

**XX. reál- és humántudományi Erdélyi Tudományos Diákköri Konferencia (ETDK)
Kolozsvár, 2017. május 19–21.**

GGWP: A kolozsvári elektronikus sport világviszonylatban

Szerző:

Duduj Szilvia

Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár, Szociológia és Szociális Munka Kar,
szociológia szak, III. év

Témavezető:

dr. Péter László egyetemi adjunktus,

Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár, Szociológia és Szociális Munka Kar, Magyar
Szociológia és Szociális Munka Intézet

Tartalomjegyzék

BEVEZETÉS	3
1. ELMÉLETI VONATKOZÁSOK	5
1.1. A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK KEZDETE ÉS FELMERÜLŐ PROBLÉMÁK.....	5
1.2. AZ ELEKTRONIKUS SPORT DEFINÍCIÓJA	6
1.2.1. JÁTÉKMENET	8
1.3. A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK ÉS SPORT KAPCSOLATA.....	9
1.3.1. TRADICIONÁLIS VS. ELEKTRONIKUS SPORTOK	11
1.3.2. NÉZŐTÉR.....	13
1.3.3. MUNKA VAGY SZABADIDŐS ELFOGLALTSÁG?	14
1.3.3.1. KOMOLY SZABADIDŐ.....	15
1.4. A MEZŐELMÉLET ALKALMAZÁSA	16
1.4.1. INTÉZMÉNYESÜLÉS	17
1.4.2. ROMÁNIA ÉS KOLOZSVÁR A MEZŐ(NY)BEN.....	18
1.5. PÉLDÁK E-SPORTRA.....	20
2. MÓDSZERTANI ASPEKTUSOK.....	22
3. INTÉZMÉNYESÜLÉSI FOLYAMAT	24
3.1. SZILÍCIUM-VÖLGY, EGYETEMEK, TÁMOGATÓK.....	24
3.2. AZ INTERNET SZEREPE.....	25
4. A JÁTSZÁS MINT SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉG	27
4.1. MOTIVÁCIÓK.....	27
4.2. A JÁTSZÁS GYAKORLATA	29
KÖVETKEZTETÉSEK.....	33
BIBLIOGRÁFIA	35
FORRÁSOK	36
MELLÉKLETEK.....	38
1. FÓKUSZCSOPORTOS INTERJÚ GUIDE	38

BEVEZETÉS

Dolgozatunk témáját az elektronikus sportok (e-sportok), avagy a versenyszerűen játszott számítógépes játékok tematikája képezi, amely világszerte nagy népszerűségnek örvend, Ázsia és Észak-Amerika után elért Európába, ugyanakkor Romániában is elterjedni látszik. Az e-sport mint jelenség és az ezt vizsgáló kutatások alapvetően új területnek számítanak, Romániában meglehetősen keveset foglalkoztak ezzel a kérdéskörrel, hiszen az elektronikus sportok intézményesülése egy jelenleg is zajló folyamat. Az e-sportok elterjedésével egyre nagyobb növekedést láthatunk a számítógépes játékok kutatásában is, így tulajdonképpen egyre nagyobb relevanciát élvez e területen való további vizsgálódás.

Tanulmányunk célja az e-sport jelenségének körvonalazása, ezenfelül pedig arra világítunk rá, hogy miként jöhetett létre és intézményesülhetett a kolozsvári e-sport. A szakirodalom ismeretében tehát bemutatásra kerül a romániai e-sport egyik csomópontja, vagy ha úgy tetszik központja, ami maga Kolozsvárt jelenti: elektronikus sport szervezetek, versenyek, helyi szintű és világméretű bajnokságok, hobbijátékosok és fél-professzionális csapatok, támogatók stb. alakítják a kolozsvári elektronikus sport Bourdieu-i értelemben vett mezőjét.

A dolgozatban a következő kutatási kérdésekre keressük a választ: milyen tényezők járultak hozzá ahhoz, hogy kialakulhatott a kolozsvári e-sport mező, hogyan néz ki ez a mező, kik a szereplői, illetve mi jellemzi azokat, akik nem amatőr játékosokként értelmezhetők, hanem komoly szabadidős tevékenységként üzik a játékot. A kérdéseink megválaszolása mellett arra fektetünk hangsúlyt, hogy kidomborítsuk a szórakozás vagy szabadidőtöltés és munka között húzódó különbséget, így rávilágítva arra, hogy milyen esetekben is számíthat sportnak a számítógépes játékok világa. Minderre módszertani szempontból dokumentumelemzés, fókuszcsoportos interjú, strukturált interjúk, illetve személyes helyszíni megfigyelések adnak kutatási keretet.

A témaválasztást személyes tapasztalatok ihlették, amelyek esetünkben eleinte nem a játékfogyasztásból adódtak, hanem a közeli ismerősök – amatőr hobbijátékosok – játszási tevékenysége iránti érdeklődésből, ezek megfigyeléséből. Ehhez fűzném röviden a legelső, közvetett találkozásomat az ilyen típusú játékokkal.

Tizennégy-tizenöt éves koromban hallottam először a World of Warcraft¹ játékról, leggyakrabban WoW néven. Reggel fél nyolckor fáradtan érkezett meg az iskolába akkori jó

¹ A World of Warcraft a Blizzard Entertainment cég tulajdonába tartozó MMORPG típusú számítógépes játék (nagyon sok szereplős online szerepjáték); 2004-ben indult Észak-Amerikában, Ausztráliában és Új-Zélandon, ezt követően ért el Dél-Koreába, Európába és számos más országba.

barátom, aki álmosan mesélte, annyira szerelmesévé vált ennek a játéknak, hogy csak hajnalban feküdt le és alig aludt egy keveset. Ez volt az első alkalom, hogy ilyen típusú játékkal „találkoztam”, inkább közvetett kapcsolatba kerültem, s ekkor még magam is tele kérdőjelekkel (például, hogy mitől lehet ilyen izgalmas egy számítógépes játék?!), néha – feltehetően a tudatlanságból adódó – megvetéssel álltam ehhez a kérdéshez. Nem sokkal ezután további közvetlen közeli ismerősök, rokonok számoltak be hasonló történetekről, és meséltek erről és a League of Legends nevű játékról. Tizenkettedik osztályos koromra általános jelenséggé vált számomra az ilyen típusú játékok létezése, hiszen akkor már rengeteg játékos ismerősöm volt (annak ellenére, hogy magam egészen a kutatási kérdéseim megfogalmazásáig nem próbáltam ki az e-sportokat). Versenyeket, bajnokságokat szerveztek az iskolámban, a baráti körömben diskurzusok folytak a témáról, játékstratégiákat és élményeket osztottak meg egymással (aki nem értette, miről van szó, az így járt, s jómagam pedig gyakran ebben a cipőben jártam), s azt tapasztaltam, hogy a játék mint közös érdeklődési terület vagy hobbi összehoz embereket, valami közöset, hasonlót éreznek azok, akik gyakorolják. Ekkor hallottam arról, hogy vannak szervezett csapatok, s körülbelül ekkortájt derült ki számomra, hogy itt többről van szó, mint egyszerű „gyermeki” játék, egyes esetekben pedig többről, mint szórakozás: némelyeknek ez munkát jelent, a megélhetés egy merőben új formáját.

Mindennek tükrében a dolgozat három fő részre tagolódik. Az első rész a számítógépes játékok versenyszerű játszásának ad elméleti keretet, amelyben a számítógépes játékok történetének rövid ismertetése után definiáljuk a kutatott jelenség köré szerveződő kulcsfogalmakat, külön hangsúlyt fektetve a sport és számítógépes játékok kapcsolatára. Ezt követően a jelenséghez kapcsolódó olyan egyéb lényeges álláspontokat vizsgálunk, mint a nézőtér központi fontossága, a játszás mint szabadidős elfoglaltság munkaként való értelmezése, vagy a játszás komoly szabadidős tevékenységként való értelmezése. Az elméleti felvezetés végén pedig az elektronikus sportot a mező fogalmával értelmezzük, így rámutatva Románia és főként Kolozsvár elhelyezkedésére az elektronikus sport mezőben, végül pedig a könnyebb átláthatóság érdekében néhány példát szemléltetünk e-sportként minősített számítógépes játéokra vonatkozóan.

A második rész a kutatás módszertani aspektusait ismerteti: a kutatási kérdések mellett bemutatja a mintavételi eljárást, illetve az alkalmazott módszereket. A dolgozat harmadik része a kutatási eredményeket és következtetéseket tartalmazza, ezen belül pedig a releváns interjúrészletek bemutatásával a kutatási kérdések megválaszolása mellett a játékosok profiljába enged betekintést.

1. ELMÉLETI VONATKOZÁSOK

1.1. A számítógépes játékok kezdete és felmerülő problémák

A számítógépes játékok először kutatóintézetekben születtek meg, ahol szakemberek azon serénykedtek, hogy az akkori körülmények között (1940 környékén) legjobb tudásuk szerint felügyeljék a számítógép megfelelő fizikai működését. Majd megszületett az első számítógépes játék, a sakk (Lange, 2007).

A számítógépes játékok otthoni játszását – így tehát az e-sport megszületését is – a játéktermekbe kihelyezett videojátékgépeken való játszás előzte meg – még ezek esetében is szerveztek versenyeket (Edwards, 2013). A játék 1960 körül, amikor a gépi játszás tevékenysége játéktermi gépekre irányult, végül átkerült a nyilvános térből a privátszférába, vagyis a magánlakásokba. Piacra dobták a játékkonzolt, amely lehetővé tette az otthoni játszást, nem sokkal később pedig olyan számítógépeket kezdtek gyártani, amelyek elfértek az íróasztalokon, így magánszemélyek is megengedhették, hogy vásároljanak maguknak. Az 1980-as évektől kezdődően ezek a gépek játékfunkcióval is rendelkeztek, így gyakran használták is őket erre a tevékenységre. A számítógépes játékok otthon akár mikor elérhetőek voltak, így a félbeszakított játékot bármikor lehetett folytatni – szemben a játéktermi gépekkel és a konzolokkal. Ez lehet a magyarázata annak, hogy a videojátékok ilyen óriásira tudták kinőni magukat (Lange, uo.).

A számítógépen való játszás tehát az 1980-as évek elején széles körben elterjedt, és a serdülők, illetve a fiatal felnőttek legnépszerűbb szabadidős tevékenységévé vált. Az első videojáték-versenyt 1972-ben szervezték a Stanford Egyetemen, amelyre a fődíj egy éves előfizetés volt a Rolling Stones magazinra (Hiltscher & Scholz in Parshakov & Zavertiaeva, 2016: 6). A technológiai fejlődésnek köszönhetően egyre realisztikusabb és interaktívabb, egyre komplexebb játékokat kezdtek gyártani. Ezzel párhuzamosan kialakult egyfajta aggodalom is afelé, hogy a számítógépes játékok negatív hatással lehetnek a fiatalokra, „videojáték-függőségről” és megnövekedett agresszivitásról beszéltek, a felnőtt generációk aggályaikat fejezték ki a játékokkal szemben, amelyek főképp a fiatalabb generációkat szólították meg. Például 1984-ben a Német Demokratikus Köztársaságban, az Ifjúságvédelmi Törvények alapján tilos volt a nyilvános terekben videojátékot felszerelni – így ezek a fiatalság számára elérhetetlenek voltak. A videojátékokkal szembeni ilyesféle intézkedések, vagyis a törvény általi szabályozás ráerősített arra az elképzelésre, hogy ezek a játékok veszélyesek a fiatalokra nézve. Később természetesen igyekeztek több tanulmányban is

bemutatni ezek jótékony hatásait is, amelyek többek között terápiás és orvosi, illetve nevelési haszonnól számoltak be (Lange, uo.: 18).

Bár az elektronikus sportokra hatással voltak az első számítógépes játékok, a játékgépek és az őket övező kultúra, kiépülése gyakorlatilag a 2000-es évektől veszi kezdetét, amikor is útjának indult a World Cyber Games és az Electronic Sport World Cup, még ma is népszerű nemzetközi bajnokságok. Két évvel később, 2002-ben elstartolt a Major League Gaming, ami jelenleg a legnagyobb és legsikeresebb az e-sport ligák között, ráadásul az első, amelyet Észak-Amerikában 2006-ban televízióban is közvetítettek (Edwards, uo.).

