balázs - A hazai e-sport helyzete

15:45 - 16:00 Kávészünet

16:00 - 16:20 Előadás

Szabella Olivér - Az e-sport a felsőoktatásban

16:30 - 17:30 Kerekasztal-beszélgetés

Téma: Az e-sport és az egyetemi sport kapcsolata

Résztevők: Bella Dániel, Hurtik Péter, Skoda Gergő

Moderátor: Halmos Máté

II. NAP - 2023.09.14. CSÜTÖRTÖK**10:00 - 12:00 Online prezentációk (Sporttudomány szekció)**

10:00 - 10:25 Papp Dávid - Mi teszi a jó e-sportolót? - avagy egy e-sport-specifikus tesztrendszer kidolgozása az utánpótlás-kiválasztás és tehetségdiagnosztika elősegítésére

10:25 - 10:50 Dr. Szekeres Diána - E-sport sportjogi!? kérdései

10:50 - 11:15 Kutyej Dániel - Lelkész-gamer előadása az e-sportról és a fejlődésről

12:00 - 13:30 Ebédszünet**13:30 - 14:15 Plenáris előadás**

Nádai Endre Levente - Adataalapú játékosfejlődés az e-sportban: gépi tanulás és mesterségesintelligencia-eszközök bemutatása a League of Legends játékon keresztül

14:15 - 15:30 Szóbeli prezentációk (IT-szekció)

14:15 - 14:40 Filep Tamás - Mozgáskövetés, VR, játékélmény-kiterjesztés - innovációs trendek az e-sportban

14:40 - 15:05 Pörtl Ákos - E-sport: hogyan ne váljak képernyőfüggővé. Megelőző stratégiák, gyakorlati tanácsok e-sportolóknak és szüleiknek

15:05 - 15:30 dr. Horváth Katalin LL.M. - E-sport és adatvédelem: Kihívások és adatvédelem

15:30 - 15:55 Németh Krisztián - Szabó Péter - Játsszunk? Mérjünk!

15:55 - 16:20 Kávészünet**16:20 - 17:30 Kerekasztal-beszélgetés**

Téma: Informatikai innovációk az e-sportban

Részvevők: dr. Horváth Katalin LL.M., Joós Attila, Nádai Endre Levente

Moderátor: Filep Tamás

ELŐADÁSOK

Mozgáskövetés, VR, játékélmény kiterjesztés – innovációs trendek az e-sportban

Filep Tamás
PhD-hallgató

ELTE Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar, Savaria Műszaki Intézet

Az előadás során a virtuális valóság történeti áttekintését követően sor került az e-sport legújabb innovációs trendjeinek bemutatására és elemzésére. Ezeknek az IT-területen megjelenő innovációs fejlesztéseknek a célja a játékélmény továbbnövelése, a virtuális térben lévő érzékelés kiterjesztése. A tématerületeket tekintve a virtuális valóság környezete, a haptikus visszacsatolás és a mozgás követése köré csoportosulnak. Az előadás során áttekintettük az újabb fejlesztési irányokat, azok hatásait, a továbbfejlesztési irányokat és a jelenlegi kihívásokat.

Az e-sport-játékosok fizikailag egy helyen vannak a nézőkkel a VR-arénákban rendezett tornákon, ezzel szemben a virtuális stadionok esetén a nézők avatarjai egy virtuális stadion nézőterére ülve követhetik az e-sport-mérkőzéseket, vagy pedig avatarjaikkal a játékosokkal együtt mozoghatnak megfigyelőként a virtuális téren belül. A jelenleg kísérleti fázisban lévő fejlesztéstől azt várják, hogy fokozza az e-sportot követő nézőközönség elkötelezettségét, élményét.

Haptikus visszacsatolással a növekvő játékélmény mellett a játékos teljesítménye is növelhető, mivel finomodik a játékos érzékelése, illetve a játékosok közötti pszichológiai kötelék is erősödik. A haptikus visszacsatolás leggyakoribb formája a ruhába szerelt aktuátorokkal végzett transzkután elektromos idegstimuláció (TENS) és az elektromos izomstimuláció (EMS) alapul. A haptikus kesztyűkkel a játékosok tárgyérzetét lehet fokozni, amelynek valóságosabbá válása kulcsfontosságú előrelépés lenne a virtuális térben végzett különböző tevékenységek során. Emellett ígéretes kutatások folynak az ajkakon és a szájüregben lévő idegsejtek stimulációjára.

A mozgáskövetés-alapú fejlesztések egy része mélységi és RGB-kamera alapú megközelítésen alapul, amelyeket mesterséges intelligencia alapú algoritmusokkal tesznek hatékonyabbá. A másik megközelítés során pedig a játékosokra helyezett szenzor adatok alapján történik a mozgás-rekonstrukció.

Az utóbbi megoldás előnye, hogy a virtuális térben való eszközhasználat kibővítésére is felhasználható (pl. különböző ütők, fegyverek stb.). A mozgáskövetésnél külön terület a szemmozgás alapú renderelés optimalizálása, illetve száj mozgáskövetésével az arcmimikák valóság-hű átvitele.

A fentiekben felsorolt innovációs trendek, fejlesztések akkor válnak különösen érdekessé, hogyha figyelembe vesszük, hogy az 5G-hálózat megjelenésével a hálózati késleltetésből fakadó problémák is egyre kevesebbé fognak akadályt jelenteni.

A jövőben nagy szerepet kaphatnak azok a mesterséges intelligencia alapú algoritmusok, amelyek hatására az egyes képfeldolgozási, mozgáskövetési algoritmusok még hatékonyabbá válhatnak.

Amennyiben a kutatási eredményeket hasznosítva sikerül a jelenlegi megoldásokat továbbfejleszteni, szélesebb körben megfizethetővé tenni, akkor az e-sportolók és a nézők is egyaránt sokat nyerhetnek a játékélmény kiterjesztésével. A játékélmény valóság-hűbbé tétele az e-sportolók mellett a hobbi felhasználók táborát is növelheti, ezáltal pedig egy nagyobb tömegbázisból kerülhetnek ki a jövő hivatásos e-sportolói.

Az egocentrikus és exocentrikus távolságok kapcsolata az e-sporttal

Dr. Guzsvinecz Tibor¹, Dr. Szűcs Judit²

^{1,2}egyetemi adjunktus

^{1,2}Pannon Egyetem, Műszaki Informatikai Kar, Informatikai Rendszerek és Alkalmazásai Tanszék

Manapság két típusú távolságérzékelésről beszélünk: egocentrikus és exocentrikus távolságokkal találkozhatunk a mindennapokban. Mindkét típusú távolság kifejezetten fontos mind a mai életben, mind pedig a játékok területén. Az előbbi a megfigyelőhöz képest vizsgálja a távolságot egy objektumig, míg az utóbbi két vagy több tárgy közötti távolságot fejezi ki, anélkül, hogy figyelembe venné az adott nézőpontot vagy pozíciót. Sejthető, hogy mindkét típusú távolság megfelelő használata segíti a játékosokat és a versenyzőket a játékterek és a pályák hatékonyabb navigációjában, valamint a stratégiai döntések meghozatalában.

