



ÓBUDAI EGYETEM

Keleti Károly Gazdasági Kar
Közgazdaságtudományi és Pénzügyi Intézet

SZAKDOLGOZAT

ÓE-KGK
2023

Hallgató neve:
Hallgató törzskönyvi száma:

Weiszgáber Nikolasz
T007757/FI12904/G



SZAKDOLGOZAT FELADATLAP



ÓBUDAI EGYETEM
ÓBUDA UNIVERSITY

Óbudai Egyetem
Keleti Károly Gazdasági Kar
Közgazdaságtudományi és Pénzügyi Intézet

SZAKDOLGOZAT FELADATLAP

Hallgató neve: Weiszgáber Nikolasz

Szakedolgozat száma: SZD2307241240409801

Törzskönyvi száma: T007757/F112904/G

Neptun kódja:

Szak: Gazdálkodási és menedzsment (BA)

Specializáció: Projektmenedzsment és B2B marketing

A dolgozat címe: Az e-sport néhány gazdasági és társadalmi kérdése

A dolgozat címe angolul: Some economic and social issues of e-sport

A feladat részletezése:

1. Definíálja az e-sport fogalmát!
2. Mutassa be a CS:GO mint e-sport gazdasági hátterét!
3. Mutassa be üzleti és sport tevékenység elfogadottságát!
4. Mutassa be az e-sport várható jövőjét!

Intézményi konzulens neve: Fehér-Polgár Pál

A kiadott téma elévülési határideje: 2024. 12. 15.

Beadási határidő: 2023. 12. 15.

A szakedolgozat: Nem titkos.

Kiadva: Budapest, 2023. 11. 24.



[Handwritten signature]
Intézetigazgató

A dolgozatot beadásra alkalmasnak találok:

Fehér-Polgár Pál
belső konzulens

külső konzulens



HALLGATÓI NYILATKOZAT

Alulírott Weiszgáber Nikolasz (Neptunkód: [REDACTED]) hallgató kijelentem, hogy a szakdolgozat saját munkám eredménye, a felhasznált szakirodalmat és eszközöket azonosíthatóan közöltem. Az elkészült szakdolgozatban található eredményeket az egyetem és a feladatot kiíró intézmény saját céljára térítés nélkül felhasználhatja, a titkosításra vonatkozó esetleges megkötések mellett.

Budapest, 2023. december 15.

Weiszgáber Nikolasz
hallgató aláírása

TARTALOMJEGYZÉK

1.	BEVEZETÉS	1
2.	AZ E-SPORT	3
2.1.	Kezdetektől	4
2.2.	Elterjedése, ismertsége	5
2.3.	Streaming szolgáltatás.....	7
2.3.1.	Közismert streamerek	7
2.4.	E-port marketingje	9
2.4.1.	E-sport rendezvények	11
3.	CS:GO gazdasági háttere	13
3.1.	Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO).....	13
3.1.1.	CS:GO mikrokörnyezete.....	15
3.1.2.	CS:GO makro környezete	17
3.1.3.	CS:GO gazdasága játékon belül	19
3.2.	CS:GO játékos bázisa.....	21
3.3.	Valve új fejlesztése	23
3.4.	Szponzorok fontossága.....	24
3.5.	CS:GO Major	25
3.5.1.	Kommentárok (Casters)	27
3.5.2.	Twitch	27

3.6.	Profi játékosok, szerepük	28
3.6.1.	Klubházak (Gamer házak)	30
4.	Üzleti- és sporttevékenység elfogadottsága	31
4.1.	Üzleti tevékenység elfogadottsága	31
4.1.1.	Hazánkban	31
4.1.2.	Nemzetközi szinten	33
4.2.	Sporttevékenység elfogadottsága	35
4.2.1.	Hazánkban	35
4.2.2.	Nemzetközi szinten	37
5.	Covid-19 hatása az e-sportra nézve	38
5.1.1.	Virtuális Valóság (VR)	39
6.	Az e-sport jövője	41
7.	ÖSSZEFOGLALÁS	43
	IRODALOMJEGYZÉK	I
	TARTALMI KIVONAT	V
	SUMMARY	V

ÁBRAJEGYZÉK

1. ábra Fortnite	9
2. ábra TOP 5 legismertebb játék.....	11
3. ábra Gocheok Sky Dome South Korea	12
4. ábra Kinézet szerzési folyamat	19
5. ábra Skinek nyitási esélyei.....	20
6. ábra Játékosok alakulása 2021-2023 között.....	22
7. ábra Szponzorok fontossága	25
8. ábra TOP 5 játékos nyereménye	29
9. ábra Magyarország első Gamer háza	30
10. ábra VR szemüveg és a hozzá tartozó joystickok.....	40