Több évtizeddel a számítógépes játékok elstartolása után is vizsgálják a pozitív–negatív hatásokat, a dilemma továbbra is fennáll. Mark Griffiths (2010) 144 egyetemi hallgatót mért fel és azt találta, hogy a résztvevők közül mindössze 12 százalék az, aki egyáltalán nem vagy csak ritkán játszott bármiféle számítógépes játékot. Beigazolódott ugyanakkor azon hipotézise is, miszerint az egyetemista populációt tekintve, a nagy gyakorisággal játszó a kis gyakorisággal játszóhoz képest magasabb pontszámot érnek el a társadalmi helyzetet felmérő kérdőívben. Az előbbieket esetében szignifikáns eredményt mutatott, hogy jobban szeretnek számítógépen játszani, mint társaságban részt venni, ugyanakkor nagyobb valószínűséggel számoltak be arról, hogy számítógépen való játszásuk összetűzésbe keveredett szociális életükkel. A tanulmány végül is azzal a konklúzióval zárul, hogy a számítógépes játékok alacsony szintű, rendszeres használata nem ront a fiatalok szociális fejlődésén. Azok esetében, akik nagy mennyiségű időt töltenek játszással, nagyobb figyelmet kell szentelni a lehetséges hatásokra. A túlzásba vitt játékhasználat nem egyezik meg az addiktív játékhasználattal, ugyanis a mértéktelenül játszó nem mutatnak semmiféle hátrányos hatást, ugyanakkor a játékfüggőség függ attól a kontextustól, amelyben a játszás megnyilvánul.

1.2. Az elektronikus sport definíciója

A számítógépes játékok kialakulásának rövid ismertetését követően fontos tisztáznunk, mit is értünk elektronikus sport és az ezzel kapcsolatos kulcsfogalmak alatt.

Az e-sport fogalma a profi játszás, versenyszerű játszás vagy kibersport fogalmakkal hozható szoros összefüggésbe. A fogalom maga 1990 késői éveiből származik, a legkorábban egy 1999-es sajtóközleményben került említésre, amelyben az e-sportot a tradicionális sportokkal hasonlították össze (Wagner, 2006). A számítógépen játszókat eleinte kibersportolónak is nevezték.

A témában számos szerző vizsgálódott, akik közül többen is megpróbálkoztak azzal, hogy egy specifikus definíciót találjanak az e-sportra. Ha erre egy szintézist szeretnénk írni, akkor az a következőképpen hangozna: Az elektronikus sport, vagyis az e-sport számítógépes játékok versenyszerű játszására vonatkozik, amelyben a hangsúly nemcsak a játékosokon, hanem a nézőkön is van. A számítógépes játékok kortárs gyakorlata túlszárnyalja a szabadidő és digitális játék jelentéseit, erősen jelen van benne a technológia, valamint a különféle eszközök, amelyeket a „játék” során használnak. Ezért is nevezik az e-sportot egy nagyon komplex szocio-technikai rendszernek². A játékosok csúc szintű teljesítményt nyújtanak a játék során, kifejlesztett reflexszerű kézmozdulatokat téve, s mindeközben képesek nagy mennyiségű információ befogadására és az arra való reagálásra úgy, hogy közben hatékonyan dolgoznak össze csapatukkal is (Ditmarsch, 2013; Seo & Jung, 2014; Kozachuk et al, 2016).

Az elektronikus sport fogalmába nem minden létező számítógépes játék tartozik, hanem az olyan különböző műfajú játékok³ köré szerveződik, mint:

- 1) a MOBA, vagyis *online többjátékos csatamező* [Multiplayer Online Battle Arenas]: a játékos egy csapat tagjaként egy karaktert irányít, a cél pedig a másik csapat központi magjának a lerombolása – pl. League of Legends;
- 2) az FPS, azaz *belső nézetű lövöldözős játék* [First-Person Shooters]: a játékos az általa irányított karakter szemével látja a történéseket – pl. Counter-Strike;
- 3) RTS, a *valós idejű stratégiai játék* [Real Time Strategy]: egy megjelenített térképen játszódik, általában gyűjtögetés, építés, fejlődés a cél – ennek egyik alműfaja a MOBA
- 4) CCG vagy TCG, vagyis *gyűjtögetős kártyajáték* [Collecting/ Trading Card Game] – pl. HearthStone;
- 5) sportjátékok – pl. FIFA (Hamari & Sjöblom, 2017: 3).

A listát kibővíthetjük az MMORPG típusú, vagyis *nagyon sok szereplős online szerepjátékkal* [Massively Multiplayer Online Role-Playing Game]: ahol sok játékos tud interakcióba lépni egymással. Ez a kategória leginkább a valós idejű stratégiai játékok műfajába illeszkedik be azzal a különbséggel, hogy ez esetében a virtuális világ állandó jelleggel létezik, míg más játékoknál a játékot elhagyva megszűnik.

Érdeemes néhány gondolat erejéig kifejtteni, hogy az e-sportok esetében kifejezetten internetes platformon elérhető játékokra kell gondolnunk, így automatikusan kizárásra

² Bővebben lásd Kozachuk et al, 2016: 2119.

³ Mivel 2010-től kezdődően évente megrendezik a Classic Tetris World Championshipet, így a Tetris nevű játékot is e-sportként értelmezik. Dolgozatunkban nem erről és az ilyen műfajú játékokról írunk.

kerülnek az egyszemélyes, illetve a lokális hálózatban játszott többszemélyes játékok, amelyek akár internet nélkül is elérhetőek. Az e-sport létrejöttének tehát egyik elengedhetetlen feltétele az internethez való hozzáférés, vagyis az, hogy az adatok egy vagy több, bárki számára elérhető szerveren kerüljenek tárolásra, ezáltal kialakulhat valamilyenfajta rangsor. Egyes e-sportnak minősülő játékok esetében (pl. Counter-strike) a játszás internet-hozzáférés nélkül is lehetséges a lokális hálózaton (LAN-on) belül, vagyis ez esetben a játékosok ugyanazon a fizikai helyen a helyi hálózatba kötött számítógépeken játszanak. Ekkor csak saját maguk között alakulhat ki rangsor, hiszen az adatok nem tárolódnak egy külső, a játékhoz tartozó szerveren – tehát esetükben ilyen értelemben nem beszélhetünk e-sportról. Ennek ellenére előfordulhat egyes e-sport bajnokságokon, hogy internet-hozzáférés nélkül, egyazon hálózaton belül zajlanak le a meccsek. Ilyen alkalmak adtán létezik egy külső, független „szerver”, például a bajnokságot szervezők, akik tárolják az eredményeket és számon tartják a rangsort – ezért beszélhetünk ez esetben e-sportról.

1.2.1. Játékmenet

Az e-sportok vizsgálatában lényeges kulcsfogalom a *játékmenet* (gameplay), amelynek értelmezésére módszertanilag kétfajta lehetőségünk is adott. Egyrészt vizsgálhatjuk *a játék kezelését*, amin a játék játszásának tényleges (fizikai és motorikus) tevékenységét értjük, másrészt pedig szemlélhetjük *a játékos jelentésalkotó (szimbolikus) tevékenységét*, ami a játékosok általi olyasféle értelmezésre vonatkozik, hogy hogyan kell játszani a játékot, mi az őik szerepük a játékban, valamint hogyan illeszkednek be a játékot övező kultúrába (Rambusch, Jakobsson & Pargman, 2007: 158). Míg ez egy analitikus megkülönböztetés, a gyakorlatban mindkét elem szorosan összekapcsolódik, hiszen a játék kezelése hatással van arra, hogy a játékosok hogyan értelmezik a játékot és fordítva.

A számítógépes játékmenet nem csak arra vonatkozik, hogy a játékosok a közvetlen cselekvéseik által milyen eredményeket érnek el a játékban. Ez, azaz maga a játékmenet az adott kulturális kontextusok és eszközök által alakított és befolyásolt, illetve társadalmi és kulturális gyakorlatok hálózatában megy végbe. Az e-sportok esetében például a játékmenetet a szurkolók, az e-sport szervezetek és szövetségek is szervezik a professzionalizálódás növelésének folyamataként, ami összehasonlítható más sportokban zajló hasonló folyamatokkal, és erre példaként szolgál az Olimpiai játékok és világbajnokságok (Rambusch, Jakobsson & Pargman, uo.: 159). Erre az egyik legszembetűnőbb példa a World Cyber Games (WCG), ami egy népszerű nemzetközi verseny, a Samsung és Dél-Korea kormánya által is

támogatott, amely számítógépes játékoknak ad helyet. 2000 óta évente megszervezésre kerül és minden évben egyre tovább nő népszerűsége. Egy olyan esemény, amely egyszerre játék, verseny, média és sport (Hutchins, 2008), valamint a nyugati és keleti e-sport kultúrát próbálja összehozni (Wagner, 2006). A WCG saját magát a számítógépes játékok Olimpiai játékanak tekinti (Taylor, 2012). Vitatott, hogy az esemény a bemutatkozásával és a rákövetkező sikerével – akárcsak a Major League Gaming vagy a Championship Gaming Series – a társadalmi rendszerek és cselekvés nagyléptékű átalakulását vagy metamorfózisát jelezné. A WCG rávilágít arra, hogy a média és sport közötti kapcsolatban már nem lehet strukturális összefüggést találni. Az utóbbi 30 évben számos fejlesztés rámutat a sport és média közötti összefüggésre, beleértve az Olimpiai játékok, a Labdarúgó-világbajnokság, illetve a National Football League fokozódó kommercializálódását és mediatizálódását. Ennek megértéséhez szükséges visszatekintenünk kicsit a múltba. Ha a történelemben hosszútávra visszapillantunk, szembetűnik, hogy a modern média és sport relatíve újabb keletű jelenségek, ám gyökereik a 18. és 19. századig eredeztethető vissza. Mindkettő egyszerre, szimbiózisban fejlődött a másikkal, összekapcsolódva az industrializációval, a nemzetállamok megalakulásával, a parlamentáris demokrácia és bürokrácia megalapulásával. A számítógépes játékipar, valamint a játszás tevékenységének és kultúrájának rendkívüli globális növekedése is jól reprezentálja a társadalmi és kulturális átalakulás sebességét és karakterét az utóbbi évtizedben, a második modernitásban (Taylor, uo.).

1.3. A számítógépes játékok és sport kapcsolata

Hogy miért is nevezhető valójában sportnak ez a műfaj, az éveken át vitatott kérdésnek számított, a világ különböző pontjain pedig mai napig eltérően viszonyulnak ehhez a tárgykörhöz. A legnagyobb vitatémát az e-sport nem fizikai sportként való értelmezése gerjeszti, az érvek pedig arra irányulnak, hogy a játékosok kompetenciái fizikai szempontok szerint nem mérhetőek, abból fakadóan, hogy tevékenységeik a székükhöz, asztalukhoz és számítógépükhöz kötött. Az alábbiakban arra is ki fogunk térni, hogy a test valójában mennyire is játszik fontos szerepet a játszás gyakorlata szempontjából.

A hétköznapi beszédben elég lazán kezeljük a sport, a játszás (play) és a játék (game) fogalmakat, gyakran akár szinonimákként használva őket. Ahhoz, hogy meghatározhassuk és osztályozhassuk a sportokat, meg kell különböztetnünk őket a játszás és a játék fogalmától – így egy további fontos kulcsfogalomként a *játszást* emelhetjük ki. Allen Guttmann (in Malcolm, 2008: 238) definíciójával élve, a játszás a legáltalánosabb cselekvés ezen a

területen, minden olyan nem-utilitáriánus fizikai vagy szellemi tevékenységre vonatkozik, amelyet önmagáért folytatnak, vagyis a fő cél a szórakozás, az élvezet, nem pedig valamilyen objektív teljesítmény elérése. Tehát szervezetlen, konkrét szabályok nélküli játékot jelent. A játszás lehet spontán vagy szervezett, és amennyiben szervezett, azt *játszmának* nevezzük. A játszmák lehetnek kompetitívek és nem kompetitívek. Míg az előbbiben nyertes és vesztes is van, addig az utóbbi esetében mindkettő teljesen irreleváns. A kompetitív játszma vetélkedőkre vonatkozik, ami két kategóriára bontható: intellektuális és fizikai versenyre.

Ezen a ponton tehát megjelenik egy következő kulcsfogalom, maga a *sport*. A sportra nagyon sokáig kizárólag mint fizikai megmérettetésre tekintettek, a meghatározását illetően a szakirodalomban is gyakran ilyen vonatkozásban olvashatunk róla. Például Malcolm Guttmannra hivatkozva arra a következtetésre jut, hogy bár a sportoknak van egy intellektuális komponense, ezek alapvetően mégis csak fizikai versenyeket foglalnak magukba (uo.: 238). Mi jellemzi továbbá általában a sportot? Egy szervezett és szabályozott tevékenységként értelmezendő (Guttmann in Jenny, S. E. et al., 2016: 6), ami az e-sport esetében a következőképpen alakul: a négy, öt vagy ennél több tagból csapatok egy bizonyos idő leforgása alatt egy olyan számítógépes játékot játszanak, amelyben részletes szabályok és rendelkezések határozzák meg a versenyt és a meccset, szintén részletes, a játék és szerver beállítására vonatkozó instrukciókkal egybeöltve, a játékosoknak pedig a siker érdekében be kell tartaniuk ezeket az előírásokat. Más szerzők a sportot úgy határozzák meg, mint olyan kulturális tevékenység, amelyben a fizikai komponens csak szimbolikus és nem kizáró jellegű, így ezekbe a definíciókba jól beleilleszkedik az e-sport is: „emberek tudatos céllal másokkal közösen fejlesztik és edzik kulturális jelentőségű képességeiket, és ezekben mérik össze magukat másokkal, közösen elfogadott, általános érvényű szabályoknak megfelelően, anélkül, hogy szándékosan bárkiben is kárt tennének”⁴ (Wagner, 2006: 438). Egy másik meghatározás szerint a sport strukturált, szabályok szerint működik, célorientált (a teljesítményre irányul, a siker és kudarc kritériumai rendszerint egyértelműek a felek számára), továbbá kompetitív és versenyalapú (legyen az egyéni vagy csapatverseny), és végül pedig ludikus, ami játékot vagy játszmat jelent (McPherson et al. in Malcolm, 2008: 238).