Az egocentrikus távolság észlelése segíti a játékosokat az ellenfelek távolságának felismerésében, a célzásban, a legközelebbi fedezékek megtalálásában, és az ezekkel kapcsolatos interakciókban. Ez a távolságtípus kulcsfontosságú szerepet játszik a sikeres támadásokban és a védekezésekben. Ezzel ellentétben az exocentrikus távolság segíti a játékosoknak megtervezni az útvonalakat, megtalálni a fontos helyszíneket, vagy akár egy térképen való tájékozódást tesz könnyebbé az adott játékban. Ez a távolságtípus hasonlóan kulcsfontosságú szerepet tölt be, hiszen az e-sport-versenyeken gyorsan kell reagálniuk a játékosoknak az ellenfelek vagy akár az objektumok közötti távolságok leküzdésére.

Megállapítható, hogy mindkét távolságtípus egyaránt segít a játékosoknak a jobb helyzetértékelésben, és hozzájárul teljesítményük javulásához. Az e-sport-versenyzőknek kifejezetten fontosak ezek a távolságtípusok, hiszen gyors és pontos döntéseket kell meghozniuk az ellenfelek és a tereptárgyak pontos lokalizálása érdekében. Ezek a döntések pedig akár győzelemre is vezethetik az adott játékost, vagy akár az egész csapatot. Mindemellett, nem csak a versenyzőknek fontosak ezek a távolságtípusok, mivel ezeket a versenyeket általában közvetítik. Ha a közvetítők, vagy akár a nézők is rendelkeznek kiforrott távolságérzékeléssel, az e-sport-versenyek megfigyelése élvezhetőbbé válhat számukra.

A Kulturális és Innovációs Minisztérium ÚNKP-23-4 Kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Alapból finanszírozott szakmai támogatásával készült.

A közlemény a TKP2021-NVA-10 számú projekt keretében a Kulturális és Innovációs Minisztérium Nemzeti Kutatási Fejlesztési és Innovációs Alapból nyújtott támogatásával, a 2021. évi Tématerületi Kiválóság Program pályázati program finanszírozásában valósult meg.

Az e-sport és a Play-to-Earn játékok forradalma: Az NFT-k és a blokklánc szerepe

Halmos Máté
alapító elnök
eSport Szombathely Sportegyesület

Bevezetés

Az e-sport és a digitális játékok világa hatalmas változásokon megy keresztül, és ezeknek a változásoknak központi szereplői az NFT-k (Non-Fungible Tokenek) és a blokklánc-technológia. Az előadás célja az volt, hogy mélyebben megértsük, hogy hogyan formálja át az e-sport és a játékipar az életünket, az üzleti lehetőségeket és a munkahelyeket a Play-to-Earn játékok révén. Az előadás számos kulcsfontosságú témát érintett, beleértve az NFT-k működését, a blokklánc alapú játékokat és a jövő kilátásait ezen az izgalmas területen.

Az NFT-k és a blokklánc alapú játékok világa

Az előadás keretében AI által generált előadótársammal (Annával) együtt mutattuk be az NFT-k fogalmát és azt, hogyan működnek. Az NFT-k egyediek, megkülönböztethetőek, és a blokkláncon rögzítik az értékes digitális eszközök és tartalmak tulajdonjogait. Az NFT-k számos területen alkalmazhatók, ideértve a digitális művészeteket, a virtuális ingatlanokat és a játékokat. A blokklánc alapú játékok lehetővé teszik a játékosok számára, hogy valós értéket teremtsenek a játékban eltöltött idővel és energiával.

Play-to-Earn játékok és új üzleti modell

Az előadás részletesen bemutatta a Play-to-Earn játékok koncepcióját, ahol a játékosok valós pénzt kereshetnek a játékkal. Ezek a játékok alapvetően megváltoztatják az e-sport és a játékipar gazdasági modelljét. Az NFT-k és a blokkláncok lehetővé teszik a játékosok számára, hogy digitális eszközöket értékesítsenek és cseréljenek, miközben aktív részesei a játék közösségének.

Társadalmi és környezeti kihívások

Az előadás során hangsúlyoztuk a Play-to-Earn játékok pozitív hatásait, de nem hagytuk figyelmen kívül a társadalmi és környezeti kihívásokat sem. Az inkluzivitás, az esélyegyenlőség és a fenntarthatóság fontos kérdések, amelyeket meg kell oldanunk ahhoz, hogy ezek az új modellek pozitív változást hozzanak. Jogi és regulációs kérdések is felmerülnek az NFT-k és a blokklánccal működő játékok terén.

Jövőkép és következtetés

Az előadás záró részében röviden áttekintettük a jövőt, amelyben az e-sport és a Play-to-Earn játékok még szorosabban fonódnak össze a blokklánc-technológiával. Az egyedi és személyre szabott élmények tovább erősödnek, az üzleti modellek újraformálódnak, és a munkahelyek sokszínűsödnek. Az NFT-k és a blokkláncok új kulturális, művészeti és gazdasági paradigmákat hoznak létre.

Gyakorlati példa

Egy konkrét példán keresztül mutattuk be azt, hogy milyen egyszerű, de mégis milyen nagy odafigyelést igényel a Play-to-Earn típusú játékok felfedezése. Kihangsúlyoztuk, hogy a blokklánc-technológia egyik legnagyobb előnye a decentralizáltság, de ez nagy veszélyekkel is járhat, ha nem vagyunk elég körültekintőek. Példánkban a Gala Games játékfejlesztő céget mutattuk be, ezen belül pedig kicsit részletesebben foglalkoztunk a Spider Tanks nevű játékkal és ennek valódi értékteremtő rendszerével.

Az előadás igyekezett rávilágítani arra, hogy az e-sport és a játék világa mennyire dinamikus és változó. A Play-to-Earn játékok és az NFT-k révén új lehetőségek nyílnak meg a játékosok és a fejlesztők számára, ugyanakkor fontos kihívásokkal is szembe kell nézniük. Ahogy a technológia tovább halad, a játékiparban rejlő potenciál hatalmasnak ígérkezik... Az előadásban arra kívántunk ösztönözni mindenkit, hogy nyitott szemmel és kreatívan közelítse meg ezt az izgalmas jövőt.

E-sport és adatvédelem - Kihívások és lehetőségek

dr. Horváth Katalin LL.M.

ügyvéd, adatbiztonsági és adatvédelmi szakjogász,
mesterséges intelligencia és technológia jogi szakjogász hallgató
Eötvös Loránd Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar

Bevezetés

Az e-sport és az adatvédelem a digitális világot gyökeresen átalakítja. Az e-sport nem csak egy szórakoztató szabadidős tevékenység, hanem egy teljesen új iparágként jelenik meg napjainkban, amely egyszerre kínál szórakozási és versenyzési lehetőséget az online világban, amely során rengeteg személyes adat keletkezik.