1. BEVEZETÉS

Szakedolgozatomban az e-sport néhány gazdasági és társadalmi kérdésére kerestem a választ hazánkban és nemzetközi szinten is. Azért ezt a témát választottam, mert gyerekkorom óta játszom videójátékokkal és szerettem volna megérteni a mögöttük álló szervezetek működését és gondolkodásmódjukat. Vettem részt én is, mind online, mind offline bajnokságokon, és azt az érzést, élményt, amit ezeken a rendezvényeken kaptam a mai napig elkísérnek. Hihetetlen volt látni azt, hogy mennyi ember szereti úgy a videójátékot, mint ahogy én és hogy mindent megtesznek annak érdekében, hogy győzzenek. Egyszer egy barátommal egy 2v2-es küzdelemben értünk el egy második helyezést, igaz, hogy online verseny volt, de ettől függetlenül az érzés, hogy a legjobb 32 játékosból sikerült ezüstérmesnek lenni, mindent elmond. A későbbi időkben viszont, mint minden fiatal mi is kipróbáltuk magunkat egy csapatban, hogy milyen az, ha nem csak egyénileg vagyunk jók, hanem együtt is. Ezzel a gondolattal vettünk részt kisebb magyar offline versenyeken. Ezért a szakedolgozatomban megosztottam én is néhány személyes véleményemet a tapasztalataim alapján.

A dolgozat első pár részén keresztül egy átfogó képet fogunk kapni arról, hogy mi is az az e-sport, és hogy milyen előzményei voltak a jelenleg is ismert helyzethez képest. Érinteni fogjuk a hazai e-sport eredményeket, illetve azt is, hogy hogyan terjedt el hazánkban és a világon az e-sport. Ezek után a különféle streaming szolgáltatásokat és híresebb személyeket csoportját fogjuk megismerni.

A legfontosabb része a dolgozatnak a Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) játék és annak is a gazdasági, társadalmi háttere lesz. Más játékokat csak említés, illetve érdekesség szempontjából fogunk érinteni. A játék nagyon közel áll hozzám, hiszen a mai napig játszom vele és úgy gondoltam érdemes lenne többet megtudni róla a játékon kívül is. Kitekintünk a szponzorok világába, szót ejtünk a játék érdekességeiről illetve a profi játékosok életmódjáról is.

A szakdolgozat vége felé közeledve az üzleti és sporttevékenység kérdéseire keressük a választ. Megtudjuk, hogy milyen hatásai vannak az e-sportnak Magyarországon és külföldön egyaránt. Üzleti és társadalmi szinten milyen eltérések vannak, kik az érdekelt felek és hogyan viszonyulnak a jelenlegi helyzetekhez.

Mivel a Covid-19 nagy hatással volt a világ minden szegmensére, így az e-sportot is érintette, ezért fontosnak találtam, hogy beleírjam a szakdolgozatba azokat a pozitív és negatív hatásokat, melyet a pandémia okozott az e-sportra nézve.

A szakdolgozat végén pedig az e-sport jövőbeni társadalmi és politikai helyzetéről lesz szó, amiben kifejtem, hogy szerintem hogyan fognak alakulni az e-sport világában a játékok, illetve az emberek hozzáállása a játékokhoz.

2. AZ E-SPORT

Az elektronikus sport, vagyis más néven az e-sport, egy olyan sportág, ahol a játékosok (sportolók) nem végeznek tényleges fizikai mozgást azon kívül, hogy a legtöbb esetben csak a kezük mozog, ennek előnye lehet az is, hogy nincsenek megkötések, hogy ki mennyire lehet magas vagy izmos, az esélyek ilyen szempontból kiegyenlítettek. Ez azonban nem ilyen egyszerű, ugyanis manapság már számos orvosi elismerést kapott a tevékenység, miszerint fejleszti az emberek reakció idejét, gondolkodásmódját, helyzetfelismerésüket, csapatmunkát és a koncentrációs képességüket. (Twenzy, 2021)

Ugyanakkor lehetnek és vannak is hátrányai annak, hogy az ember csak ülve végzi a sporttevékenységet, ilyenek lehetnek például az elhízás, ízületi problémák, illetve a szem romlása is, hiszen bizonyított, hogy aki több órát ül folyamatosan monitor vagy tv előtt azoknál sokkal sűrűbben fordul elő a látásprobléma, ezért szemüveget vagy kontaktlencsét kell hordaniuk. Ezek a problémák elsősorban a fiatalabb korosztályt érinthetik, hiszen náluk a fejlődés lenne az elsődleges szempont, nem pedig az, hogy felnőtt korukra ízületi panaszai legyenek. Az eNET felmérése alapján hazánkban a videojátékkal (mint például: Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, Playerunknown's Battlegrounds) játszott felnőttek száma 730 000 fő. (eNET, 2022)