Összefoglalva tehát, a sport a játéknak egy szervezett, intézményesült, célorientált és kompetitív formája. A sportban a nyereség nem a véletlen műve, hanem a gyakorlott ügyességi technikák és jól kifejlesztett készségek eredménye, tehát egy ügyességi játék; a sport és játék közötti különbség pedig éppen a készségek fejlettségében gyökerezik. Egy tevékenység sportként való definiálása azon is múlik, hogy az mennyiben tér el a többi, sportként

⁴ A dolgozatban olvasható, angol szakirodalomból átemelt részek mindegyike saját fordítás.

meghatározott tevékenységtől (pl. test igénybevételének mértéke, versenyképesség) – a készségek ilyesfajta mértéke alapján pedig nem érdemes vitába bocsátkozni, hogy az e-sport sportnak számít-e vagy sem.

1.3.1. Tradicionális vs. elektronikus sportok

A tradicionális és „e-” (elektronikus) sportok közötti különbség meghatározható a sportoló térben elfoglalt helye, az általa használt sportfelszerelés és a tevékenység megvalósulásának „helyszíne” alapján is – lásd 1-es számú táblázat⁵ (Hamari & Sjöblom, 2017: 5).

1. Táblázat: A sportok és e-sport közötti különbség konceptualizálása

	Hol helyezkedik el a sportoló?	Milyen sportfelszerelést használnak elsődlegesen a sportolók?	Hol valósul meg a tevékenység?
e-sportok	A „valós világ”	Ember–számítógép felület (Emberi input: pl. egér, billentyűzet, EEG, mikrofon, mozgás-, súly- és gyorsulás-érzékelő. Számítógépes output: pl. kijelző eszközök, rezgésvisszajelzés, audioeszközök.)	Elektronikus rendszeren belül.
sportok	A „valós világ”	Ember–fizikai tárgyi felület vagy sportfelszerelés nélkül	A „valós világban”

Forrás: Hamari & Sjöblom, 2017: 5

A tradicionális sportok és az e-sportok közötti legszembevetőbb különbség a tevékenység megvalósulásának helyszíne, ami, míg az előbbieket esetében a „valós világ”, addig az e-sportokat illetően egy elektronikus, számítógépes felület. Míg az események kimenetelét emberek, vagyis a játékosok, e-sportolók irányítják, a játék kimenetelét mégsem közvetlenül az ők fizikuma és testük általi gyakorlatok határozzák meg, hanem a digitális rendszer határain belüli rendszerállapot. Ez pedig a játékosok által vezérelt, és az adott e-sport

⁵ A táblázat tartalma saját fordítás.

szabályai által szabályozott (Hamari & Sjöblom, uo.: 5). Éppen ezért elengedhetetlen az állandó ember–számítógép kapcsolat, ami összeköttetést jelent a valós és virtuális világ, az emberi test és elektronikus rendszer között.

Láthatjuk tehát, hogy a számítógépes játékok játszása során a testnek kulcsfontosságú szerepe van, még ha közvetlenül nem is vesz részt az adott konkrét cselekménysorozatban. A játék során a játékosok teste külső tényezőhöz igazodik, úgy, mint a bemeneti eszközökhöz (pl. billentyűzet, egér, mikrofon), a fizikai térhez (pl. asztal, szék), a vizuális térhez (pl. képernyő, a játékost körülvevő szoba, terem), valamint a hangzásbeli térhez (pl. a fejhallgató vagy hangszóró által, de a más jelenlevőktől származó hangokhoz is) (Taylor, uo.; kiemelés tőlem D. Sz.). Így tulajdonképpen bár a külső szemlélő számára e tevékenység fizikalitása nem egyértelmű, mégis a játékosok számára hangsúlyos, a felsorolt tényezőknek a siker érdekében pedig összhangban kell lenniük. A test tehát nagyon fontos szerepet játszik, még akkor is, ha első pillantásra ez nem olyan egyértelmű: megfelelő testtartás, összpontosított vizuális figyelem, a test nyugalma a csatlakozási pontokat (szemek, kezek, egyes esetekben pedig láb) leszámítva. Ezeken a tényezőkön kívül a profi szinten való játszáshoz a játék kívülről-belülről való teljes ismerete szükséges, a játéktérrel a karakter képességeinek megfelelő használatán át a legapróbb részletekig. Ugyanakkor kulcsfontosságú a reakcióidő és a stratégiai döntések fejlesztése is – ezek összessége vezethet a játékon belüli sikerhez. A profi játszás legfelsőbb szintjein már az is szükséges, hogy az elsajátított készségek („skillek”) természetessé váljanak, akárcsak a tradicionális sportokban, például a kézilabdában a labda dobásának módja. Mindkét esetben tehát – az e-sportokban és a tradicionális sportokban egyaránt – alapvető elvárás a mozdulatok mély beágyazódása, a szükséges készségek internalizálása. A begyakorolt készségek mögött ugyanakkor lényeges a különféle taktikai lépések, valamint a játékkimenet lehetőségeinek ismerete is, azonban akárcsak a tradicionális sportokban, az e-sportok esetében is beszélhetünk az úgynevezett „képzett improvizációról” (Taylor, uo.: 94). A fogalom a profi játékosok azon készségére mutat, amely révén a kifejlesztett készségeik által készek az adott játékhelyzetben bizonyos lépésekre megfelelően, minden eshetőségre felkészülten reagálni.

Egyes profi játékosok versenyszelleme visszavezethető valamilyen sportolói múlt (Taylor, uo.), azaz a játék iránti elhivatottságukat megelőzi egy sport iránti érdeklődés, egy sportágból merített versenyszellem, ami később megalapozza az e-sportban való versenyszellem kialakulását is. Ennek ellenére, bár tudatában vannak, hogy az e-sportoláshoz és a tradicionális sportok űzéséhez szükséges készségek között milyen szintű hasonlóság van, az e-sportolók mégsem feltétlen azonosítják magukat sportolóként. Az elektronikus sportokban a magatartási minta olyan normákra és értékekre összpontosul, amelyeket az azt

fogyasztók egységesen elfogadnak és hozzájuk igazodnak, ezek pedig olyan értékekre vonatkoznak, mint a készségek elsajátítására való törekvés, egyes játékok potenciáljának felismerése, valamint az önfejlesztés. Ennek értelmében a játszás nemcsak a szórakozásról szól, hanem a fejlődésről, arról, hogy egyre jobb és jobb kell lenni a játékban. Ezen kívül meghatározó értéként van jelen a sportszerűség, az igazságosság és a kölcsönös tisztelet (Seo, 2015).

Az e-sportok egyedi jellemzője, hogy a bennük való részvétel költségei viszonylag alacsonyak, a helyszín és az éghajlati viszonyok teljesen jelentéktelenek – ez azonban a tradicionális sportokra nem mondható el.

1.3.2. Nézőtér

Az e-sportokban nemcsak a játékosokon van a hangsúly, hanem a nézőkön is, hiszen a nagy események helyszínén akár többtízezres számú közönségről lehet beszélni, online azonban többszázerek követik a cselekményeket. A játékosok játszás közbeni nézése az e-sport egyik meghatározó vonása – történjen az élőben vagy online – (Ditmarsch, 2013). Példaként felhozható a már a történeti felvezetőben is említett Major League Gaming, akárcsak a többi e-sport liga versenyei elsődlegesen online követettek, 2012-ben az MLG egyik bajnokságának több mint négymillió nézője volt (Edwards, uo.). 2013-ban megközelítőleg durván 71,5 millió néző követte az e-sportokat (Warr in Parshakov & Zavertiaeva, 2016: 3).

Ahogy a média és sport közötti kapcsolatot, úgy a digitális játék és sport közötti összefüggést is vizsgálhatjuk kérdéskörünkben, ugyanis a számítógépes játszás e két fogalom között ücsörög (Taylor, uo.). Hogyan is értendő ez? Dél-Koreában azok a nézők, akik a számítógépes játékokat tekintik meg⁶, szám szerint túlnőhetik azok számát, akik olyan tradicionális sportágak nézői, mint amilyen a baseball. Tehát a nézőknek az e-sporton belül óriási szerepük van. A közönség előtti versenyszerűen való játszás a játék néző-sportként vagy közönségsportként (spectator sport) való legitimálását reprezentálja. A nézőtér összetétele változhat a médiának köszönhetően, ugyanis a média közvetíti az eseményeket, és ez által befolyásolhatja a nézőket abban, hogy mennyire érzik magukat elhivatottnak a részvételre (Ditmarsch, uo.). Úgy is fogalmazhatnánk, hogy az utóbbi évek egyik legnagyobb ütemben növekedő médiumáról beszélhetünk, ami az egyre kiszélesedő játékoknak és az

⁶ Dél-Koreában 2000 óta működik egy olyan kábeles televíziós csatorna, amely tartalma kifejezetten számítógépes játékokkal és e-sportmeccsekkel kapcsolatos, de professzionális e-sportmérkőzéseket is szervez, és értelemszerűen közvetíti is ezeket. A tévécsatorna természetesen elérhető online felületen is.

online közvetítési technológiáknak is köszönhető (Hamari & Sjöblom, uo.: 2). Az e-sportfogyasztók élvezetesnek tartják a magasan képzett játékosok meccseit nézni, megértik a versenyszerű játszás mibenlétét, ilyen értelemben pedig ez a tradicionális sportok nézéséhez hasonlítható (Seo és Jung, 2014). Egy e-sportversenyen résztvevő számára világos, hogy az egymással versengő csapatok elsajátított, kifejlesztett készségeik révén megpróbálják egymást felülmúlni. Az e-sporttal kapcsolatos események jellemzően élő internetes közvetítésen keresztül követhetőek – ehhez léteznek erre a tematikára specializálódott honlapok, mint például a Twitch⁷. Az élő közvetítéseket a legtöbben online felületeken követik, ahol a fogyasztás mellett általában szerepet kap a más nézőkkel való interakció is, a chat-szolgáltatás révén kifejezhetőek reakciók, vélemények. Egy eseményen résztvevő is ugyanúgy „számítógéppel összekötött”, akárcsak az online néző, abban az értelemben, hogy a történések, vagyis maguk a meccsek kivetítése nélkül gyakorlatilag nem tölthetné be a helyszíni résztvevő a néző szerepét (Hamari & Sjöblom, uo.).

Egy további mutató, ami az e-sportot megkülönbözteti a hagyományos sportoktól, az abban is fogható meg, hogy a nézők jelentős hányada játékos is. Ez abból következtethető le, hogy mindannak megértéséhez, ami az e-sport eseményeken történik, szükségesek a számítógépes játékok játszásához elengedhetetlen készségek és kompetenciák ismerete, megléte. Másképp fogalmazva, ahhoz, hogy a játék történései érthetőek legyenek, szükség van egy, a számítógépes játékokról elsajátított tudásra (Taylor, uo.). A rajongók és/vagy nézők tehát tipikusan először játékosok, majd valamilyen kezdeményezés folytán elköteleződést éreznek, így válnak rajongóvá és vesznek részt versenyek helyszínein.

1.3.3. Munka vagy szabadidős elfoglaltság?

Ahogy nagyon sok minden másban, úgy az e-sportok esetében is felmerül a munka-szabadidő dichotómiája⁸, ami felveti azt a kérdést, hogy a játékkal töltött idő szabadidőnek vagy munkának minősül, ha pénz származik belőle. Tétélezzük fel, hogy egy profi játékos „munkaidőn” kívüli meccset játszik pusztán szórakozásból, amiért nem kap pénzt, de tulajdonképpen mégis edz vagy valamilyen stratégiát gyakorol, vagy csak éppen lazít, ám a szerzett tapasztalatokat majd élesben felhasználhatja – ez esetben mennyiben számít szabadidőnek, s mennyiben munkának a játszás? A munka–szabadidő dichotómiája a

⁷ A Twitch 2011 óta van működésben, első helyen szerepel a videojáték-közvetítő weboldalak sorában. Napi 10 millió aktív felhasználó követi a két millió egyedi streamer közvetítéseit. Lásd még: <https://www.twitch.tv/p/about> Hozzáférés: 2017. április 3.