A személyes adatok védelme az emberi méltóság védelmének egy sajátos aspektusa, amely az emberi méltóságból, mint anyajogból vezethető le. A személyes adatok védelméhez való jogot az Alaptörvény a VI. cikkében deklarálja. A személyes adatok védelmének legfontosabb jogszabálya AZ EURÓPAI PARLAMENT ÉS A TANÁCS 2016. április 27-i (EU) 2016/679 RENDELETE a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről (általános adatvédelmi rendelet - a továbbiakban: GDPR). A GDPR 4. cikk 1. pontja adja meg a személyes adat fogalmát. Személyes adat az azonosított vagy azonosítható természetes személyre („érintett”) vonatkozó bármely információ; azonosítható az a természetes személy, aki közvetlen vagy közvetett módon, különösen valamely azonosító, például név, szám, helymeghatározó adat, online azonosító vagy a természetes személy testi, fiziológiai, genetikai, szellemi, gazdasági, kulturális vagy szociális azonosságára vonatkozó egy vagy több tényező alapján azonosítható. Így tehát személyes adat a játékos profilja, az elért eredményei, játékműve, játékkal töltött ideje, a hangja, képmása, hogy csak néhány példát említsünk. Így tehát, amikor például az egyes játékokat élőben közvetítik (streamelik), akkor is személyes adatokat osztanak meg. Ebben az esetben nem feledkezhetünk meg, hogy a képmáshoz való jog egy, a Polgári Törvénykönyvről szóló 2023. évi V. Törvény (a továbbiakban: Ptk.) nevesített személyiségi jog, amelyet nem csak az adatvédelmi jog, hanem a polgári jog is véd. A Ptk. 2:48.§-a kiemeli, hogy a képmás vagy hangfelvétel elkészítéséhez szükséges az érintett hozzájárulása. A Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság (a továbbiakban: NAIH) állásfoglalása szerint nem csak az elkészítéshez kell hozzájárulni, hanem külön a közzétételhez is.

Mint láthatjuk, az érintetteknek különféle jogai lehetnek az adatkezelés kapcsán, mint például a tájékoztatáshoz való jog, hozzáféréshez való jog, törléshez való jog, az adathordozhatósághoz való jog, vagy a korlátozott adatkezeléshez való jog.

Az adatkezelőnek minden adatkezelés megkezdésekor kötelessége tájékoztatni például, hogy milyen adatokat kezel rólam, milyen célból, mennyi ideig, kinek adja át. Sokszor bele se gondolunk, hogy a harmadik országokba is továbbítják az adatainkat. Vajon ez EU-n kívül megfelelő védelmet élveznek? Erre a kérdésre jó példa a Schrems I-II. ítélet, amely először az USA-val jóváhagyott Safe Harbour megállapodásnak, majd a Privacy Shieldnek, mint adattovábbítási garanciának a halálát jelentette. Az e-sport kapcsán azonban nem mehetünk el a kiskorú játékosok védelme mellett sem, hiszen számos kiskorú játszik. Ezeknek a fiatal játékosoknak különleges védelmet és figyelmet kell biztosítani az adatvédelem terén. De hogyan lesz érvényes a jognyilatkozatuk? Míg a polgári jogban a nagykorúsághoz és az érvényes jognyilatkozathoz a 18. életév betöltése kell, mert akkor válik cselekvőképessé, addig a GDPR szerint az adatkezelésekhez 16 év alattiak esetében kell a törvényes képviselő hozzájárulása. Napjainkban az informatikai bűnözés is megnövekedett: egyre több a kiberbűncselekmény, illetve az online térben elkövetett szexuális agresszió, de emellett új bűncselekmények is jelentek meg, amelyek a játékosokra kiemelt veszélyt jelenthetnek: adathalászat, szexting, cyberbullying, deepfake. A legjelentősebb mind közül azonban a Büntető Törvénykönyvről szóló 2012. évi C. törvényben is nevesített személyes adattal visszaélés bűncselekménye, amely megvalósulhat: jogosulatlan adatkezeléssel, céltól eltérő adatkezeléssel, illetve az adatbiztonsági intézkedések elmulasztásával.

Következtetés

Mint látható, az e-sport-játékosok adatainak védelme egy összetett problémakör, amely rengeteg kihívás elé állít minket több jogterületen is.

IT-toborzás lehetőségei az e-sportban szerzett tapasztalatok alapján

Joós Attila
ügyvezető
Webmark Europe Kft.

Az Információtechnológia (IT) területén pár évtizeddel ezelőtt még természetes dolognak számított, hogy az IT-sok egyben kicsit "gémerek" is voltak. Sőt, az akkor úgynevezett "számítógépes játékok" elkötelezett híveinek számító diákok (gúnynévvel nevezve "kockák") pályaválasztási útvonalait is ez jelölte ki - az IT egyes részterületei felé. Nevezhetjük ezt pályaaorientációs kezdőlépésnek is, hiszen aki elboldogult a számítógépes játékok telepítésével, "beszerzésével", hekkelésével, nagyon nem kellett keresni a helyét a munka világában.

Egy IT-vállalkozás vezetőjeként sokszor játszom el a gondolattal, hogy egy új munkatárs érkezésekor szívesen leülnék egy általa választott játékkal játszani, amelyet először el kellene magyaráznia nekem (mint boomernek). Nyilván ebből le lehet mérni a kommunikációs skilleket nála első lépésként. Mi másból, mint abból, amit igazán ismer és szeret valaki és ahogy arról beszél, az sokat elárul magáról az emberről is. Azt hiszem, ez járható út lehet. Élvezetes lenne-e? Többet mutat-e egy jelentkező személyiségéből? Mennyire szabadítja fel a jelentkezőt és teszi könnyeddé az amúgy elég sablonos és feszingős jelentkezési és toborzási folyamatot? Lássuk be, elég komoly hírértéke lenne a jelentkezőink baráti körében az "állásinterjúnak", amiről úgy nyilatkozna a delikvens: "Képzeljétek péppé vertem a leendő ügyvezetőt Super Mario Kartban és a végén még ő gratulált mosolyogva! Wow!"

Egyébként életszerű-e levezetni a vezetői képességeket egy 100 fős Warcraft klánvezér tapasztalataiból? Azaz: 10 munkatársat el tud-e igazgatni, ha egyébként naponta osztogat parancsokat és élet-halál ura a játékban. Ezt most még ízlelgetjük, de példákat erre a tengerentúlról már láttunk, illetve önéletrajzban sem éreznénk furának.

Tart-e ott az e-sport, hogy mérjük a játékosaink (munkatársaink) skilljeit, reakcióidőket és kényes szituációkra adott válaszaikat? Egyébként nagyon is tart.

Lépjünk egyet előre, tegyük kétlépcsőssé a folyamatot és a jelentkezőnk először ismerkedjen meg Maximmal, az AI-toborzónkkal, aki kihívja pár játékra leendő kollégánkat és csak ezután következik az ügyvezető izzasztása.

Költséghatékony-e, akár távolról online letesztelni pár tucat jelentkezőt, ami alapján a személyes meghallgatásokra már az adott ágazatnak és munkakörnek megfelelő skillekkel rendelkezők juthatnak be. Vezetőként nagyon vágyunk ezekre a helyzetekre, persze visszatartó erő, hogy a rendszerünk hibáiból fakadóan nem szűrünk-e ki tehetségeket, akikre személyesen felfigyelhetnénk, de egy gép nem azokat a paramétereket nézi, mint egy ember. Az egyre élethűbb és érzékletesebb játékok és kicsit tágabb értelemben vett alternatív világunk (virtuális valóságunk) és az "evilági munkahelyek" között óriási a kontraszt.

Tudunk-e a gépek segítségével megszabadulni a "nemszeretem" feladatoktól és csupán az izgalmas és kreatív feladatokat kiválogatni? Úgy gondolom, törekednünk kell arra, hogy ezt elérjük. Ha ez nem sikerül, nagy lemorzsolódással kell számolni a fiatal pályakezdőinknél, akiknek az izgalmi szintje magasabb, mint hogy fekete képernyőn fehér betűket bogarásszanak.