Azonban ez a szám jóval több, ha a fiatalabb korosztályt is nézzük, hiszen az átlagos életkor az e-sportban, akár profi, akár hobbi szinten, 15-35 év közé tehető világszerte, ami több millió embert jelent. Érdekesség azonban, hogy profi szinten ez az átlagos korosztály leginkább 16-25 év, mert a reflexeink és a szem-kéz koordinációnk ezekben az években a legjobbak. Az e-sportot, ahogyan a legtöbb sport tevékenységet, lehet versenyszinten, de lehet hobbi szinten is művelni. Ez utóbbiból van legtöbb, hiszen ahhoz, hogy valaki a professzionális utat válassza magának, nagyon sok kitartást és eltökéltséget kíván, ami ráhatással lehet a mindennapi életre, a megszokott rutinokra és ezt sokan nem tudják megvalósítani, bármennyire is szeretnék, főleg hazánkban, ahol „kinézik” az embert, ha e-sportolónak áll, ugyanis a többség szemében ez nem munka, hanem egy kikapcsolódás, amiből nem lehet megélni. Azonban ez nem teljesen igaz, hiszen külföldön sokkal elfogadottabb az emberek az e-sporttal kapcsolatban. Ebből kifolyólag mind a játékosok, mind a szervezetek, akik mögöttük állnak, súlyos pénzeket keresnek vele. Ezért is mondják, hogy az e-sport inkább üzlet, mintsem sport.

2.1. Kezdetektől

Az e-sport kialakulásának előfutára az Arcade játékok voltak, amik nem mások, mint a játékkermi gépeken való játékok, mint például a Pac-Man, Donkey-Kong és az Asteroids. Az első hivatalos e-sport rendezvényt 1972-ben a Stanford-i Egyetem játékkermes (Arcade) gépekkel rendezte meg. Ezen a rendezvényen volt az első díjazás is, miszerint egy játékos, ha nyer, kap egy 1 éves előfizetést a Rolling Stone magazinra. (Rogers, 2019) Akkora sikert aratott a bajnokság, hogy a későbbi években is egyre gyakrabban rendeztek meg hasonló kaliberű versenyeket, melyekre az emberek is szívesen elmentek, hiszen ott találkozhattak barátaikkal, megismerkedhettek új emberekkel, játékosokkal, és akkoriban még az internethozzáférés sem volt olyan könnyed és egyszerű a háztartásokban, mint napjainkban. Ezeknek az elsődleges célja az volt, hogy növeljék a játékosbázist, illetve az emberek hozzáállását is az e-sporthoz és videójátékokhoz. Ugyanakkor ezekből nem csak a játékosok húztak hasznot maguknak, hanem a rendező szervezetek is, hiszen több potenciális vásárlót tudtak maguknak biztosítani, mellyel növelhető volt a játékkermek bevétele. Akkora volt az érdeklődés, hogy 1982-re már több mint 1,5 millió Arcade gép volt világszerte a lakásokban és a játékkermekben is egyaránt. (Rogers, 2019) Azonban a gyorsuló világgal felvéve a lépést, az eddigi, leginkább a munkahelyeken, munkavégzés céljából elérhető számítógépek és fejlettebb internethálózatok kezdtek átvándorolni a háztartásokba is. Azzal, hogy itt is megjelentek a megfelelő gyorsaságú eszközök, mind internet, mind számítógép formájában, az e-sport „szerelmesei” is sokkal könnyebben tudtak egymással játszani anélkül, hogy találkozniuk kellett volna. Ez a fajta gyors áttörés segítette a játékfejlesztő cégek munkáját, hiszen egyre több játék került a boltok polcaira. Az 1990-es évek közepétől előkerültek különféle competitive (versenyképes) játékok, mint például a Doom és a Quake. (CDW, 2021) Ezek az elsők, melyek First-Person Shooter (FPS), azaz belső nézetű játékok lettek. Ez az a fajta játékmód, melyben a játékosok az irányított karakterük szemszögéből tudtak egymás ellen játszani, akár egyénileg, akár csapatban,. Ebben a játékmódban a lövöldözős játékok váltak a legkedveltebbekké. Azonban nem csak a játékok, hanem maga a játékmód is hirtelen lett közkedvelt a gamerek körében.