⁸ A dichotómiáról bővebben lásd: Jenks, C. (1998). *Core sociological dichotomies*. London: Sage

posztmodernizmusban egyre inkább összemosódik; a munka térben és időben kevésbé kötötté és kevésbé elkülönültté válik a szabadidőtől (Jenks, 1998). Az e-sport ugyanakkor nem hagyományos munkaként is értelmezhető, hiszen merőben eltér a teljes munkaidőben való dolgozás érzésétől, mivel élvezetet, kiteljesedést, örömet és személyes fejlődést okoz (Taylor, uo.: 105). Ebből fakadóan is valahol a foglalkozás és szubkultúra fogalmai között húzódik attól függően, hogy az adott személy milyen mértékben ásta bele magát az e-sport világába, így alkalmi, amatőr vagy profi játékos-e.

1.3.3.1. Komoly szabadidő

Egy további lényeges kulcsfogalomként a „*komoly szabadidő*” („serious leisure” – Stebbins, 1982; Taylor, 2012) fogalma nevezhető meg, ami egy olyan köztes helyzetre utal, amelynek két végletében a „komolytalan” vagy az „alkalmi” szabadidő, a másikban pedig a munka áll. A „komoly” jelző leginkább olyasvalamire utal, ami őszinte, fontos, figyelemre méltó, gondozott, és kevésbé arra, ami terhet jelent, örömtelen, szorongást, aggodalmat okoz.

A fogalom egy rendszeres amatőr, hobbiszintű vagy önkéntes tevékenységre utal, amelyet a résztvevők annyira lényegesnek vagy érdekesnek találnak, hogy karriert indítanak vagy indíthatnak, amely az adott speciális szakértelem megszerzésére és kifejezésére, tudásra és élményre (tapasztalatra) összpontosul. Leegyszerűsítve és sarkítva úgy is megközelíthetnénk, hogy mindannak ellentéte, amit alkalmi vagy komolytalan szabadidő alatt értünk. A komoly szabadidőnek három típusát különböztethetjük meg: amatőr, hobbi vagy önkéntes (Kaplan in Stebbins, 1982: 254) – az amatőröket és az önkénteseket néha megfizetik – ám ugyanakkor ezek a tevékenységek nem, vagy nehezen jelentenek megélhetési forrást, inkább csak kiegészítő jövedelemként szolgálhatnak. A komoly szabadidő üzöi nem is megélhetésként tekintenek az adott elfoglaltságra, viszont komolyan veszik, és sokkal elkötelezettebbek, mint azok, akik ugyanezt a tevékenységet kevésbé komolyan gyakorolják.

Az elfoglaltság ebben az esetben a készségek kifejezésére, az egyénekből rejlő potenciál tökéletesítésére és egyediségük megjelenítésére irányul, a komoly szabadidő pedig ezeknek a céloknak a megvalósítását teszi lehetővé. Jellemző a kiválasztott tevékenységben való *kitartás* „jóban-rosszban”, még akkor is, ha az néha valamilyen hátránnyal jár. Szintén fontos jellemzőként említhető a *befektetett energia*, amely ismereteken, a készségek kifejlesztésén, sok gyakorláson alapszik. A tevékenységük gyakorlása alatt olyan *hosszantartó előnyökre* tesznek szert, amelyek később is hasznukra válik, például önmegvalósítás, kikapcsolódás, kiteljesedés, vagy például esetünknek más e-sport

játékosokkal kapcsolatot ápolnak, barátságokat alakítanak ki. A komoly szabadidős tevékenységet rendszerint egy egyedi *ethosz* övezi, amely az előbbieken felsorolt jellemzők mentén alakul ki, s amely ilyen vonatkozásban szubkulturaként is értelmezhető (sajátos hitrendszer, értékek, morál, normák és követelmények jellemzik). Ezek a személyek gyakran azonosítják magukat az adott elfoglaltsággal, lelkesen beszélnek róla, büszkék rá (Stebbins, 1982).

Más szerzők is rámutattak tanulmányaikban arra, hogy a fogyasztók képesek egy professzionális karrier kiépítésére, amennyiben komoly szabadidős tevékenységekkel foglalják le magukat, ilyen például a kajakozás, sportturizmus stb. A komoly szabadidő fogalma úgy is értelmezhető, mint olyan tevékenységekkel szembeni komoly elkötelezettség, amelyeket általában hobbinak tekintenek (Taylor, uo.). Ennek értelmében három kategóriát különböztethetünk meg: profi játékosokat, akik megélik a számítógépes játékok játszásából (Adamus in Seo, 2015: 3), illetve amatőr lelkesülteket és hobbiúzókat, akik számára az e-sport komoly kikapcsolódást jelent (Stebbins in Seo, 2015: 3).

A versengés az e-sport (akárcsak a tradicionális sportok) egyik fontos összetevője, mivel a játékosok nem kikapcsolódásként tekintenek a tevékenységre, hanem egymással való versengést mutatnak, amit társadalmi szabályok határoznak meg. Ezek a számítógépes programok használatán felül társadalmilag meghatározott, a versenyek és az e-sportközösség keretein belül kialakult előírásokra vonatkoznak, amelyek szintén fontos elemét képezik a versenyszerű játszásnak. Így a komoly szabadidős tevékenységek differenciáltak az egyes tőketípusok tekintetében is, amelyek értékének megszerzéséért, megtartásáért és megerősítéséért az e-sportfogyasztók versengenek (Bourdieu in Seo, 2015: 1).

1.4. A mezőelmélet alkalmazása

A *mező* Pierre Bourdieu egyik, az e-sportok esetében meglehetősen magas relevanciát élvező fogalma, amelynek leírása jól alkalmazható a számítógépes játékvilág működésének és strukturális felépítésének megértésében, ugyanakkor a kolozsvári elektronikus sport intézményesülésének körülírásában is.

A mezőt egy olyan sajátos társadalmi térként határozhatjuk meg, amelynek kialakulása akkor valósul meg, ha valamely, a társadalommal kapcsolatos tevékenységet hivatásszerűen űzők azt előre megfontoltan és megtervezetten kisajátítanak. Egyszerűbben fogalmazva, a mezőt az adott tevékenység feletti monopólium hozza létre. Ez a tér egy olyan autonóm terület, amelynek határai vannak, a határokon belül pedig konkrétan meghatározott szabályok

léteznek, amelyek a strukturális felépítés mellett a működést és minden, a mező területén belül zajló tevékenységet szabályoznak – így a belső hierarchikus struktúrát is, ami posztokból és pozíciókból áll. Egy mezőn belül mozgó, vagyis az aktorok sajátos tudás birtokában vannak, amelynek újratermelése és elosztása is az ők hozzáértésükre, mondhatni szakismereteikre van bízva. A mező legsajátosabb jellemvonása a benne állandó jelleggel jelen levő harc és konfliktus, amit a mezőn belüli különféle tőkefajták⁹, erőforrások, illetve pozíciók megszerzéséért, a monopólium kisajátításáért zajló versengés eredményez (Bourdieu, 1978).

A mező másik lényeges vonása, hogy társadalmilag intézményesedett, hiszen kialakulásának van egy hivatkozott története, amihez a mező aktorai valamiféleképpen viszonyulnak. A mezőközpontban tehát olyan intézmények állnak, amelyek a szabályokat kidolgozták – ezek sikeresen monopolizálják az adott tevékenységet, ám a mezőnek perifériái is vannak, ahová ezt a monopóliumot megkérdőjelezők, vagyis a laikusok tartoznak. Ők meg vannak fosztva a mezőn belüli tőkéktől, mint felhalmozott szimbolikus munkától, de erre jogos tényként tekintenek, hiszen fel sem ismerik lényegét (Bourdieu, uo.). A mező határai képlékenyek, folyamatosan változhatnak, ilyen értelemben fluidok (Warde, 2004: 13), amit tulajdonképpen az is alakíthat, hogy éppen ki tartozik a mező aktorai közé és kit zárnak ki.

1.4.1. Intézményesülés

Az elektronikus sportok egy *intézményesülési* folyamaton mennek át, ami megalapozza működésük és elismerésük jogi és társadalmi kereteit. Ez az intézményesülés az irányító testületek megszületése révén valósul meg, amelyek arra törekszenek, hogy intézményes támogatottságot és működést biztosítsanak, valamint standardizálják az e-sport versenyeket és a rajongói („fandom”) tevékenységeket (Thiborg in Seo, 2015: 3). Az irányító testületek olyan funkciókkal ellátottak, mint például az e-sport növekedésére vonatkozó stratégiai vízió biztosítása, a tevékenységek szabályainak fejlesztése és ellenőrzése, valamint az e-sportfogyasztásban a koherens struktúrának és szervezésnek való értelemadás (Seo, uo.). Céljaik és szándékaik mindenképpen az e-sportok „kormányzásával”, az e-sporton belüli szabályozásokkal kapcsolatos. A legelső ilyen az International e-Sports Federation, ami 2008-ban alakult meg azzal a céllal, hogy megszervezze a nemzeti szövetséget (Thiborg, 2009: 10). Az e-sport egyes irányító testületei (szervezetei) felől érezhető volt egy igyekezet afelé, hogy

⁹ Jelen írásban a tőkefajták szintén Bourdieu nevéhez kötöttek, aki három tőketípust nevez meg: a gazdasági, kulturális (inkorporált, tárgyiasult, intézményesült) és társadalmi tőkét. (Lásd Bourdieu, P. (1986). *The Forms of Capital*. in Szeman, I. és Kaposy, T. (2011). *Cultural Theory: An anthology*, 81-93.)

hasonlítsanak az európai futballra, hiszen ligája minden országnak van, a nyertes csapat pedig továbbjut a regionális bajnokságba, aztán pedig a világbajnokságon mérettet meg – a futballra való hasonlításnak ilyesféle igyekezete motivációként szolgált a szervezetek számára (Taylor, uo.: 139).

1.4.2. Románia és Kolozsvár a mező(ny)ben

Románia több nemzetközi e-sportszervezetnek is tagja, ilyen például az International e-Sports Federation (IeSF), amelynek honlapja¹⁰ szerint a szervezetbe 18 európai, 19 ázsiai, 4 afrikai, 3 amerikai és 2 óceániai tagország tartozik (összesen 46 tag). A szervezethez tartozik egy bizottság annak érdekében, hogy az e-sportot nemzetközileg standardizálja, ami így öt részre oszlik: Játékos Bizottság, Játékvezetői Bizottság, Versenybizottság, Tanúsító Bizottság és Címbizottság. 2016-ig a szervezet nyolc alkalommal szervezett világbajnokságot, amelynek ötször Dél-Korea, egy-egy alkalommal pedig Románia, Azerbajdzsán és Indonézia adott otthont. A legnagyobb részvétel a 6th e-Sports World Championshipen volt tapasztalható, amelyet 2013-ban Romániában, Bukarestben szerveztek meg: több mint 500 résztvevő (versenyző) az akkori 51 tagországból. Románia ranglistás helyzetét vizsgálva, a 2016-os „8th e-Sports World Championship” néven lezajlott bajnokságon világviszonylatban 10. helyen végzett (Oroszországgal, Svédországgal és Indonéziával ugyanazon pontszámokat elérve). Ha az eseményen résztvevő három játékot külön-külön elemezzük, akkor Románia a League of Legends esetében 5. helyen, a Counter-strike: Global Offensive és a Hearthstone tekintetében 9. helyen szerepel, a pontszámok megegyezése miatt több országgal is holtversenyben. Bár Románia még nem tudhat magáénak világbajnoki címet, dobogós helyekkel azonban büszkélkedhet.

Szűkítve a kört, Románián belül több e-sport tematikájú szervezet is megalakult, ilyen a TGA ESports¹¹, a Professional Gamers League (PGL)¹², mindkettő 2002 óta van működésben; utóbbi olyan versenyeknek volt házigazdája és nyújtott szakképesítést, mint a DreamHack¹³, a World Cyber Games, Esports World Convention, a KODE5 vagy a már fent is említett International e-Sports Federation. Az Electronic Sports League, vagyis az ESL a

¹⁰ Lásd <http://www.ie-sf.com> Hozzáférés: 2017. március 19.

¹¹ Lásd <http://tgaesports.com/index.php> Hozzáférés: 2017. március 27.

¹² Lásd <http://www.pgl.ro/about/#an2016> Hozzáférés: 2017. március 27.