Az innovációs tevékenységben, amely egy adott újítás létrehozására irányul, egyre nagyobb figyelem összpontosul az ún. innovációs melléktermékekre. Az adott fő cél, a kiindulási terv, ha végül nem sikerül, de mégis számos közbenső ötlet valósul meg és részeredmény jön létre, mely további perspektívákat adhat. A játékfejlesztés világában a mellékszálak is izgalmasak lehetnek, hiszen egy nem túl jól sikerült játékfejlesztés adhat kiindulópontokat másik fejlesztésekhez.

Összegezve az e-sport és az IT, illetve az innováció témaköreiből kiindulva, oda juthatunk egy vállalkozás toborzási folyamatainak a korszerűsítésében, hogy a leendő munkatársak a saját közegükben felszabadultan mutathatják meg a "legjobb formájukat". Ez kezdetnek jó, de a munkatársak rövid szakaszon történő kiégését el kell kerülnünk, melyhez szintén kapóra jönnek az AI-megoldások.

Adataalapú játékosfejlődés az e-sportban. Gépi tanulás (ML) és mesterséges intelligencia (AI) eszközök bemutatása a League of Legends játékon keresztül

Nádai Endre Levente
szabadúszó IT-tanácsadó, software architect, gaming coach

Az előadás mélyreható betekintést nyújt a modern e-sport világába, kiemelve a mesterséges intelligencia és a gépi tanulás szerepét a játékosfejlődésben. A központi téma a League of Legends, az egyik legnépszerűbb e-sport játék, amely kiváló példa arra, hogyan lehet az adatok elemzésével és az AI által kínált eszközökkel hatékonyan támogatni a játékosok fejlődését. Az előadás során számos valós példát, interaktív bemutatókat és konkrét eszközöket prezentáltunk, amelyek segítségével a résztvevők mélyebb betekintést nyerhettek a League of Legends játékadatainak elemzésébe és az AI/ML-megoldások gyakorlati alkalmazásaiba. Ez az előadás inspirációval szolgálhat mindenki számára, aki szeretné jobban megérteni, hogyan járul hozzá az adatalapú megközelítés a játékosok teljesítményének javításához.

Főbb témák:

- Az adatalapú játékosfejlődés alapelvei és jelentősége az e-sportban.
- League of Legends mint példajáték: elemzési lehetőségek és kihívások.
- Gépi tanulás (ML) és mesterséges intelligencia (AI) szerepe a játékosok teljesítményének értékelésében és fejlesztésében.
- Konkrét eszközök és technikák bemutatása, amelyek segítik a játékosok fejlődését és a csapatstratégiák optimalizálását.
- Az adatalapú megközelítés hatása az e-sport-versenyzők és -csapatok sikereire.
- A jövő kilátásai: hogyan formálja tovább az AI és ML az e-sport fejlődését és versenyképességét.

Kiknek szól az előadás:

Az előadás mindenkit megszólít, aki érdeklődik az e-sport iránt, különösen azokat, akik szeretnék jobban megérteni, hogyan működik az adatalapú játékosfejlődés és milyen módon járul hozzá az AI és ML a játékosok és a csapatok sikeréhez. Az előadás gyakorlati példákon keresztül mutatja be az eszközök alkalmazását, így még azok is hasznos információkat szerezhetnek, akik még csak most ismerkednek az AI és ML alapjaival.

Játsszunk? Mérjük!

Németh Krisztián¹, Szabó Péter², Bella Dániel³, Dr. Szűcs Judit⁴

^{1,2}egyetemi hallgató, ³Zalai Egyetemi Sportegyesület elnök, ⁴egyetemi adjunktus

^{1,2,4}Pannon Egyetem, Műszaki Informatikai Kar, Informatikai Rendszerek és Alkalmazásai Tanszék, ³Pannon Egyetem Zalaegerszegi Egyetemi Központ

A videójátékok az emberek napjainak szerves részét képezik és gyakran tekintünk rájuk szórakozási és kikapcsolódási formaként egyaránt. Egy videójáték általában nem ad a felhasználó fiziológiai értékeiről semmilyen tájékoztatást. A témával már többen is foglalkoztak más-más műfajokat vizsgálva egy adott játék kapcsán. Kutatásunk alatt célunk a témában elmélyülni és egy saját fejlesztésű horrorműfajú játéknál megvizsgálni és bővíteni a mért adatok listáját. Előadásunkban az ehhez tartozó témakörökkel foglalkoztunk az alábbiak szerint.

A történet főhőse egy szobrász, aki kislánya elvesztése miatt a valósággal is elveszíti a kapcsolatát, és csak akkor lelhet békére, ha a lányáról formázott, széttört szobor darabjait újra egyesíti. A játék folyamán ezeket az elemeket kell megtalálni, azonban ez nem egyszerű! A folyamat során váratlan dolgok következnek be. Ezen események során mérési pontokat határozunk meg, amelyeknél a játékosok fiziológiai adatait szenzorokkal mérjük.

Célunk továbbá az is, hogy a játékot megelőzően és a futásával párhuzamosan a felhasználó elérjen a profiljához tartozó bizonyos adatokat. Ezt szintén egy saját fejlesztésű telefonos applikáció teszi lehetővé. A regisztráció során a felhasználóneveket egy saját, előre definiált listából generáljuk, ezzel is megelőzve az obszcén és személyes információkat tartalmazó nevek használatát. A felhasználtól gyűjtött információk megadása önkéntes és nem vezethető vissza a személyhez; a kutatócsoport csak a generált felhasználónévvel tud bármilyen kapcsolatot összekötni. A végigjátszás során monitorozzuk a játékban mért értékeket, a kiugróak esetében a felhasználónak figyelmeztetést küldünk ki. A játékmenet végeztével részletes diagnosztikán nézheti meg a felhasználó a nyújtott teljesítményét.

A későbbiek során az elkészült játék e-sport-aspektusait is vizsgálni kívánjuk, mégpedig úgy, hogy létrehozunk egy versenykörnyezetet, ahol a játékosoknak az idővel kell megküzdeniük a játék sikeres teljesítéséhez. A speedrunok egyedülálló módot kínálnak a játékunk újrafelfedezésére és bemutatására a rajongók számára.

A közlemény a TKP2021-NVA-10 számú projekt keretében a Kulturális és Innovációs Minisztérium Nemzeti Kutatási Fejlesztési és Innovációs Alapból nyújtott támogatásával, a 2021. évi Tématerületi Kiválóság Program pályázati program finanszírozásában valósult meg.

Mi teszi a jó e-sportolót? - avagy egy e-sport-specifikus tesztrendszer kidolgozása az utánpótlás-kiválasztás és tehetségdiagnosztika elősegítésére

Papp Dávid¹, Dr. Csukonyi Csilla²

¹tanársegéd, ²egyetemi adjunktus

^{1,2}Debreceni Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Pszichológiai Intézet

A jelen, folyamatban lévő kutatásnak a célja feltárni és ezáltal megismerni azon pszichológiai jellemzőket, amelyek befolyásolják az e-sportolás során nyújtott teljesítményt. További cél egy gyakorlatban is (kiválasztási és pszichodiagnosztikai szempontból) hasznosítható tesztcsomag megalkotása, amely a pszichológián belül, mind hazai, mind nemzetközi szinten hiánypótló kezdeményezésnek számít. Ehhez mind kvalitatív és mind pedig kvantitatív módszer alkalmazásra kerül.