2.2. Elterjedése, ismertsége

A 2000-es évek eleje volt a legmeghatározóbb az e-sportra nézve, azon belül is a Counter-Strike-ra, hiszen 2001-ben volt az első hivatalos világbajnokság a játékból, melyet a Cyberathlete Professional League (CPL) rendezett meg 150.000 dolláros összdíjazással. (Ferguson, 2018) Egy évvel később 2002-ben lett megrendezve a másik nagy világbajnokság, melynek Dél-Korea adott otthont és a World Cyber Games (WCG) 2002 nevet kapta. Érdekességként, ezen a bajnokságon volt először, hogy a sportág kedvelői élő adásban is tudták nézni otthonról, akár TV-n, akár HLTV-n keresztül is a mérkőzéseket. A rendezvényen nem csak Counter-Strike volt, amiben meg tudtak küzdeni egymás ellen a csapatok, hanem voltak stratégiai, mint például: Age of Empires II, Starcraft: Brood War játékok is, és itt volt az első focis játékból, a FIFA 2002-ből is megrendezve a világbajnokság. (WCG, 2002) Ezt az eseményt azért fontos kiemelni, mert hazánkban is kijutott egy csapat erre a bajnokságra és ez nagyon nagy szó, hiszen nehéz volt találni 5 olyan játékost itthon, akikben megvan a megfelelő akarás és a kitartás is. A magyar e-sportban, azon belül is a Counter-Strike-ban, mára már „Legenda”-ként tekintenek Török „KODIAK” Balázusra, hiszen ő volt ennek a csapatnak az egyik kulcsembere és az ő neve vált ismertté a világ szemében is. Ugyanakkor, mint arról már szó esett a Counter-Strike egy csapatorientált játék, ezáltal hiába jó egy játékos a csapaton belül, ha a csapat munkáját nem tudja javítani, akkor nem tud érvényesülni annyira, mint amennyire szeretné. Ettől függetlenül, sikerült egymást meggyőzniük arról, hogy nem csak az egyéni játék a fontos, hanem az is, hogy csapatban tudjanak előre haladni. KODIAK nagyon sok interjút adott ezzel kapcsolatban korábban, hogy hogyan tudta összetartani a csapatot. A csapattagok, akik kijutottak és bár nem nyerték meg a versenyt, de helyt álltak nem mások, mint:

- DoZeR,
- Tetris,
- MorTe
- PredaTor4,
- KODIAK.

(KODIAK, 2015)

A WCG utáni években az e-sport terjedését elősegítette, hogy sok nagyobb vállalkozás is befektetett az iparágba. Ez annak volt köszönhető, hogy egészen nagy érdeklődési kör alakult ki az e-sport iránt, és az emberek egyre inkább elfogadóbbá váltak, mint korábban. Azonban ez hazánkra nem volt teljesen igaz, hiszen nálunk továbbra is „visszamaradott” gondolkodásúak maradtak az emberek és nem tudták elfogadni, hogy vannak olyan személyek akár a baráti körükben akár a munkahelyükön, akik szívesen játszanak videójátékokkal és komolyan is veszik azt. Mindeközben Amerikában, és egész Európa szerte, egymást követték a nagyobb rendezvények, nagyobb összdíjazással, melyekben a szponzoroknak is nagy jelentősége volt, hiszen a díjazástól függetlenül is ajánlhattak fel különféle tárgynyereményeket a versenyzőknek, illetve a közönség közt is, mint amolyan tombola. Mivel a legtöbb ilyen esemény a számítógépes játékoknak volt köszönhető, ezáltal a nyeremények is jobbra számítógépes kiegészítők, mint például: billentyűzet, egér, monitor voltak. 2006-tól más fordulatot vett a profi szintű videójátékozás, ugyanis ekkor alapították meg a G7 Teams nevű vállalkozást, amely 7 nagyobb csapatot foglalt magába, melynek célja az volt, hogy segítség a csapatok és az organizációk közötti munkafolyamatot, ezáltal stabilabb háttérrel tudtak adni az e-sportnak. A 7 csapat a 4Kings, Fnatic, Made in Brazil (MiBr), Mousesports, Ninjas in Pyjamas (NiP), SK Gaming és a Team 3D volt. (T. M. Scholz 2019, p. 28) Ezen csapatok közül 5 a mai napig az élvonalban helyezkedik az e-sport rendezvények tabelláján. Ezek a kooperációk jövedelmezőek voltak a csapattagoknak és a szervezeteknek is egyaránt, hiszen mindkét fél profitálni tudott belőle, ha a csapat egy jobb helyezést ért el a versenyen. A csapat sikereit segítette az is, hogy a lehető legtehetségesebb játékosokat igazoltatták le, hiszen bennük volt a legnagyobb potenciál. Ettől fogva lett a versenyszintű videójátékozás munka is, hiszen a profi csapatoknál játszó játékosok mindamellet, hogy a szponzoraik fedezték a nevezési díjakat a versenyekre, mellé még busás fizetést is ajánlottak a játékosok számára.