¹³ A DreamHack egy hatalmas méretű elektronikus sport fesztivál, amelynek két évig Románia is otthont adott: 2015-ben Kolozsváron és Bukarestben, 2016-ban pedig ugyancsak a román fővárosban szervezték meg a háromnapos eseményt.

világ legrégebbi profi e-sport szervezete, 2000 óta van működésben, ugyanakkor 2007 óta létezik egy romániai ága is.

Végül a kört még inkább leszűkítve és kifejezetten Kolozsvárra összpontosítva megrajzolódnak az e-sportmező határai. A kolozsvári elektronikus sport formális kereteit túlnyomórészt az E-Sports Cluj egyesület, valamint az U Cluj Esports divízió¹⁴ alakítja. Az U Cluj Esports 2016 decembere óta létezik; Romániában ez az első olyan kezdeményezés sportklub részéről, amely elektronikus sport részleg létrehozására irányul. Három aktív csapata van (League of Legends, HearthStone és Counter-strike: GO), összesen 18 játékkal. Nem egyedi eset, hogy egy sportklub e-sport tematikájú osztályt indítványoz, hiszen ez jellemző például a Beşiktaş török sportklubra, az FC Schalke 04 német labdarúgóklub 2016-ban e-sportrészeletet alapított, a Paris Saint-Germain francia labdarúgócsapat pedig létrehozta a PSG eSports nevű szervezetét. De olyan híres labdarúgóklubok, mint a Manchester City FC vagy a West Ham United is szerződtetnek profi e-sportolókat. Amerikai területeken a Philadelphia 76ers kosárlabdacsapat 2016-tól fogott hasonló kezdeményezésbe, így az első olyan amerikai profi sportcsapattá válva, ami egyben egy e-sportcsapatot is birtokol.

A másik, a kolozsvári elektronikus sport mindennapi életét jelentő E-Sports Cluj¹⁵ szervezet 2013 óta van működésben, az utóbbi két évben pedig igyekszik havonta, ha lehet, akkor pedig havonta több alkalommal is kisebb-nagyobb e-sportos eseményeket szervezni. Az általa szervezett legnagyobb esemény az NBS Cluj, amit 2014-ben Bukarestre is kiterjesztettek.

A kolozsvári e-sport mező főként eme két szervezet köré épül; az U Cluj Esports újszerűségéből adódóan egyelőre az E-Sports Cluj az, ami feladatának tartja, hogy a játék szerves része legyen a kolozsvári hétköznapoknak. Ugyanakkor léteznek olyan kisebb kezdeményezések, mint például a Reloflex eSports, amelyet 2016-ban indított néhány másodéves informatikus hallgató azzal a céllal, hogy online League of Legends bajnokságokat szervezzenek elsődlegesen a kolozsvári magyar e-sportok iránt érdeklődők számára. Céljuk, hogy 2017-től fellendítsék a klub működését és több bajnokságot szervezzenek a városban található internetkávézókkal összefogásban.

Az elektronikus sport mezőjébe a fent említett szervezeteken kívül beletartoznak a városban található internetkávézók, amik ma már leginkább azt a célt szolgálják, hogy megfelelő internetsebességet és hardver-, illetve szoftverelérhetőséget garantálva lehetőséget biztosítsanak a számítógépes játékokat játszóknak számára. A játékosokon kívül számos szakember is a mező része: technikusok, csapattulajdonosok, edzők, szponzorok,

¹⁴ Lásd: <https://wasd.ro/news/clubul-u-cluj-si-deschis-divizia-de-esports/> Hozzáférés: 2017. március 27.

¹⁵ Lásd: <https://www.esportscluj.com> Hozzáférés: 2017. március 27.

kommentátorok, weblapszerkesztők, az irányító testületek tagjai stb. Az E-Sports Cluj támogatói és partnerei között olyanok szerepelnek, mint Kolozsvár Polgármesteri Hivatala, a Madd Electronics (IT-eszközöket gyártó cég), a LexShop (társasjátékokat közvetítő honlap), vagy a fogyasztásért felelős Subway és Starbucks – amelyek így szintén az e-sport mező szereplőit képezik. A formális keretek között zajló versenyeken, bajnokságokon – vagyis azokon, amelyek szervezéséért és lebonyolításáért egy magánszemély vagy szervezet felel – rendszerint a fő támogatót maga az illető játékcégek jelentik, amelyek a játékot kiadták; ők valamilyen, a játékban hasznosítható jelentősebb nyereményt ajánlanak fel a dobogósoknak.

Az előbbieken említett DreamHack a romániai és kolozsvári e-sport magasabb szintekre való lépését is megalapozta, hiszen a romániai PGL, kihasználva a lehetőséget képesítéseket szervezett az eseményen belül, vagyis garantálta a további fejlődési lehetőséget. A 2015 őszén megszervezett DreamHack Cluj fesztivál kereteiben több különálló bajnokságot szerveztek a Counter-strike: GO, a Dota2, League of Legends és Minecraft játékokra alapozva, a fesztivál nyereményalapja pedig 285.000 dollárra rúgott, ezen kívül a bajnokok Románia színeiben részt vehettek a Szöulban megrendezett 7-ik e-Sports World Championshipen is.

1.5. Példák e-sportra

Annak érdekében, hogy kicsit közelebbről láthassunk át egy e-sportnak minősített számítógépes játékot, elképzelhessük annak felépítését, céljait, lezajlását, érdemes néhány gondolat erejéig egy-egy konkrét példára kitérnünk.

A már sokat emlegetett League of Legends (LoL) az egyik legnépszerűbb e-sportnak számít a mezőben. A League of Legends a MOBA kategóriába sorolható, vagyis egy olyan online csapatjáték, amelyben legtöbbször két öttagú csapat harcol a győzelemért. Egy olyan valós idejű stratégiai játék, amelyben a cél a saját tornyok megvédése és az ellenséges tornyok ledöntése mellett a pályán látható általában három vonalon való előrenyomulás az ellenséges „Nexus” lerombolása érdekében, ami a meccs megnyerését jelenti. A világ legnépszerűbb videojátéka (Ferrari, 2013), amit a Riot Games hivatalos honlapján található adatok szerint havonta több mint 100 millióan játszanak¹⁶.

Egy másik példa a Counter-Strike (CS), ami az FPS kategóriába sorolható (belső nézetű lövöldözős játék), ami világszinten szintén nagy népszerűségnek örvend: 2000-es bemutatása után napjainkig magas az érdeklődés iránta. Sikerének kezdetén egy pontosan

¹⁶ Forrás: <http://www.riotgames.com/our-games> Hozzáférés: 2017. február 17.

átlátható és egyedi kultúrát kreált, ami magába foglalta magukat a játékosokat, a profi csapatokat és azok rajongóit, az e-sport szervezeteket és szövetségeket, valamint lelkes nézőket, vagyis elindult az intézményesülés útján. Csapatok és egyéni játékosok is széles körben elterjedt hírnévnek és elismerésnek örülhetnek, a mindennapi megélhetésüket a játék biztosítja. De mi teszi a CS-t egy ennyire vonzó és jelentőségteljes tevékenységgé a résztvevők számára? A kérdés már csak annak tekintetében is érdekes, hogy többnyire az egyének számára ez a szabadidő töltési forma – ami a szórakozási vágyat hivatott kielégíteni – akár fél-professzionális munkává válik, ahol a hangsúly a csapatmunkán van (Rambusch, Jakobsson & Pargman, 2007), ez pedig a legtöbb e-sport esetében hasonlóképp alakul.

2. MÓDSZERTANI ASPEKTUSOK

Dolgozatunkban, az előzőekben bemutatott elméleti vonatkozásokra alapozva a következő kutatási kérdésekre keresünk választ:

- Milyen tényezők alakítják a kolozsvári e-sport intézményesülésének folyamatát?
- Hogyan alakul a kolozsvári, a játékot komoly szabadidős tevékenységként űzők játékprofilja, illetve milyen szerepet tölt be a játék a játékos életében?
- Melyek a játékot övező ethosz, szubkultúra főbb elemei?

Ezekre a kérdésekre különböző módszerek alkalmazása révén keresünk választ. A továbbiakban az e-sport fogalma alatt a 1.3.3.1-es „Komoly szabadidő” fejezetben összefoglaltakat értjük, vagyis egy rendszeres amatőr vagy hobbiszintű tevékenységet, amelyre a résztvevők nem megélhetési forrásként tekintenek, ám komolyan veszik, elkötelezetteknek érzik magukat iránta, és elsősorban szórakozási funkciót tölt ez be számukra.

Kutatásunk első lépcsőfokában azt elemezzük, hogy mely tényezők járulnak hozzá a kolozsvári e-sport intézményesüléséhez – ehhez túlnyomórészt desk research módszerrel a különböző intézetek által készített jelentéseket és egyéb internetes forrásokat használunk fel, olyan szempontokat vizsgálva, mint internetsebesség, IT-cégek közelsége, elektronikus sport szervezetek léte, egyetemek és egyetemisták száma, valamint támogatók (szponzorok).

A második lépcsőfokot a fókuszcsoportos interjú jelenti, amelyet az erre a célra elkészített guide alapján 2016 januárjában bonyolítottunk le abból a célból, hogy kialakítsunk egy általános képet az e-sportnak minősített játékok iránt érdeklődőkről, illetve támpontokat kapjunk további kutatási kérdések megfogalmazásához. A mintavétel során a hat alanyt hólabda módszerrel választottuk ki, két női és négy férfi résztvevővel. A 92 percesre tervezett guide a fel- és levezetésen, valamint a bemelegítő kérdéseken túl olyan tematikákra tér ki, amelyek azt vizsgálják, hogy a résztvevőket mi motiválja a játszásra, milyen percepcióik vannak általában a játékot és a sportot illetően; milyen gyakorlati vonatkozásai vannak a játszásnak. A további kérdések arra fókuszálnak, hogy hogyan alakulnak kapcsolataik a játékon belüli, illetve a játékon kívüli társaikkal, milyen konfliktusaik származtak a játszásból adódóan, hogyan ítélik meg a játékosok és nem játékosok profiljait, és végül milyen más szabadidős tevékenység jellemzi őket.

Kutatásunk harmadik lépcsőfokát fél-strukturált interjúk készítése és helyszíni megfigyelés jelenti. Szintén hólabda módszert alkalmazva az interjúk alanyaiként olyan személyeket választottunk ki, akik a játszást a szakirodalomban meghatározott „komoly

szabadidős” (Stebbins, 1982; Taylor, 2012) tevékenységként gyakorolják. Erre alapozva olyan Kolozsváron élő személyeket kerestünk, akik rendszeresen, hetente több alkalommal játszanak hobbiszinten, elsődlegesen szórakozás céljával, elkötelezettségükből adódóan pedig vettek már részt valamilyen versenyen. Az interjúk során kérdéseink arra összpontosulnak, hogy a megkérdezett hogyan vált játékosná, melyek a motivációi a játszást illetően, milyen funkciót tölt be a játék az életében, illetve melyek azok a tényezők, amelyek mentén megmutatkozhat az illető játékos komoly szabadidős tevékenységet folytató mivolta.

Résztevő megfigyeléseink két szintéren történtek: formálisan megszervezett versenyeken, illetve nem formális keretek között zajló otthoni meccseken. Olyan kolozsvári e-sportos eseményekre látogattunk el, ahol a verseny megszervezésének módjára, a nézőkre, játékosokra, egymás közötti kommunikációra összpontosítottunk. Közben pedig, a játszás ethoszának vagy szubkultúrájának feltárása érdekében otthon lebonyolított meccsek lejátszását is megfigyeltük. Erre a közvetlen közeli baráti-kör révén adódott lehetőség, akik alkalom adtán néhány meccs lejátszására ültek össze. A megfigyelés során olyan elemekre figyeltünk, mint a játékosok egymás közötti kommunikációja a játék során, kapcsolattartás módja a nem jelen lévő játékosokkal, felmerülő problémák, konfliktusok, fontosnak vélt értékek, normák, szabályok. Mivel a kutatás ezen szakasza (interjúk és megfigyelések) jelenleg is folyamatban van, így eredményeinket egyelőre ebben a dolgozatban nem mutatjuk be.

3. INTÉZMÉNYESÜLÉSI FOLYAMAT

Ebben a fejezetben azt vizsgáljuk, hogy milyen tényezők mentén valósul meg a kolozsvári e-sport intézményesülése.

3.1. Szilícium-völgy, egyetemek, támogatók

Kolozsvárt a közbeszédben Európa Szilícium-völgyeként szokták megnevezni, amelynek alapja a városban és közvetlen környékén jelenlevő igen jelentős IT-klaszter. Ebben a klaszterben hardvergyártó és közvetítő, szoftvergyártó és játékfejlesztő cégek egyaránt találhatóak, a ListaFirme adatai szerint¹⁷ ez 1420 aktív, CAEN-kóddal¹⁸ rendelkező céget jelent, ami a kolozsvári cégek 5,7 százalékát teszi ki. Ennek a kolozsvári e-sport tekintetében az a jelentősége, hogy minden, ami a kényelmes játszáshoz szükséges, az itt könnyen elérhető: magas teljesítményű, ún. „gamer” laptopok és asztali számítógépek, amelyeket eleve játszásra gyártanak és fejlesztenek ki, minden szükséges tartozékkal. Ilyen feltételek között jóval nagyobb eséllyel alakul ki számítógépes játékkultúra vagy szubkultúra, amelyen a játék által kialakított kontextusokat értjük.