A kvalitatív módszer célja a korábban vizsgált (Green és Bavelier, 2003; Bavelier és mtsai, 2011; Himmelstein és mtsai, 2017; Tang, 2018) pszichológiai tényezők (mint a reziliencia, a vizuálisfigyelem-kapacitás, a térbeli figyelemnek a kiterjeszthetősége, a feladatváltási képesség, a céltárgyak folyamatos követése, a figyelmi kontroll, az anticipációs képesség, a reakcióidő) e-sportban nyújtott teljesítményre gyakorolt hatásának megerősítése, valamint további, kevésbé kutatott, viszont a teljesítményre befolyást gyakorló tényezőkre hívhatja fel a figyelmet. Ehhez fókuszcsoportot, valamint interjúbeszélgetéseket alkalmaztunk, amelyek korábbi kutatásokon alapultak. A mintát 45 fő alkotta (15 fókuszcsoport-beszélgetés, 30 interjúbeszélgetés-alany), akik e-sportolók és/vagy az e-sport területén megfelelő tapasztalattal rendelkező személyek (pl. edzők, rendezvényszervezők, kutatók stb.). Az így kapott adatok tartalomelemzése két kódoló közreműködésével és az Atlas.ti tartalomelemző szoftver felhasználásával zajlik. A tartalomelemzés alapján az eddigiekben legkiemelkedőbb pszichológiai jellemzők, amelyeket a teljesítménnyel az alanyok kapcsolatba hoztak: reziliencia, stressztolerancia és érzelmi kontroll, figyelmi képességek, döntéshozási képesség, reakcióidő, együttműködés, vezetési- és koordinálási képesség. Ezen kívül megerősítésre került a gyakorlás mennyiségének kulcsfontosságú szerepe.

A kvantitatív módszert egy tesztcsomag adja, amely a korábbi módszerrel megerősített, legnagyobb súllyal jellemző pszichológiai tényezők tesztelésére hivatott. Ezt a tesztcsomagot a Jspsych-keretprogram segítségével készítjük el és a validáláshoz az elsőként e-football/FIFA-játékosokat, valamint hagyományos labdarúgókat hasonlítanánk össze a tesztek segítségével.

Cél ezáltal a kvalitatív részben összegyűjtött pszichológiai tényezők mérésére alkalmas eljárások tesztcsomagba gyűjtése, valamint a tesztcsomag validálása.

A felhasználhatóságot tekintve jelen kutatás és a készülő tesztcsomag célja, hogy pszichológiai kutatási eszközt szolgáltatson későbbi kutatásokhoz, valamint utánpótlás-kiválasztás, illetve tehetségdiagnosztika szempontjából is alkalmazható legyen, továbbá interdiszciplináris együttműködések alapját képezze (pl. programozók, humán tudományok egyéb képviselői esetében).

E-sport: hogyan ne váljak képernyőfüggővé. Megelőző stratégiák, gyakorlati tanácsok e-sportolóknak és szüleiknek

Pörtl Ákos
szakmai vezető

Pannon Egyetem Zalaegerszegi Egyetemi Központ, Védelmi Oktatási és Kutatási
Centrum

Egy digitális párhuzamos világban élnek gyermekeink, egy olyan világban, amely számunkra felnőtteknek meglehetősen idegen, ugyanakkor korábbi tapasztalatainkból és tudományos ismereteinkből jól tudjuk, hogy egy gyermek/kamasz/fiatal egészséges fizikai és mentális fejlődéséhez, a felnőtté válásához elengedhetetlen, hogy bizonyos offline elérhető aktivitásokon, mozgási mintákon, kognitív kihívásokon átessen.

A digitális tér, egy népszerű e-sport-időszak a fiatal életében nem veheti el és nem is pótolhatja az akkor, abban az életkorban szükséges biológiai fejlődési szakaszokat. Persze az okostelefonok és az interaktív képernyők aktív részesei a családok mindennapjainak, különösen ott, ahol kamasz gyerekek vannak. Leginkább családi veszekedések, erőszakos tartalmak, folyamatosan a telefonon lógó gyerekek, beszippantott figyelem, énképzavar és az ehhez hasonló problémák jutnak róla eszünkbe. Ezekkel küzd a legtöbb család, ahol nem a megfelelő módon és időben került a gyerekek kezébe az okostelefon és azon keresztül a közösségi média appok.

A szórakoztató jellegű képernyőhasználat, amelybe az e-sport is tartozik, rendkívül addiktív természetű; a túlhasználat, a viselkedési függőség kialakulása fokozott veszélyt jelent. Egy gyerek, egy kamasz még nem felnőtt, nem rendelkezik a megfelelő védelmi mechanizmusokkal, nem képes önállóan, felelősen használni a közösségi médiát, ellenállni az algoritmusok figyelemmanipulációjának – számára mindez veszélyes üzem. Az e-sport kapcsán is jelen van ez a fokozott veszély, ezért különösen fontos, hogy a megfelelő életkorban, a megfelelő védelmi mechanizmusok megtétele mellett úgy kerüljön kapcsolatba egy fiatal a digitális térrel, hogy az ne legyen káros hatással a fejlődésére, felnőttként elérendő sikereire, a valós életben végzett tevékenységeire, személyes kapcsolataira, cirkadián ritmusára.

A technológia jó, a fejlődés is jó, az emberiség innovatív, halad a korrallal, de semmilyen technikai újítás nem veheti át az alapvető emberi fejlődés, a tanulás, az érés folyamatait. Ugyanakkor jól kiegészítheti azokat és támogathatja egy megfelelő idegpályákkal rendelkező, mentálisan egészséges fiatal életútját, felnőttkori sikereit, karrierjét.

Az e-sport helyzete a felsőoktatásban

Szabella Olivér

sportszervező, sportmenedzser

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pedagógiai és Pszichológiai Kar,
Neveléstudományi Doktori Iskola

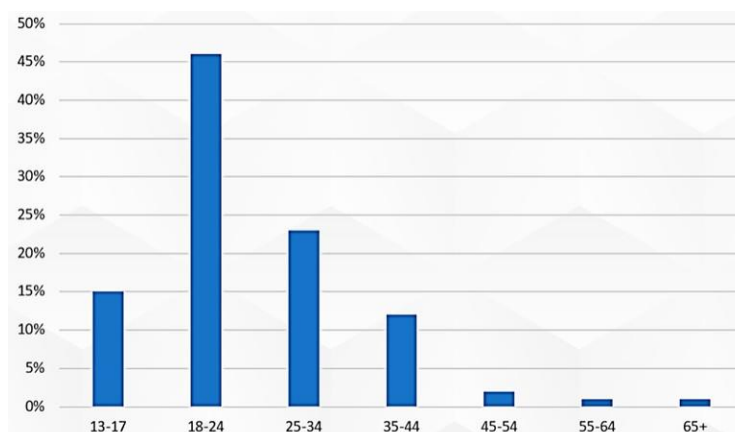
Bevezetés

Az e-sport iparága egy több mint 1 milliárd dolláros piac, de ez is csak egy kis szelete az egész videójáték piacnak. Az talán senkinek sem meglepetés, hogy az egyik kedvelt szórakoztatási ipari piac, a filmipar, egy óriási üzlet, majdnem 100 milliárd dolláros piaccal. A zeneipar sem egy utolsó elem a szabadidő eltöltésében, ez az ipar is 18 milliárd dollárt számlál. A videójáték ipar viszont óriásként emelkedik följük a maga 335 milliárd dollárjával.