2.3. Streaming szolgáltatás

A streaming egy olyan szolgáltatás, ami által meg lehet osztani a saját képernyődet valós időben más emberekkel, akik tudják nézni, hogy éppen milyen tevékenységet folytatsz. Eleinte ezt a fajta szolgáltatást a játékok streamelésében használták, melyeket YouTube-on, Twitch-en, és a Facebook Gaming oldalán tudták megvalósítani. Elsődleges célja az volt, hogy az átlag emberek még jobban megismerjék a játékokat és a játékosokat akik játszanak vele. Ugyanakkor nem elhanyagolható az sem, hogy ez egy nagyon profitáló vállalkozás, ha az embert sokan nézik, hiszen ezeken a platformokon lehet támogatni kedvenc streamered pénzzel és különféle virtuális ajándékokkal, mint például „Bitek”. Ennek nagyobb részét a streaming szolgáltató kapja, de ha több támogatót is tudsz szerezni, akkor akár fő állásban is lehet művelni ezt. (Souza, pp. 21-23) A későbbi években volt egy nagyobb botrány abból, hogy a Twitch engedélyezte a bikinis tartalmakat, melyekkel a női streamereknek kedveztek és elcsábították a férfi nézőket kedvenceikről. Sok panaszt kaptak, hogy korlátozzák ennek a műfajnak a terjedését, ami valahol érthető, hiszen egy olyan szolgáltatóról beszélünk, amely fő profilja a játékra (gaming) fókuszált.

2.3.1. Közismert streamerek

Hazai:

TheVR: A TheVR csapata, Fábíán „Pisti” István és Komzsik „Jani” János, 2013-ban indították el YouTube csatornájukat, melyen először mutatták be itthon a Virtual Reality-t (VR-t). Mára már a leghíresebb magyar streamerek közé sorolhatjuk őket a több mint 800 ezer követőjükkel. 2016-ban indították el Twitchen a csatornájukat, ahol napi szinten mennek a közvetítések a fiúkról és a játékokról amikkel játszanak. (TheVR 2023),

Zsozeatya: Pályafutását 2013-ban kezdte meg YouTube-on és eleinte nem is igazán streamelt, hanem inkább videókat készített a nézők számára egyes játékokról. Elég hamar felkapott magyar tartalomkészítő lett, hiszen elég szabadszájú és ezt nem is rejti el, ezért sokan megkedvelték. Sokat mesélt interjúkban arról, hogy miért is kezdte el ezt az életformát, de a legtöbbször ugyan azt mondta, hogy szereti csinálni. Azonban az elmúlt években jelen volt ő is a Twitchen, illetve a Facebook Gaming oldalán is, mint streamer.

Dancsó Péter: A YouTube-on vált ismertté Videómánia nevű csatornája, ami elérte már a több mint 1 millió feliratkozót és ahol eleinte filmkritikákkal foglalkozott és figurázott ki. Sokan megkedvelték a munkásságát és hamar közkedvelt lett miatta. Azonban ma már feltűnt televíziós csatornákon is, melyek segítették karrierjét. (Birkás 2018)

Nemzetközi:

Ninja: Az amerikai származású Tyler „Ninja” Blevins az egyik legnépszerűbb Twitch streamer a világon. Több mint 16,9 millió követője van és hetente átlagosan 4 millió megtekintéssel bír. Hamar felkapott lett ügyessége és stílusa miatt és mára már volt TV-s szereplése is. (Esport1 Loemifar, 2021)

Shroud: Michael „Shroud” Grzesiek, akárcsak Ninja, ő is amerikai származású, viszont neki a pályafutása nem az élő közvetítésekkel kezdődött, hanem egy merőben más oldalról, ugyanis Shroud 2013-tól 2017-ig profi CS:GO játékos volt, majd úgy döntött, hogy inkább fő állású streamer lesz, hiszen nagyon sokan megkedvelték kimagaslóan jó játékérzéke miatt. Több mint 10 millió követője van Twitchen és átlagosan 26 ezren nézik őt, ahogyan játszik. (Twitchtracker 2023)

Pokimane: Imane „Pokimane” Anys 27 éves marokkói női Twitch streamer és influenszer. Habár fő tevékenységét az élő közvetítések teszik ki, ugyanakkor YouTube-ra is gyárt tartalmakat. Átlagosan 6-7 ezren nézik, ahogy játszik, azonban ez nem mindig volt így. Eleinte volt, hogy elérte a 20 ezres nézettséget is, (twitchtracker, 2023) de voltak kisebb nagyobb összetűzései a rendszerrel és az emberekkel is, amivel egyfajta ellenszenvet váltott ki és többé nem voltak rá kíváncsiak. Ettől függetlenül nem elhanyagolható tény, hogy az egyik legmeghatározóbb női streamer volt az évek során.