Egy további tényező Kolozsvár egyetemi városi léte. A 11 egyeteme közül kettő nyújt informatikai képzést magyar, román, angol és német nyelven. A városban élő egyetemisták száma évről évre hasonló arányokat mutat, a Nemzeti Statisztikai Hivatal interneten elérhető legfrissebb adatbázisa szerint ez a szám 2015-ben valamivel több mint 66.000. Számos esemény, rendezvény, fesztivál célcsoportjának számít ez a fiatal korosztály, így a különböző cégek, szervezetek és magánszemélyek által szervezett programok százai közül válogathat az érdeklődő. Ezen a ponton kifejezetten szükséges újra említést tennünk az E-Sports Cluj egyesületről, az U Cluj Esports divízióról, valamint a Reloflex eSportsról is, hiszen ezek kimondottan azt a célközönséget szólítják meg, akik az elektronikus sportok iránt érdeklődnek, így ők maguk is fogyasztók.

Az intézményesülés folyamatát a támogató szervek jelenléte is elősegíti, amelyek hozzájárulnak ahhoz, hogy az egyes események, így a játékosoknak szervezettek is megvalósulhassanak. Az elején említésre került a kolozsvári székhelyű E-Sports Cluj, amelynek 2017-re több támogatót és partnert sikerült maga mellé szereznie. A Kolozsváron

¹⁷ Az adatok lekérhetőek a https://membri.listafirme.ro/raport_selectie.asp honlapon. Hozzáférés: 2017. április 14.

¹⁸ A CAEN (Clasificarea Activităților din Economia Națională rövidítése) a gazdasági tevékenységek nemzeti statisztikai osztályozását jelenti, amelyhez területenként adott számot rendelnek.

megrendezésre került DreamHack számítógépes játékfesztivál fő támogatói között olyan cégek szerepeltek, amelyek a játszáshoz szükséges kényelmi feltételeknek tesznek eleget: AK Racing – gaming székek; HyperX – speciális billentyűzetek, egerek, egérpadok, fejhallgatók és tárhelyek. Ezen kívül olyan egyéb, technológiával kapcsolatos vállalatok is szerepelnek a listán, mint az Intel, az Asus, Dell, Telekom, HTC, HELINICK, Logitech, TP-Link, Maguay, NETOPIA mobilPay stb.

3.2. Az internet szerepe

Egy további szempont az internet sebessége, hiszen a nagy sávszélességű internetet tekintve Románia a tizedik a világon és első Európában (lásd 2-es számú táblázat). Az ANCOM (Autoritatea Națională pentru Administrare și Reglementare în Comunicații) legfrissebb adatai szerint ¹⁹ Romániában a háztartások 53%-a rendelkezik internet-hozzáféréssel, ebből a városon élők 67%-a, illetve a vidékiek 35%-a.

2. Táblázat: Átlagos egyéni kapcsolatsebesség (IPv4) országok szerint

	Country/Region	Q3 2016 Peak Mbps	QoQ Change	YoY Change
-	Global	37.2	3.4%	16%
1	Singapore	162.0	3.0%	20%
2	Hong Kong	116.2	1.6%	15%
3	South Korea	114.2	3.7%	32%
4	Indonesia	99.3	8.1%	220%
5	Bahrain	98.0	-2.9%	23%
6	Macao	96.0	1.6%	30%
7	Qatar	94.3	-3.6%	25%
8	Taiwan	88.2	-0.7%	13%
9	Japan	88.1	3.3%	12%
10	Romania	85.0	1.0%	17%

Forrás: Belson, 2016: 13

¹⁹ Lásd: http://www.ancom.org.ro/ancom-traficul-mediulunar-per-utilizator-de-internet-fix-a-deposit-pragul-de-100-gb-in-primul-semesteru-al-anului-2016_5660 Hozzáférés: 2017. április 16.

A Romtelecom 2005-ben már elkésett a DSL²⁰ szolgáltatások elindításával, mert hozzáértő vállalkozók úgynevezett „szomszédsági hálózatokat” hoztak létre, amelyek néhány háztömbnyi ügyfelet szolgáltattak ki viszonylag alacsony áron. Ha a városi zónákban a légekábeleket föld alá helyeznék, hogy javítsanak a város kábeleiben dús kinézetén, akkor ezek a vállalkozók is rákényszerülnének, hogy a kábeleket a földre vezessék, ami nyilvánvalóan a költségek emelkedésével járna. Mivel erre még a legtöbb helyen nem került sor, így olcsó szélessávú internet biztosított (Aben, 2012). A szomszédsági hálózatok üvegszál vezetékeket telepítettek, ennek köszönhető a nagy sebességű internet – 2016-ban a kapcsolatok mindössze 13%-a 10 Mbps vagy annál kevesebb, 31%-ának sebessége 10-100 Mbps között van, 56% pedig legalább 100 Mbps-sel rendelkezik (ANCOM). Ennélfogva adott a megfelelő körülmények között való játszás ezen kulcskomponense is. Tehát Kolozsvár biztosítja az e-sport számára a strukturális feltételeket.

Az előbbieken felsorolt tényezőket figyelembe véve az állapítható meg, hogy a várost az elektronikus sportok tekintetében egy folytonos lüktetés jellemzi, az e-sport állandó jelleggel szervezi a mindennapokat és egyaránt nyújt szórakozási és fejlődési lehetőséget.

²⁰ A DSL a Digitális Előfizetői Vonal rövidítése, ami telefonhálózatot használó digitális adatátviteli technika.

4. A JÁTSZÁS MINT SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉG

4.1. Motivációk

A fókuszcsoporthoz tartozó kutatásunkban összesen hat kolozsvári magyar egyetemista vett részt, olyan homogén csoportot alkotva, akiknek életkörülményei hasonlóak (életkor, foglalkozás) – erre a szabadidő többnyire azonos mértékben való megosztása miatt figyeltünk. A résztvevők csoportját négy férfi és két női játékos alkotja, akik nappali képzésben tanuló egyetemisták. Olyan amatőr vagy hobbiszintű játékosok, akik napi szinten játszanak néhány órát, a játékot többnyire hobbiként, szórakozási lehetőségként értelmezik (pontosan úgy, ahogyan már fentebb Rambusch és szerzőtársai is említik). A másfél óra kellemes hangulatban telt el, poénokkal és érdekes történetekkel tűzdelve. Azok a személyek, akik a kutatásban részt vettek, a következő játékokat játsszák és ezekről beszélnek nekünk: League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone.

Az interjú néhány perces *felvezetését* követően (bemutatkozás, technikai feltételek ismertetése, kellemes légkör kialakítása), *bemelegítésül* arra kértük a résztvevőket, mutatkozzanak be és nevezzék meg az általuk játszott játékot, játékokat. Amint kiderült, a résztvevők vegyesen érkeztek a különböző szakokról (szociális munka, pszichológia, vegyészmérnöki, óvó-pedagógia, statisztika), életkoruk 20 és 23 év közötti. Hobbijaik átlagos tevékenységek: a számítógépes játékoktól a sportolásig, az olvasástól a filmnézésen át a táncolásig. Mivel a közös pont mindannyiukban a League of Legends játék, a következőkben bemutatottak ennek kontextusához fognak tartozni.

A játékosok a játék mind pozitív, mind negatív összetevőiről és hatásairól beszámolnak. Az előbbihez inkább a szórakozást, illetve olyan különböző képességek fejlesztését csatolják, mint idegen nyelv tanulása, a gondolkodás és a motorikus készségek (például szem-kéz kettős koordinációja), valamint a szociális készségek fejlesztése. Az időtöltés egy jó módja, ami kiváló csapatépítő, stressz- és agresszivitás-levezető, és nem utolsósorban sikerélményt okoz:

- *Szórakozás, fejlődés, ugyanúgy például játék közben a szemed fejlődik, a reflexeid fejlődnek, a döntésképesseged fejlődik, kell dönts, hogy most ezt a fegyvert használd, ezt az itemet, ide menjél, oda menjél. (fiú, 22 év)*

- *Én is az első dolog, amit írtam, a szórakozás, a második az, hogy megmozgatja az agyat. Például én, mikor tanulok, elkezdek egy meccset,*

lejátszom, és utána sokkal jobban tudok tanulni. És a másik pedig az, hogy sikerélmény, mert sikerélményeket tud okozni egy-egy játék. (lány, 20 év)

A pozitívumokhoz képest számszerűen több negatívumot társítanak a két fogalomhoz, elhangzik, hogy bár a stressz levezetéséért is játszanak, gyakran az ellenkezője valósul meg, és még stresszesebbekké válnak, ami magával vonzza a csúnya beszédet is. Ennél a pontnál érdekes jelenséggé jelenik meg a LoL-ban a lengyel játékosok iránt érzett kollektív ellenszenv. Ami ennek a magyarázata a játékosok szerint, az nem más, mint hogy a lengyelek nem képesek együttműködni velük, nem hajlandóak a közös nyelvet, az angolt beszélni, nagyon csúnyán beszélnek az ellenkező csapat játékosaival stb. Egy másik negatívumot a szülők jelentenek, hiszen ők nem tolerálják a számítógépen való játszást, a felmerülő rossz jegyeket a játéknak tudják be. Ezen kívül egyöntetűen számoltak be az időérzék elvesztéséről, a lag idegesítő jelenségéről (a játék internet miatti akadozása), valamint a hackerek jelenlétéről, ami alatt azokat a játékfelhasználókat értik, akik csalással érnek el valamilyen teljesítményt. A felsorolt negatívumok valamelyest összekapcsolódnak egy bizonyos szinten a játékban megélt konfliktusaikkal, amelyekre picit később térünk ki.

Ezt követően áttértünk a *motivációkra*. Jól látható, hogy a felsorolt pozitívumok megegyeznek a motivációkkal, legfőbb ösztönzőnek a szórakozás számít. A játékban elért jó eredmények miatti elismertség is inspiráló, hiszen a közösség értékeli azt, aki kiemelkedő helyen szerepel a ranglistán. Nem játékosoktól azonban nem számíthatnak elismerésre, mert a tevékenységben nem résztvevők vagy annak nem fogyasztói legtöbbször nem érdekeltek a témában. Az amatőr vagy hobbiszintű játékosok játékosai motivációi jelentősen szembemennek azok motivációival, akik már profi szinten, sportként űzik a játékot. Ez utóbbi játékosokban ugyanis kiélezettebb a versenyszellem, nagy hangsúlyt fektetnek a készségek és reflexek fejlesztésére, csapatuk tagjai általában változatlanok, tevékenységüket felügyeli egy menedzser vagy elemző, és nem utolsó sorban tevékenységük után különféle juttatásokat kapnak. Ezen túl napjuk nagy részét a játszással, ezen belül pedig különböző készségek fejlesztésével, gyakorlással töltik.

A fókusz résztvevők tudatosan használják az e-sport kifejezést, vagyis tisztában vannak azzal, hogy egyre nagyobb az igyekezet egyes játékok sportként való elismerésére. A profi játékosokat úgy értelmezik, mint akiknek az e-sport egy foglalkozás – ők e-sportolókként ebből élnek meg. Ugyanakkor vannak olyan nem profi, ám lelkes játékosok – akiket mi „komoly szabadidős” játékosokként értelmezhetünk –, akik online térben zajló bajnokságokból szereznek némi jövedelmet, mások oktatóvideókat töltenek fel különböző videómosztó oldalakra. A szurkolókat tekintik az e-sport egyik mutatójának, hiszen az ő

meglétük mutatja, hogy egy valódi versenyről van szó, valódi tétekkel – akárcsak a tradicionális sportokban. Mindkét kategóriában ugyanakkor jellemzően jelen van egy vagy több kommentátor, mind a tradicionális-, mind az e-sportokban egyéni és csapatjáték, erős csapatszellem, magas tétek, mediatisáció és kommercializáció egyaránt jellemzőek.

4.2. A játszás gyakorlata

A guide *játszás gyakorlata* részéhez érkezve kiindulhatunk az All Work, All Play című filmben²¹ elhangzottakból is, amiben többek között szó esik az e-sportolók edzéssel töltött idejéről. A profi csapatok heti 50-60 órát is edzenek, hogy fejlesszék mechanikus készségeiket és a reflexeket, hogy majd a versenyeken profin tudjanak teljesíteni. A hobbiszinten játszó és e-sportolók közötti különbség a játékkal töltött időben is megmutatkozik, ami az előbbieket esetében a napi fél órától egészen az egész napos játszásig terjed. A játékot vagy maguk fedezték fel az interneten böngészve, vagy pedig mások ajánlották nekik, a játékban való fejlődéshez pedig online oktatóvideókat, valamint erre szakosodott honlapokat és blogokat látogatnak.