Megbeszélés

Nem véletlen az, hogy a gaming az élet szinte minden területére beférkőzik és az sem, hogy egyre több különböző terület kezd foglalkozni vele. Sportszervezetek indítanak e-sport-csapatokat, olyan non-endemic cégek szponzorálnak streamereket és csapatokat, mint a Mercedes, a Lexus, a Gillette vagy a Santander Bank.

A gaming terület a 18-24 éves korban lévők között a legnépszerűbb, de az előtte lévő (13-17 éves) és az utána következő (25-34 éves) korosztályban is igen népszerű. Pont ez az a korcsoport, amely az alap-, és középfokú oktatásban, valamint a felsőoktatásban vesz részt. Nem meglepő tehát az sem, hogy a videójátékok világa beférkőzik az edukáció területére is, hiszen a fiatalok egyik legkedveltebb szabadidős tevékenysége, melyen keresztül el lehet érni őket és nevelési tevékenységet lehet folytatni rajtuk a gamingen keresztül.



A videójátékosok demográfiai eloszlása

Nemzetközi helyzet

Ezen demográfiai fejlődésen gondolkodva több nemzetközi egyetem és főiskola is e-sporttal kapcsolatos képzést indított. Nemzetközi szinten, már nem kérdés, hogy a felsőoktatásban is több e-sporttal kapcsolatos témának kell szerepelnie, ezért már több helyen teljes képzést indítottak és e-sportra vonatkozó diplomát adnak.

Staffordshire University – Nagy-Britannia

A Staffordshire University (mely először nyújtott komplett diplomát az e-sport területén) *BA (Hons) Esports* képzése az e-sport üzleti vetületére összpontosít. A gyakorlati környezetben a diákok megtanulnak mindent, ami a kis- és nagyszabású rendezvények szervezéséhez szükséges. Üzleti tervek készülnek csapatok felépítésére, online közösségek létrehozására és rendezvényeinek népszerűsítésére a digitális marketing lehetőségein és eszközein keresztül. Megismerik az e-sport kultúráját, közönségét és rajongótáborát, valamint a legnépszerűbb aktuális játékműfajokat. Ahogy az ágazat növekszik, az etikai és a jogszabályi előírásokkal is igyekeznek lépést tartani, melyeknek ismerete szintén elengedhetetlen.

KAMK – Kajaani University of Applied Sciences – Finnország

A finnországi egyetem 7 szemeszteres programjában e-sport üzletemberek szakemberképzése a cél – 6000 Euró éves tandíjért. Olyan területeket ismernek meg e-sport-szakmai szempontból, mint a partnerségek és üzleti együttműködések, a marketing, a szponzoráció fejlesztése és irányítása vagy stratégiák kidolgozása. Gyakorlati képzésük részeként olyan feladatokkal találkoznak, mint új termékek vagy terjesztési lehetőségek azonosítása, megállapodások tárgyalása, szponzorok beszerzése vagy piacelemzés, kutatás vagy pénzügyi modellezés az üzleti döntések meghozatalának elősegítése érdekében.

GBSB – Global Business School – Spanyolország és Málta

A Global Business School két országban is működtet 6 szemeszteres, online és offline képzést az e-sporttal kapcsolatban – 8750 Euró éves tandíjért. A programjuk elnevezése sport és e-sport menedzsment szak; a két terület hasonló tulajdonságai miatt nem választják külön őket. A hallgatók számára olyan készségeket és tudást adnak át, amelyeket a sportiparban, valamint a kapcsolódó vállalkozásokban és szervezetekben használni tudnak, kombinálva a sportirányítás gyakorlati oktatásával.

Alapvető témakörök: menedzsment, üzleti adminisztráció, stratégia, kutatási módszerek, a sport és szabadidő kapcsolata, tehetséggondozás, pénzügyi menedzsment, marketingmenedzsment vagy stratégiai menedzsment.

Hochschule für angewandtes Management – Németország

Az e-sport menedzsmentre összpontosító Sports Management tanfolyamot 7 féléves időtartamra tervezték, 395 Euró/hónap képzési díjjal. Az alapképzést a többi felsorolt lehetőséggel szemben modulokra osztották, mely számos üzleti tanfolyamból áll, amelyek következetesen az e-sport-iparra vonatkoznak. A modulok között megtalálhatóak teljesen gyakorlati részek is, ahol a megszerzett elméleti tudást a gyakorlatba ültetik a résztvevők. Olyan, korábban még nem említett témákat tanítanak, mint a sportolói menedzsment az e-sportban, a márkamenedzsment az e-sportban vagy a piaci elemzés és a piaci előrejelzés az e-sport iparágában.

Hazai helyzet

Magyarországon az előbbieken felsoroltakhoz képes visszamaradottság figyelhető meg, hiszen még egyetlen egyetem sem ajánl alapszintű diplomát e-sporttal kapcsolatos képzésben, azonban már hazánkban is megjelentek olyan választható tantárgyak, melyek az e-sport piacát vizsgálják.

A felsőoktatásban két intézmény kezdte meg az e-sport oktatását a 2018/19-es tanévben. A Corvinus Egyetem választható tantárgyként kínálja az digitális sportok oktatását a hazai szféra neves képviselőinek meghívásával, a másik intézmény pedig a Debreceni Egyetem, mely Bátfai Norbert és Besenczi Renátó vezetésével szervez e-sport-oktatást. Az előbbiben iparági ismereteket szereztek a hallgatók, míg az utóbbiban gyakorlati tudást is elsajátíthattak egyes játékokban.

Azóta csatlakozott a két úttörő egyetemhez az Óbudai Egyetem, az Eötvös Loránd Tudományegyetem, a Magyar Testnevelési és Sporttudományi Egyetem, a BME és a Pécsi Tudományegyetem is.

Konklúzió

Az egyetemek számára fontos a hallgatóik jóléte, illetve évről évre a hallgatói jelentkezőszámok fenntartása. A fiatalok érdeklődési köre és az egyetemi élet – ezen keresztül maga az egyetem – vonzóvá tétele mindig prioritás a felsőoktatási intézmények számára. Az e-sportok különböző szintű integrálása így jó lehetőséget biztosíthat a hallgatói elköteleződés növelésére.

E-sport sportjogi!? kérdései

Dr. Szekeres Diána
tanszékvezető egyetemi docens
Magyar Testnevelési és Sporttudományi Egyetem, Sportjogi Tanszék

Az e-sport - hasonlóan a hagyományos sportágakhoz - profitorientált üzleti jellege mellett, egyfajta „enigmaként” szolgál mindamellett, hogy technológiai innovációnak és sportnak minősül. Kialakult története, jelene és jövője szabályozási sajátosságokkal párosul. Az előadó körbejárja, hogy az e-sport valóban sportnak minősülhet-e és érvényesülnek-e a sporttal összefüggő különös szabályozó eszközök ezen a területen. Egyúttal felveti azt a kérdést is, hogy a fentiek mellett vagy helyett kereskedelmi tevékenységnek tekinthetjük-e a sportot, mint játékot, elismerve ezzel azt is, hogy a magánjogi szabályrendszert kellene ránézve alkalmazni. Az e-sport definiálásához az előadó elsőként a sport fogalmának meghatározását kísérli meg, amelynek szabályozása országonként eltérő és az adott ország nemzeti szabályozásával függ össze - tágabb, valamint szűkebb értelemben is. Az előadó utal a sporttudomány kiemelkedő hazai képviselőire, Nádori Lászlóra és Frenkl Róbert professzorra, mint kiemelkedő elméleti szakemberek által a sport fogalmát definiálók körére. Ők a „testedzés” kifejezést használják, amely nehezen egyeztethető össze az e-sport fogalmi körével. A Sporttörvény (2004. évi I. törvény a sportról, a továbbiakban: Sporttörvény) meghatározása szerint viszont sporttevékenységnek minősülhet a szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely „a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja”. A törvényi fogalmi meghatározás értelmében az e-sport tehát sporttevékenységnek minősülhet. A sportoláshoz való jogot az Alaptörvény is nevesíti, a sport pedig a nemzeti politika kiemelten támogatott területe.