2.4. E-port marketingje

Az e-sporthoz napjainkban elengedhetetlen a marketing. Minden játék köré tudatosan építenek egy erős háttérrel, mellyel fokozzák a feszültséget a játékosok körében. Ezt a feszültséget „Hype”-nak nevezzük. Ez az a jelenség, ami a még ki nem hozott játékok köré épül, amivel a vásárlók spekulálnak a játékkal kapcsolatban, hogy mi lesz benne, hogyan fog kinézni, és hogy mennyire lesz játszható kompetitív módban. Sokszor a játékfejlesztők is figyelembe veszik ezeket a spekulációkat annak érdekében, hogy lássák a játékosbázis reakcióját az új fejlesztéssel kapcsolatban. Figyelnek arra is, hogy mi a trend manapság, mert senki nem akar lecsúszni a lehetőségről, hiszen minden évben más és más játéktípus a kedvelt, ugyanakkor megvannak az „örökzöld” játékok is, amiket csak apróbb módosításokkal tudnak felhasználó baráttá tenni. Napjainkban a legsikeresebb vállalkozás az, ha valaki egy új Battle-Royal játékkal lép elő. Ez a játékfajta annyit foglal magába, hogy az adott játékban 100-200 játékos küzd a győzelemért egyénileg és/vagy csapatban. Ilyen például a Fortnite is.



1. ábra Fortnite

Forrás: businessinsider.com

A Fortnite különlegessége az, hogy az egész játék animált környezettel lett megcsinálva, ahogyan az 1. ábra is mutatja, és ezzel sikerült elérniük a fejlesztőknek azt, hogy a fiatalabb korosztályt is be tudták vonzani a játék világába. Ez is egy tudatos marketinglépés volt, hiszen ezzel bővült a játékosbázis. A játék ingyenesen játszható, de ahhoz, hogy a vállalkozás is nyereséges legyen, bevezették a játékon belüli vásárlásokat. A vásárlások nem adtak előnyt a többi játékkal szemben, azonban sokkal inkább testre szabhatóbb volt a játék azáltal, hogy az ember mennyit költött rá. Apróbb kiegészítőket lehet venni a „Shop”-on keresztül, mint például egy karakterkinézet vagy egy fegyverkinézet. Ezekkel a belső lehetőségekkel kimagaslóan megugrott a fiatal korosztály kedve a játékhoz. Ugyanakkor a marketingcsoport egy olyan ötlettel állt elő, ami még inkább növelte a játék sikerét és ezzel úttörővé váltak. Leszerződtek ismertebb streamereket, annak érdekében, hogy játszanak és népszerűsítsék a játékot. Ez a stratégia több játékfejlesztő szervezetnek is szemet szúrt és ők is meglátták ebben a potenciált, ezért követték a trendet és beálltak a sorba. Ez az úgynevezett Influenszer Marketing. (Hedlund et al. 2021, p. 77) Ezek a marketingeszközök segítenek abban, hogy a játékos lojális maradjon, és ne pártoljon át másik játékokhoz. Azonban ezeken felül is segít, ha valaki szponzorál egy eseményt vagy különféle poszttereket rak ki az újdonságokról, de nem elhanyagolhatóak a virtuális reklámok sem játékon belül. Fontos meghatározni a célközönséget is, amit úgy lehet megtenni, hogy a szervezet körülnéz a piacon és megnézi, hogy a versenytársak milyen eszközöket használnak arra, hogy felkeltsék az érdeklődést. Ez a legtöbb esetben a videóban való reklámozást teszi ki, vagyis az „in-game ads”-et. Mivel a legtöbb versenyt online is lehet nézni, így a reklámok beszúrásával ki lehet zökkenteni a nézőt és a reklámozott játékra fog figyelni. Ezeket már a YouTube és a Twitch is használja, hiszen nekik is bőven van belőle hasznuk, hiszen le vannak szerződve, hogy az ő oldalukon (platformjukon) közvetítsék az adott eseményt. (Shalabi 2023)

Játék:	Játékosok száma (fő)	Bajnokságok száma (db)	Össz. Díjazás (\$ Dollár)
Dota 2	964	112	29,559,148
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS Mobile	1392	56	16,632,128
Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)	2171	243	15,000,558
Rainbow Six Siege	476	22	8,902,671
League of Legends (LoL)	1373	109	7,670,559

2. ábra TOP 5 legismertebb játék

Forrás: esportsearnings adatai alapján saját szerkesztés

Ahogy a 2. ábra is mutatja, hatalmas összegek vannak az egyes e-sport rendezvények mögött. Ezek az összegek csak a profi szintű versenyeket mutatják be, ha összességében kellene nézni, akkor bizony jóval több lenne a pénzmozgás az e-sport világában. A játékosbázis és a bajnokságok száma ugyan változó, de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne iránta érdeklődés.