A versenyek, bajnokságok témához kanyarodva fény derült arra, a jelenlévők közül majdnem mindenki vett már részt ilyeneken legalább nézőként, de többen közülük versenyzőként is; a kisebb internetkávézós versenyektől egészen a regionálisan szervezett bajnokságokig, de nézőként a fent említett DreamHacken is. Ezekből a versenyekből kisebb pénzüsszegek, szuvenírek, különböző elektronikai eszközök, illetve játékon belül hasznosítható nyeremények származtak, amelyeket az illető versenyekre általában szponzorok ajánlottak fel díjként²².

A lehetőségekhez mérten legszívesebben barátaikkal, ismerősökkel játszanak – őket ismerik, a bizalom és a társakra való számítás kulcsfontosságú lehet, mindezek pedig a kapcsolat, az egymás között fennálló viszony megerősödéséhez vezethetnek – adott esetben pedig konfliktusokhoz is. Abból adódóan, hogy általában barátaikkal játszanak, velük más közös tevékenységeket is szoktak végezni. Bár egyre kevésbé jellemző manapság, mégis néha előfordul, hogy a meccsek lejátszására gyakran LAN-partikat szerveznek (lásd 1.2-es fejezet), vagyis a fizikai helyen a helyi hálózatba kötött számítógépeken játszanak. Ez a tevékenység ilyen értelemben a szórakozás, kikapcsolódás egy alternatív formáját jelenti.

²¹ Creadon. (Director). (2015). *All Work All Play*. [Television programme]. : Netflix

²² Például a League of Legends-versenyeket szervezőknek lehetőségük van támogatást kérni a Riot Gamestől (a játék fejlesztőjétől), ami általában játékban levásárolható pénzt, ún. RP-t, vagyis Riot Pointot, illetve különleges hőskinézeteket ajánl fel díjként.

- *A LAN-parti olyan, amikor valaki partit tart, csak ahelyett, hogy segg-részegre iszod magad...*

- *Játszasz és segg-részegre iszod magad.*

A szintén játékos barátokkal közösen szervezett eseményeken gyakran képezi a játék a beszédtemát, és ha adott a lehetőség és rendelkezésükre áll elég számítógép vagy laptop, akkor élnek az alkalommal. Más esetekben, például ha egy csapat egy versenyre készül, akkor megfontoltan, ebből a célból összeülnek gyakorolni.

- *Mi így töltöttük a szilveszter esténket. S az azután való estét is.*

- *Mi a múlt szilveszter esténket, az idén nem.*

- *Nekünk kicsit hosszabb LAN-partink volt, amikor készültünk a versenyre, a Polisportos versenyre, akkor itt voltunk mind az ötön kolozsváriak. Valahogy úgy csináltuk, hogy szerdától péntekig nem volt senkinek se órája. S akkor összeültünk, három nap alatt olyan sokat nem játszottam még. Ittunk is, minden, de inkább beszélgettünk, hogy jobban megértessük egymást a csapattal, me' nem tudtunk kommunikálni rendesen. Mindenki félt beszélni vagy valami ilyesmi, s akkor inkább beszélgettünk, sokat nem is játszottunk akkor. Azért mentünk, hogy játszodjunk végig... (fiú, statisztika szak)*

A leggyakrabban a játék során nem derül ki a résztvevők nemzetisége (feltéve, ha az a chat során nem tudódik ki, vagy a játékosok nevében nem jelenik meg – valahogy így: PéldaHUN, PéldaCZ), jellemzően kialakulnak különböző etnikumi sztereotípiák, amelyek az adott nemzet játszási stílusáról vagy játékbeli attitűdjével kapcsolatban általánosítanak. Egy kötetlen beszélgetés során ezt az egyik játékos úgy fogalmazta meg, hogy a lengyelek „az érthetetlen nyelvükön az érthetetlen betűikkel irkálnak”, ami azért problémás, mert így a kommunikáció nem a közös angol nyelven zajlik, így nem is valósul meg, sértésként értelmezik. Némely esetben valóságos játékon belüli konfliktusként élik meg ezeket a problémákat.

- *Ezekből a játékokból ki lehet szűrni, hogy melyik népcsoport milyen csapatjátékos, hogyan működnek csapatban.*

- *Érdekes egyébként, azt tapasztaltam, hogy a magyarok is gyengék, a románok azok relatíve jók. Velük is az a baj, mint a lengyelekkel: szidnak,*

nagyon csúnyán. És azt hiszik, lazaság, ha románul beszélnek, úgyse érti a társaság.

Ám a játszás a valós életben is konfliktusforrás lehet, általában a szülők és nem játékosok, vagyis a kívülállók negatív hozzáállása miatt. Ők – ahogy arról már az 1.1-es fejezetben beszámoltunk – a számítógépes játékokkal járó negatív hatásokat kapcsolják a tevékenységhez, számukra ez idegen, nehezen értelmezhető és kevésbé sok haszonnal járó cselekvés. Mindaz, amit ebből a tevékenységformából látnak, az a számítógép előtti passzív „időpazarlás” egy virtuális, „valótlan” világban, aminek „hosszútávon amúgy sincs sok haszna”.

A fókuszcsoporthoz tartozók mindannyian említést tettek arról, hogy néha szüleikkel is konfliktusokba keverednek, és nem sikerül az idősebb generáció tudtára hozni, hogy miért is megállíthatatlan az online játék.

- Elmagyaráztam anyukámnak, hogy nem lehet...

- Hogyne lehetne. Mondtam apumnak, me' kellett menjek ebédelni, mondtam, hogy nem lehet megállítani, s leütötte a biztosítékot: „na, megállt-e?”

- Jó, ki lehet lépni, nyilván, de az szankcionálva van, tehát... tudjátok.

- Kihúzták a netemet, azt hittem, megölöm.

A résztvevők szerint, azok, akik nem játszanak számítógépes játékokat, úgy gondolják, hogy a játszás minden más tevékenység előtt elveszi az időt, azonban a játékosok szerint a játék nem elveszi a szabadidőt, hanem a szabadidő eltöltésének egy lehetősége (úgy, mint a filmnézés, „facebookozás” stb.). Tehát, ha szabadidejüket éppen valami szórakoztatóval töltik el, akkor azt többnyire játékkal teszik, így lemondva más tevékenységről, vagy beosztva az időt több mindenre. Ennélfogva azt is következtethetnénk, hogy kevesebb időt töltenek közösségi vagy csoportos foglalkozásokkal, kis eséllyel ismerkednek meg új emberekkel – ami bourdieu-i értelemben alacsony vagy szegényes társadalmi tőkével való rendelkezést is jelenthet. Ez azonban téves feltevés vagy következtetés volna, hiszen a barátaikkal töltött idő sem csak a játszást implicálja, a játék által lehetőség adódik új emberek megismerésére, a versenyeken való részvétel pedig szintén pozitív hatással lehet a kapcsolataik kibővítésére. Az egyik résztvevő arról számolt be, hogy több barátot is szerzett a játék révén, akikkel később közösen járt versenyekre, most pedig egyetemistaként közösen bérelnek lakást.

- Ez inkább olyan, mint egy hobbi. Tehát úgy lehet elképzelni, nem csak az én esetemben. Van egy szociális életem, ugyanúgy barátok, minden, és van a LoL, ami szintén egy másik olyan, mintha elmennék egy ír tánc próbára például.

- Attól még játszasz, nem azt jelenti, hogy le kell váltasd a baráti köröd, mer' úgy, ahogy az igazi életbe' is vannak, akik megfojtának egy pohár vízbe', úgy a LoL-ba' is van ilyen.

A játékosok igyekeznek a nem játékos kívülállókkal szemben toleránsak lenni, és elvárják, hogy ez kölcsönös legyen. Ahogy a játékosok sem szeretnek olyan sportokról beszélgetni, ami nem érdekli őket, úgy ők is arra számítanak, hogy egy kívülállót nem érdekel ez a tevékenység, így velük ez nem képez beszédtemát.

- Az, mikor jön egy focimániákus s elkezd papolni az utolsó meccséről, s milyen vagány... Főleg ezért nem szoktak úgymond a gamerek beszélni másokkal, me' tudják, milyen, mikor jön a focimániákus, mert mindenkinek van egy focimániákus ismerőse.

A guide szerint haladva a *problémák, konfliktusok* résznél az elhangzottakon kívül a munka és szabadidő összeegyeztetésének problémája merül fel, vagyis nehézséget jelent az idő jó beosztása, hogy az ne menjen a tanulás kárára. Továbbá, többükkel előfordult már, hogy életük egyes időszakában túlzásba vitték a játszást, vagy felmerült a függőség problematikája.

A fókuszcsoportos interjú végén próbáltunk meg választ keresni, hogy meglátásaik szerint milyen embereknek írhatóak le a hobbiszintű, és milyenek a profi játékosok. A válaszok alapján a különbség a szabadidő eltérő értelmezésében, illetve abban ragadható meg, hogy a játék során elsajátított készségeket hogyan hasznosítják a mindennapokban.

KÖVETKEZTETÉSEK

A számítógépes játékok versenyszerű játssza újszerű sportként értelmezett: egy olyan kompetitív tevékenységforma, amelyre egyéni vagy csapatjáték jellemző, szervezetek és szövetségek által szervezett, intézményesült keretek között zajlik, szponzorok által valósul meg, a meccseket nagyszámú nézőközönség követi, valamint erősen mediatizált és kommercializált (Guttmann in Malcolm, 2008: 238). Az e-sportokban – bár ez nem egyértelmű – fontos szerepe van a testnek, akárcsak a tradicionális sportok esetében: a testtartás, az összpontosított vizuális figyelem, valamint a test nyugalma közvetlenül meghatározzák a játékos játékban elért teljesítményét (Taylor, 2012).

Az e-sportnak minősített számítógépes játékok különböző célközönségeket szólítanak meg, fogyasztói pedig a profitól az alkalmi játékoson át egészen a játékot „komoly szabadidős” tevékenységként űzőkig terjed. A „komoly szabadidős” fogalma alatt olyan amatőr, hobbi- vagy önkéntes tevékenységek értendők, amelyeket az azt gyakorlók komolyan vesznek, elkötelezettek iránta, mindez pedig a hozzáértésük vagy szakértelmük megszerzésére és kifejezésére, tudásra és élményre irányul (Stebbins, 1982; Taylor, 2012). A tevékenységet űzők elszántságukból, odaadásukból, kitartásukból adódóan karriert is indíthatnak, bár ezek a tevékenységek ritkán vagy nehezen jelentenek fő megélhetési forrást, legfeljebb kiegészítő jövedelmet hozhatnak. A cél nem is erről szólna, hiszen az adott tevékenység gyakorlásának fő funkcióját közel sem a fizetségszerzés képezi, hanem annál inkább a szórakozás lehetősége, a készségek kifejezése, az egyéneknél rejlő potenciál tökéletesítése és egyediségük megjelenítése.

Dolgozatunkban az elméletek ismeretében, illetve a „komoly szabadidős” fogalma mentén azt akartuk kideríteni, hogy mely tényezők alakítják a kolozsvári elektronikus sport intézményesülésének folyamatát, illetve hogy milyen szerepet tölt be a játék, a játssza a kolozsvári „komoly szabadidős” tevékenységet űzők életében, melyek a motivációik, hogyan alakul játékprofiljuk. Ezek alapján a kolozsvári elektronikus sport intézményesülését többek között a városban jelenlévő jelentős IT-klaszter alakítja, amely hardver- és szoftvergyártó vállalatai révén megkönnyíti a szükséges speciális felszerelésekhez és tartozékokhoz való hozzáférést. Egy másik tényező Kolozsvár egyetemi városi rangja, amely több tízezres diákságot jelent minden évben, így a fiatalság részéről adott a kereslet a folyamatosan megszervezett programok iránt. A számítógépes játékok területén a kínálatot többek között az E-Sports Cluj egyesület is adja, amely feladatának tekinti, hogy az e-sportok iránt érdeklődőknek lehetősége legyen versenyeken részt venni. Ezen kívül kisebb-nagyobb események, internetkávézók garantálnak hasonló lehetőségeket. Az intézményesülés

folyamatához egyaránt hozzájárulnak a támogatók is, akik a legtöbb esetben elektronikai eszközöket gyártó és közvetítő cégek. A folyamatban hangsúlyos szerepe van az internet sebességének – ami az utóbbi években javuló tendenciát mutat –, illetve infrastruktúrájának is, ami a szomszédsági hálózatok, légkábelek és az optikai hálózatok révén olcsó, ám szélessávú internetkapcsolatot jelent. Ezen tényezők tekintetében a várost az elektronikus sportok, illetve számítógépes játékok szemszögéből egy folytonos lüktetés jellemzi, ezek csaknem állandó jelleggel szervezik a mindennapokat és egyaránt nyújtanak szórakozási és fejlődési lehetőséget az ez iránt érdeklődőknek.