Az előadó utal a hatályos jogi szabályozás kihívásaira úgy, mint az egyesülési jogra, mint a mindenkit megillető alapvető szabadságjogra. A sportolni vágyók talán leggyakrabban egyesületeket hoznak létre, vagy azokhoz csatlakoznak tevékenységük gyakorlása érdekében. Az egyesület definícióját, mind a Civil törvény (az egyesülési jogról, a közhasznú jogállásról, valamint a civil szervezetek működéséről és támogatásáról szóló 2011. évi CLXXV. törvény, a továbbiakban: Civil törvény), mind pedig a Polgári Törvénykönyv (A polgári törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény, a továbbiakban: Ptk.) tartalmazza.

A Civil törvény azonban nevesíti a szövetséget, amely olyan egyesület, mely két tag részvételével is megalapítható vagy működtethető. A Sporttörvény a sportszövetségeket határozza meg, mint a sporttevékenységek körében a sportversenyek szervezésére, a tagok érdekvédelmére, a részükre nyújtott szolgáltatásokra, valamint nemzetközi kapcsolatok lebonyolítására életre hívott különös formában működő egyesületeket.

Ezek jogi személyiséggel és önkormányzattal rendelkeznek és a Civil törvény, valamint a Ptk. mellett a Sporttörvényben foglalt eltéréseket kell rájuk alkalmazni. Az előadó előadásában kitért a sportszövetségek egyéb típusaként ismert sportági szövetségre, amely jogosult a sportág belső szabályrendszerének szabályzatainak megalkotására, így a sport saját úgynevezett „játékjogát” szabályozza. Az e-sport állami elismertségéhez meg kell felelnie a sporttevékenység fogalmának, valamint megfelelő szervezeti háttérrel kell rendelkeznie. Ezért az előadó számba vette a Magyarországon egyesületi formában működő e-sport-szervezeteket, így a sportági szövetséget és az e-sport „szakszövetséget” is. A Sporttörvény definiálja a szakszövetségeket, amelyekből minden sportág esetében egyet enged létrehozni a jogalkotó. Ezért felmerül a kérdés, amennyiben a jogszabályi feltételek teljesülnének, tehát az e-sport NOB által elismert sportággá válna, vagy nemzetközi szövetsége a GAISF tagja lenne, ki minősülhetne országos sportági szakszövetségnek? Az előadó arra is kitért, hogy a jelenleg szövetségeként bejegyzett két szervezet tevékenységi köre és célmeghatározása a szakszövetségek feladatrendszerét lefedi. Utal az alapszabályra, a szabályzatokra és a határozatokra, valamint arra is, hogy az egyik szövetség a vonatkozó nemzetközi szakszövetség tagja is. Az előadó kifejti, hogy a civil szervezetek nyilvántartásából nyerhető közhiteles adatok értelmében jelenleg még megkérdőjelezhető az e-sport szakszövetségi jellege. Összefoglalva pedig utal arra, hogy ezen szabályozási terület még nem kialakult, folyamatos változás jellemzi, de gazdasági szerepvállalása, valamint az úgynevezett „sportágrobbanás” jelensége azt mutatja, hogy a jogi szempontú értékelés nem egyértelmű. A magyar törvényi szabályozás alapján az e-sport sport, melyre vonatkozik a Sporttörvény speciális szabályozása és a területen működő szervezetek szakszövetségi jellegét mutatnak. Amennyiben pedig a vonatkozó törvényi előírásoknak majd az e-sport meg tud felelni, akkor akár szakszövetséggel is rendelkezhet. Ez a kérdés az e-sport közösség egyik jelentős kihívása is lehet a társadalmi elvárások és a gazdasági fejlődés tükrében.

Az előadás/tanulmány a TKP2021-NKTA-55-ös számú projekt keretében készült. A TKP2021-NKTA-55 számú projekt a Kulturális és Innovációs Minisztérium Nemzeti Kutatási Fejlesztési és Innovációs Alapból nyújtott támogatásával, a TKP2021-NKTA pályázati program finanszírozásában valósult meg.

ÖSSZEFOGLALÓ A KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉSEKBŐL

Az e-sport és az egyetemi sport kapcsolata

Szűcs Gréta
egyetemi hallgató

Szegedi Tudományegyetem, Szent-Györgyi Albert Orvostudományi Kar

Résztevők: Bella Dániel, Hurtik Péter, Skoda Gergő

Moderátor: Halmos Máté

Az e-sport és az egyetemi sport kapcsolata kihívásokkal és lehetőségekkel teli terület, mely egyre inkább középpontba kerül a modern felsőoktatási és sportvilágban. Az e-sport rohamosan növekszik, és egyre inkább beépül az egyetemi környezetbe. Az egyetemi sport hagyományai keverednek az e-sport dinamikájával, megteremtve egy izgalmas kapcsolatot, melyről a legfrissebb kerekasztal-beszélgetésen vitatkoztak az érintettek.

Az eszmecsere az e-sport és az egyetemi sport egymáshoz való kapcsolódásának problémáival indították. Felmerült a kérdés, hogy hogyan integrálható az e-sport az egyetemi sport tevékenységeibe és milyen lehetőségeket rejthet magában ez a viszony. A beszélgetés során elhangzott, hogy már most is jelen van az egyetemeken a versenyszerű e-sport, és ez egy új dimenziót nyit a hagyományos sport mellett. A következő témakör a számítógépes játékok és az e-sport hatásaira összpontosított. Szóba kerültek a pszichológiai szempontok, a tanulási folyamatok és a gaming hatása a látásra is. Emellett a beszélgetés résztvevői kitértek a bullyingre és a függőségekre, ami az e-sport és a játékok világában sajátos kihívásokat jelent.

A szülői szerep és a tanulás témakörében a résztvevők hangsúlyozták a szülők fontosságát a gyerekek játékaival kapcsolatos kommunikációban. Az érvelés alapja az volt, hogy a szülőknek figyelemmel kell kísérniük, hogy milyen játékokkal játszanak a gyermekeik, bevezetni időkorlátokat és támogatni a kiegyensúlyozott életmódot. A jutalmazás motiváló tényezőként emelkedett ki, és a gamification mint az oktatásban alkalmazható eszköz is terítékre került.

Az online oktatás kihívásairól és fontosságáról való beszélgetés során a résztvevők a pedagógusok és az oktatók felkészítésének szükségességét emelték ki. Az újítások fontosságára, valamint az e-sportnak az egyetemek oktatási rendszerébe történő integrációjára is kitértek.