2.4.1. E-sport rendezvények

Számtalan bajnokságot rendeztek az idén is a szervezők különböző játékokból. Vannak visszatérő események, mint például világbajnokságok, de vannak új belépő bajnokságok is, hiszen egyre inkább felkapott lett az iparág és mindenki szeretne magának egy szeletet belőle. Ezekre az eseményekre, mint bármelyik sportra manapság, ugyanúgy lehet fogadásokat kötni online.

Ilyen rendezvények voltak például:

- Dota 2 The International (TI): A 2023. október 12-29-ig tartó TI-nak a Washingtonban lévő Seattle adott otthont. A rendezvényen 20 csapat mérkőzött meg egymás ellen a több mint másfél millió dolláros fődíjért. Ez volt az eddigi legnagyobb összegű nyereség, hiszen a nyereséyalap, vagyis a 3,380,455 dollárnak a 45%-át tette ki. A rendezvényt közel másfél millióan követték online és 17 ezer ember szurkolt a stadionon belül (liquipedia 2023),

- League of Legends World Championship 2023: 2023. október 10-től 2023. november 19-ig tartott legnívósabb LoL világbajnokág, melyet Dél-Koreában rendeztek meg. A nyereményalap 2,225,000 dollár volt, melyet 22 csapat között osztottak szét. Az a csapat, amelyik megnyerte a bajnokságot 445,000 dollárral lett gazdagabb, amit ha leosztunk 5 fővel, akárcsak a Dota 2-ben, akkor ez személyenként 89,000 dollárt jelent, ami nagyságrendileg 30 millió forintnak felel meg. A rendezvényt több, mint 6 millióan nézték online különböző közvetítő szolgáltatókon keresztül, mint például a Twitch, de a jelenlévő szurkoló tábor sem volt elhanyagolható, hiszen a döntőre több mint 16 ezer ember ment el és szurkolt kedvencének az arénában, amely negyed akkora volt, mint a Puskás Aréna itthon, (lolfandom,2023)



3. ábra Gocheok Sky Dome South Korea

Forrás: lol.fandom.com

- CS:GO BLAST Premier World Final: 2023. december 13-17-ig lesz megrendezve az idei év utolsó nagy CS:GO bajnoksága Abu Dhabiban, ahol 1 millió dolláros lesz a nyereményalap, melyből fél millió dollárt fog a nyertes csapat hazavinni.

3. CS:GO gazdasági háttere

3.1. Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)

Ahogy arról már korábban esett pár szó, a CS:GO egy FPS kompetitív videojáték. 2011. augusztus 12-én jelent meg minden platformra (Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, macOS) a Valve Corporation és a Hidden Path Entertainment jóvoltából. (Kambourakis et al. p. 96) A 4-ik Counter-Strike játék volt a sorozatban és erre vártak a legjobban a játékosok, hiszen a technológiai fejlődésnek hála, a CS:GO volt az, amelyik a lehető legjobb élményt nyújtotta a felhasználóknak. Az elődjét tekintve, Counter-Strike: Source, 7 évet kellett várniuk a játékosoknak az új címre. Ez arra engedett következtetni mindenkit, hogy igenis sokat foglalkozik vele a Valve, és nem adnak ki olyan játékot a kezükből, ami ne felelne meg az elvárásoknak. Mivel jómagam is sokat játszom ezzel a játékkal, illetve a szériával, így én is nagyon vártam ezt a címet és kíváncsi voltam rá, hogy vajon tényleg olyan jó-e, mint amilyennek beharangozták. Sokunk szerencséjére tényleg olyan játékot kaptunk a fejlesztő csapattól, amire igazán büszkéek lehettek. Voltak ugyan kisebb-nagyobb hibák a játékban, de ezek nem mentek a játékélmény rovására és elég hamar sikerült is nekik orvosolni a problémát. Nagyon sok újdonsággal készültek a bemutatás során, miszerint lesznek a játékban fegyver kinézetek (skinek) és az addig megszokott pályákon is finomítottak, szépítettek. Ezekkel az újdonságokkal hirtelen megugrott az érdeklődés a játék iránt, habár sokan voltak még mindig azok akik nem akartak váltani a jól bevált elődjéről a Source-ról. Teljesen új mechanikával és gondolkodásmóddal kellett játszani, hiszen egy elhamarkodott döntés is végzetes lehetett karakterünknek. Az alap koncepció ugyanaz maradt. Öten játszottak öt ellen. Voltak a „Terroristák” (Terrorist) és voltak a „Kommandósok” (Counter Terrorist). A cél az volt mind a két fél számára, hogy vagy egymás kiiktatásával vagy a bomba felrobbantásával, illetve hatástalanításával kört nyerjen. Tehát a két csapat fontos eszköze az összhang és a kommunikáció volt. A játéknak nem volt különösebben bevezető része, azonban ennek ellenére még azoknak is könnyen ment, akik nem voltak tisztában teljesen a szabályokkal, hiszen nagyon hamar bele lehetett jönni a játék egyszerűsége miatt. Sokkal több játékmód állt rendelkezésre, lehetett akár négyen is játszani, mégpedig úgy, hogy ketten voltak kettő ellen, ezt hívták „Wingman”-nek, azonban erre a fejlesztésre 6 évet kellett várni, mert csak 2017 tavaszán került be a játékba. Nem mindenki tudott örülni sokszor a