A kolozsvári számítógépes játékokat játszóknak játéktevékenységüket szemlélve önmagukat nem tekintik sportolónak, a játék inkább mint hobbi, szórakozási lehetőség, kikapcsolódás értelmezett, amelynek egyaránt vannak előnyei és hátrányai. A játszás motivációiként is ezek jelölhetőek meg, emellett lehetőségük van sikerélmény szerzésére, a felgyülemlett stressz levezetésére, készségeik kifejezésére, materiális hasznuk pedig legfeljebb kisebb versenyekből származik. Értelmezésükben, az elektronikus sportok mezőjében sportolónak a professzionálisan játszóknak számítanak, akik a folyamatos fejlődésre, tudásuk kamatoztatására fektetik a hangsúlyt, nem utolsó sorban pedig a játék megélhetési forrást is jelent számukra.

Összességében elmondhatjuk, hogy Kolozsváron is egy létező valóság ez az új sportág, amelynek intézményesülése éppen folyamatban van; itt adottak a játszáshoz szükséges feltételek, számítástechnikai és különböző IT-cégek jelenléte, szponzorok segítsége, egyetemista fiatalság érdeklődése és végül pedig nagy sávszélességű internet megléte áll össze egy egységes képpé és hozza létre a kolozsvári számítógépes játékok övezte kultúrát.

BIBLIOGRÁFIA

- Aben, H. (2012). Strategies for the promotion of broadband services and infrastructure: A case study on Romania. *Broadband Commission for Digital Development*.
- Belson, D. (2016). Akamai State of the Internet Report, q3 2016.
- Bourdieu, P. (1978). *A társadalmi egyenlőtlenségek újratermelődése*. Budapest: Gondolat.
- Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. in Szeman, I. és Kaposy, T. (2011). *Cultural Theory: An anthology*, 81-93.
- Ditmarsch, J.L. van (2013). Video Games as a Spectator Sport. *MA New Media & Digital Culture Utrecht University*
- Ferrari, S. (2013, August). From generative to conventional play: Moba and league of legends. *Proceedings of DiGRA*, 1-17.
- Griffiths, M.D. (2010). Computer game playing and social skills: a pilot study. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 27, 301-310.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it?* Kézirat.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Syber Games. *New Media & Society* 10/6, 851-869.
- Jenks, C. (1998). *Core sociological dichotomies*. London: Sage
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 1-18.
- Kozachuk, J., Foroughi, C. K., & Freeman, G. (2016). Exploring electronic sports: An interdisciplinary approach. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 60(1), 2118-2122.
- Lange, A. in von Borries, F. [et al.]. (2007). *Space Time Play. Computere Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel [etc.]: Birkäuser
- Malcolm, D. (2008). *The SAGE Dictionary of Sports Studies*. London: SAGE Publications

- Parshakov, P., Zavertiaeva, M. A. (2015). *Success in eSports: Does Country Matter?* Kézirat.
- Rambusch, J., Jakobsson P., Pargman D. (2007). Exploring E-sport: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. *DiGRA*, 157-164.
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2014). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 1469540514553711.
- Stebbins, R. A. (1982). Serious Leisure: A Conceptual Statement. *Pacific Sociological Review*. 25(2), 251-272.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. London: The MIT Press
- Thiborg, J. (2009). eSport and Governing Bodies – An outline for a research project and preliminary results. In: *Kultur-Natur conference*, Norrköping, Június 15–17.
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *International Conference on Internet Computing*, 437-442.
- Warde, A. (2004). *Practice and Field: Revising Bourdieusian Concepts*. Manchester: Centre for Research on Innovation & Competition, The University of Manchester, CRIC Discussion Paper No 65.

FORRÁSOK

- ANCOM. (2017). *ANCOM - Asociația Națională pentru Administrare și Reglementare în Comunicații*. Letöltés ideje: 2017. április 16., forrás: http://www.ancom.org.ro/ancom-trafficul-mediului-lunar-per-utilizator-de-internet-fix-a-depasit-pragul-de-100-gb-in-primul-semestru-al-anului-2016_5660
- Asociația "E-Sports Cluj". (c2017). *E-Sports Cluj*. Letöltés ideje: 2017. március 27., forrás: <https://www.esportscluj.com>
- Bolog, P. (2017.02.01.). *Clubul U Cluj si-a deschis divizia de eSports*. [Weblog]. Letöltés ideje: 2017. március 27., forrás: <https://wasd.ro/news/clubul-u-cluj-si-deschis-divizia-de-esports/>

COMPUTER GAMES ONLINE S.R.L. (c2017). *PGL - Site-ul de eSport nr1 in Romania*. Letöltés ideje: 2017. március 27., forrás: <http://www.pgl.ro/about/>

Creadon. (Director). (2015). *All Work All Play*. [Television programme]. : Netflix

Edwards, T. F. M. (2013.04.30.). *ESports: A Brief History*. [Weblog]. Letöltés ideje: 2017.04.10., forrás: <http://adanai.com/esports/>

Iesf. (c2009). *IeSF - International e-Sports Federation*. Letöltés ideje: 2017. március 19., forrás: <http://www.ie-sf.com>

Listafirmero. (2017). *ListaFirme*. Letöltés ideje: 2017. április 14., forrás: https://membri.listafirme.ro/raport_selectie.asp

Riot Games, Inc. (c2015). *Riot Games*. Letöltés ideje: 2017. február 17., forrás: <http://www.riotgames.com/our-games>

TGA ESports. (c2015). *TGA ESports*. Letöltés ideje: 2017. március 27., forrás: <http://tgaesports.com/index.php>

Twitchtv. (c2017). *Twitch*. Letöltés ideje: 2017. április 3., forrás: <https://www.twitch.tv/p/about>

MELLÉKLETEK

1. FÓKUSZCSOPORTOS INTERJÚ GUIDE

E-sport: szokások és jellemzők kolozsvári magyar egyetemisták esetében

I. FELVEZETÉS

Jelen beszélgetés egy kutatási eszköz gyakorlását szolgálja a Szociológia, HR és Antropológus másodéves hallgatók számára, másrészt egy e-sport kutatás része.

2 PERC

#1. A Moderátor ismerteti a technikai feltételeket (video- és audiófelvétel készítése, annak oka), elmondja a beszélgetés jellemzőit.

#2. Felhívja a csoport figyelmét a beszélgetés szabad jellegére, mindenkit bátorít, hogy nyugodtan mondjon bármit, ami a felvetett témával kapcsolatban eszébe jut. Nincsenek jó vagy rossz válaszok, és nem kell egymást meggyőzniük semmiről, mindenkinek a véleménye egyaránt fontos.

#3. A beszélgetés célja és haszna *olyan e-sportként feltüntetett játékokat játszó, kolozsvári magyar egyetemisták kikérdezése, akik heti rendszerességgel játszanak, körbejárni a játékos szokásokat, konfliktusokat.*

#4. A kutatást a BBTE Szociológia Tanszéke kivitelezzi, a jelenlévő tanár és diákok őt képviselik. (Kérésre több információt adni, illetve a felmerülő kérdéseket összeírni és fókusz végére hagyni!)

Megjegyzés: FUp. Follow up kérdések.

Maximum 5 PERC

II. BEMELEGÍTÉS

- Arra kérünk mindenkit, hogy mutatkozzon be és mondja el magáról a legfontosabbakat. S mivel egy e-sport-kutatásról van szó, arról is mondjatok pár szót, hogy milyen játékokat szoktatok játszani.
- Arra kérünk mindenkit, hogy a lapra írjon fel legalább 3 pozitív és 3 negatív dolgot, amelyet általánosan a játszáshoz, e-sportokhoz tudna társítani. SZÜNET

- Kezdjük a pozitív dolgokkal. Melyek azok a pozitív társítások, amelyeket megneveztetek?

MODERÁTOR: Az elhangzott gondolatokat a táblán összesítjük.

- Mire gondoltatok, amikor azt mondtátok, hogy...
- Hát a negatív társítások? Mire gondoltatok, amikor azt mondtátok, hogy...

MODERÁTOR: Az elhangzott gondolatokat a táblán összesítjük.

10 PERC

III. MOTIVÁCIÓK

- Az előbbieken a ... említették mint pozitív gondolati társítás. Lehet ezeket a játszás motivációinak nevezni? Mindezekon kívül mi az, ami játszásra motivál? Milyen célt szolgál a játék? (Unaloműzés, kapcsolatok építése, szórakozás stb.)
- Volt rá példa, hogy a játékban elért jó eredmények hatására egyfajta elismertséget tapasztaltatok?

20 PERC

IV. PERCEPCIÓ

- Szerintetek az e-sport inkább játék, vagy inkább sport? Mennyiben játék és mennyiben sport? Miért?
- Milyen olyan elemeket lehet felismerni az e-sportban, amelyek a „hagyományos” sportokat jellemzik?

23 PERC

V. JÁTSZÁS GYAKORLATA

Arra kérünk mindenkit, nagyon röviden mondja el, hogy mióta játszik, és minek hatására kezdett el e-sporttal foglalkozni.

MODERÁTOR: Minden résztvevőnek sorra lehetőséget ad arra, hogy 1 percen elmondja, hogy mióta játszik és minek hatására.

- Szoktátok tanulni valahonnan az adott játszás-stratégiákat vagy bármit, ami az adott játékkal kapcsolatos? Szoktátok blogokat, fórumokat olvasni, videókat nézni és innen tanulni?

- Vettetek részt már versenyeken vagy bajnokságokon akár versenyzőként, akár résztvevőként? Ha igen, részesültetek valamilyen díjban? Mik a tapasztalatok? Származik vagy származott valamikor valamilyen jövedelmetek a játékból?
- Fektettetek be pénzt a játékba? Akár a karakterekre, akár verseny-belépődíjakra. Mekkora összegeket szántok erre a tevékenységre?

43 PERC

VI. KAPCSOLATOK

A továbbiakban azt szeretnénk, hogyha egy picit emberi kapcsolataitokról beszélgetnénk, játzókkal és nem játzókkal egyaránt.

1. Játzók között

- Gondoljatok azokra a személyekre, akikkel együtt szoktatok játszani. Kik ők? Ismeritek őket? Amennyiben igen, a játzás kapcsán ismerkedtetek meg vagy korábbi ismerősök?
- Szoktatok egyéb közös tevékenységeket szervezni a játékon kívül?
- Vettetek részt LAN-partikon? Ha igen, ez milyen motivációból történt, mik a tapasztalatok?

2. Játzók és nem játzók között

Most egy picit azokkal való kapcsolataitokról, akik nem játzanak.

- Mennyiben látjátok meghatározónak a játéket emberi kapcsolataitokban?
- Szokás beszélni a játékról, játzásról olyanokkal, akik nem játzanak? Akár nem is ismerik az adott játéket? Kinek szoktatok a játékról beszélni?
- Származtak-e konfliktusok, nézeteltérések a játzás miatt? Kikkel? Ítélték-e el ezt azok, akik nem játzanak? (Szülők, barátok)

60 PERC

VII. PROBLÉMÁK, KONFLIKTUSOK

- Az előzőekben említett problémák mellett okoz-e más problémát a játék? Sikerül beosztani az időt a játék mellett egyetemre is?
- Volt-e bármikor olyan időszak, amikor a játzásra szánt időt ti magatok túl soknak ítéltétek meg? Esetleg úgy éreztétek, hogy ez már függőség?

VIII. PROFIL

- Mit gondoltok, milyenek azok a személyek, akik e-sportokat űznek, akik átlagos játékosok? Mondjatok pár jellemzőt. Miért?
- Mit gondoltok, milyenek azok a személyek, akik profin játszanak, esetleg ebből élnek meg? Mondjatok pár jellemzőt. Miért?
- Mit gondoltok, mi a nem játszó, “mások” véleménye azokról, akik ilyen játékokat játszanak? Mondjatok pár jellemzőt. Miért?
- Milyen pozitív hozadéka volt a játéknak számotokra?

85 PERC

IX. MÁS SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉG

A beszélgetés vége fele közeledve beszéljünk egy picit más szabadidős tevékenységekről.

- Milyen egyéb szabadidős tevékenységben vettek részt?
- Szoktatok önkénteskedni?
- Szoktatok sportolni valamit az e-sporton kívül? Milyen sportokat?

90 PERC

X. LEVEZETÉS

- Bármilyen más megjegyzés
- Összefoglalás
- Köszönet

92 PERC