Az e-sport és a hagyományos sport kapcsolatáról zajló vitában a résztvevők véleményét nyilvánították arról, hogy az e-sportot hogyan lehetne sikeresen beépíteni az oktatásba és a szabadidős tevékenységek közé, továbbá az egyetemi közösségek fontosságára is felhívták a figyelmet.

Helyet kaptak a beszélgetésből levonható következtetések és az ajánlott teendők is. A figyelemfelhívás az online tér kockázataira és a gyerekekkel való megfelelő kommunikációra, a felkészítés az online interakciók kezelésére, valamint a fizikai és a szellemi egyensúly megteremtésére. Szükséges kommunikálni a gyermekekkel az online tér használatáról; felhívni a figyelmüket arra, hogy ne osszanak meg személyes adatokat. Továbbá, nagyon fontos felkészíteni őket arra, hogy hogyan kezeljék az online interakciókat, ne engedjenek be az életükbe ismeretlen személyeket, akik negatív hatással lehetnek rájuk.

Konklúzióként elmondható, hogy a beszélgetés egyértelművé tette, hogy az e-sport és az egyetemi sport kapcsolata új lehetőségeket teremt, de egyúttal kihívások elé is állítja az oktatási intézményeket és a szülőket is. Az egymást kiegészítő világok összehozása érdekében egy átfogó megközelítésre van szükség, figyelembe véve mindkét terület sajátosságait és előnyeit. Az egyetemeknek és a szülőknél egyaránt a párbeszéd és az együttműködés erősítése a kulcs a harmonikus fejlődéshez és a pozitív, biztonságos e-sport használathoz. Szükséges rendszeres rendezvények szervezése a szülők és a pedagógusok számára, amely növeli a tudatosságot és segíti a megfelelő kommunikációt és támogatást.

Informatikai innovációk az e-sportban

Szűcs Gréta
egyetemi hallgató

Szegedi Tudományegyetem, Szent-Györgyi Albert Orvostudományi Kar

Résztevők: dr. Horváth Katalin LL.M., Joós Attila, Nádai Endre Levente

Moderátor: Filep Tamás

A beszélgetés során számos szempontot érintettek a résztvevők az e-sportban bekövetkező informatikai innovációkkal kapcsolatban. Az innovációk egyre növekvő fontossággal bírnak, mind a játékosok, mind a fejlesztők, mind a jogi szereplők szempontjából, valamint technikai és biztonsági újítások terén is várhatók fejlemények. Az e-sportban is egyre fontosabbá válik az átláthatóság és a játékosok jogainak védelme. A jogi szempontoknál kitértek az általános szerződési feltételek elfogadására és a jognyilatkozatokra, miközben a játékos élmény és a fejlesztői szabadság kérdéseiben is mélyebben elmerültek.

A mesterséges intelligencia (MI) és az e-sport kapcsolatát kifejtve hangsúlyozták, hogy az MI nem csupán a játékokban, hanem a döntéshozatalban és a tartalomgenerálásban is szerepet játszik és alkalmas a játékosok manipulációjára. Emellett a jogi vonatkozások és a társadalmi kommunikáció fontosságát is hangsúlyozták.

Az egyetemi hallgatók számára az e-sportban való részvétel és innováció egyre vonzóbb lehetőség. Az informatikai és mérnöki képzések elvégzése után a diplomázók számára széleskörű lehetőségek nyílhatnak az e-sport területén, beleértve a mesterséges intelligencia alkalmazását is.

A beszélgetés résztvevői kifejtették, hogy az innovációk adaptációja lassú is lehet, de hangsúlyozták az új ötletek és a kreativitás fontosságát az innováció előmozdításában.

A beszélgetés fókuszált a média szerepére is a mesterséges intelligencia kommunikációjában. Kiemelték az MI által generált tartalom jelentőségét és az ebben rejlő lehetőségeket.

Szóba került továbbá a virtuális és a fizikai világ egyesítése, a nyílt forráskódú technológiák, a blokklánc kihívásai is. Külön kiemelték, hogy a blokkláncnak még mindig negatív megítélése van a gaming közösségben és további kutatásokra van szükség a biztonságos és hatékony alkalmazásához.

A generációs különbségek kapcsán felmerült, hogy a szülők és a gyermekek másképp gondolkodnak az e-sportról. Fontosnak tartották a játékoknak a különböző szerepkörök betöltésére való alkalmasságát, ugyanakkor felhívták a figyelmet az adatvédelmi kérdésekre és a mentorok, idősebb testvérek szerepére az online térben játszó gyerekeknél.

A mesterséges intelligencia alkalmazása kapcsán hangsúlyozták hatékonyságát, ugyanakkor felvetették annak veszélyeit is, különösen az adatkezelés és a játékosok manipulációjának szempontjából. A jogi aspektusok körültekintő kezelésére és a társadalom számára történő megfelelő kommunikációra hívták fel a figyelmet.

A beszélgetés konklúziójában javaslatokat fogalmaztak meg a további teendőkre, mint például az informális beszélgetések folytatása, konkrét kutatási témák kiválasztása az egyetemi hallgatók számára, a társadalomra gyakorolt negatív hatások csökkentése, a játékfejlesztőknek haptikus visszajelzés technológiájának fejlesztése, további kutatások a blokklánc alkalmazásáról, valamint a rendőrség és a jogi szakemberek képzése a technológiai fejlesztések és az innovációk jogi vonatkozásairól. Mindezek a tevékenységek elősegíthetik az e-sport és az innováció területén való előrehaladást, és felkészíthetik a szereplőket a technológiai fejlődés kihívásaira.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Kedves Résztevők!

Szeretnénk kifejezni szívből jövő köszönetünket mindazoknak, akik részt vettek a II. PE-ZEK E-sport Szakmai Napokon! Ez a rendezvény nemcsak szórakoztató és informatív pillanatokot hozott el számunkra, hanem egy valóságos szakmai tapasztalatokkal és kihívásokkal teli utazásra is invitált bennünket. A programban szereplő kiváló előadások, interaktív prezentációk és kerekasztal-beszélgetések rávilágítottak a legújabb trendekre és technológiákra, mindemellett lehetőséget teremtettek a résztvevők közötti aktív párbeszédre és tapasztalatcserére is.

Külön köszönettel tartozunk mindazoknak, akik előadásaikkal, szakértelmükkel és közreműködésükkel hozzájárultak ahhoz, hogy ez az esemény magas színvonalú és tartalmas legyen! Reméljük, hogy az itt szerzett tapasztalatok és ismeretek hozzájárulnak mindannyiunk szakmai fejlődéséhez és az e-sport területének további erősödéséhez.

Reméljük, hogy mindannyiótoknak értékes és inspiráló élmény volt a részvétel! A II. PE-ZEK E-sport Szakmai Napokat nemcsak szervezőként, hanem résztvevőként mi is élveztük és büszkék vagyunk a közösség erejére, amelyet együtt teremtettünk.

Köszönjük, hogy részesei voltatok ennek a különleges eseménynek, várjuk a folytatást, várunk benneteket a következő rendezvényeken is!

Üdvözlettel:

A Szervezők



Szervezők: Bella Dániel, Dr. Szűcs Judit, Jóna István



Támogatók, közreműködők



ZFOK
Zalaegerszeg Felsőfokú
Oktatásáért Közalapítvány

ZALAEGRSZEGI
EGYETEMISTÁK
EGYESÜLETE