fejlesztéseknek, hiszen akárhányszor kijött egy új, sajnos a csalók száma is megugrott velük együtt, mert ilyenkor lefrissítették a játék kódját és egyszerűbb volt a hackereknek feltörni. Az sem segítette a fejlesztői csapatot, hogy valahogyan kiszivárgott a játék forráskódja és bárki szabadon hozzáférhetett, és módosításokat végezhetett benne, amivel a többi játékos játékélményét súlyosan megnehezítette. Ugyanakkor van egy alap, csalóészlelő programja (Anti-Cheat) a Valve-nak, aminek az a feladata, hogy kiszűrje a sportszerűtlen játékosokat és eltiltsa őket örökre. Mivel eleinte a játék fizetős volt, így sokkal kevesebben próbálkoztak ilyesmivel, de ahogy teltek az évek a fejlesztők úgy döntöttek, hogy ingyenessé teszik a játékot, mondván, hogy mostmár sokkal erősebb lett az anti-cheat és nem lesz annyi csaló. Az igaz, hogy nőtt a játékosok száma ezzel a döntéssel, de sajnos nem tudták tartani azt, amit megígértek, hiszen a mai napig nagyon sokan élnek vissza kódokkal, folyamodnak csaláshoz a játékban. Azonban egy külsős cég, a FACEIT, már a kezdetektől jelen volt a CS:GO világában, de nem sokan használták, mivel eleinte csak a profi játékosok játszottak rajta, mondván, hogy egy sokkal megbízhatóbb és sokkal erősebb anti-cheat rendszerük van, ami igaz is, hiszen majdnem minden héten hoznak ki egy újabb frissítést a csalók ellen. Ez egy teljesen zárt és különálló program, amin keresztül játszanak egymás ellen a játékosok. Ezáltal, hogy egy külön szoftveren játszanak, a játékélményt is tudták fejleszteni, hiszen a szerverek, amelyeken lezajlottak a csatározások, a FACEIT-hez voltak kötve, saját és egyedi beállításokat tudtak végezni rajtuk. Ilyen volt például a „tickrate” változtatás, ami a játék frissítési sebességét jelenti, hogy amit látunk a játékban, abban az adott pillanatban el is jut a szerverhez. Ez egy nagyon fontos fejlesztés volt, hiszen előfordult olyan eset, amikor úgy halt meg a karakterünk, hogy nem is láttuk az ellenfelet. A FACEIT-hez hasonlóan megalakult az ESL ESEA Pro League (ESL, ESEA) is, ami ugyanazt a célt szolgálta. Ez a platform azonban fizetős volt, így nem tudott akárki játszani vele. Az ESEA-nak is a legfőbb célja az volt, hogy kikerülje a csalókat és egy megbízható játékélményt biztosítson a játékosoknak. Azonban olyan jóra sikeredett minkét vállalkozás fejlesztése, hogy a legtöbb nemzetközi versenyen is őket alkalmazták megbízhatóságuk miatt. Ez nyilvánvalóan a Valve-nak is hasznot hozott, hiszen a cégeknek jogdíjat kellett fizetni azért, hogy használhassák a játékukat.

3.1.1. CS:GO mikrokörnyezete

- **Beszállítók:** A Valve Corporation kitalálta, hogy hogyan tud még több pénzt a saját malmára hajtani. Létrehoztak a saját szoftverükkel a Steam-et. A Steam egy számítógépes applikáció, ahol a CS:GO mellett sok egyéb játék, kommunikációs felület és shop található, illetve a saját játékos profilodat tudod megnézni.. Elsődleges célja az volt, hogy kellett egy felület, amin keresztül elindulnak a játékok, és ezt találták a legmegfelelőbb és legköltséghatékonyabb megoldásnak, ezzel együtt elkezdték a szabad helyeiket árusítani a versenytársak játékaiknak, melyeknek bevételeit a saját fejlesztésű játékaikba fektették. Azonban, hogy kedvet csináljanak a hobbi szintű grafikusoknak és fejlesztőknek is, létrehoztak egy úgynevezett „WorkShop”-ot, amiben az emberek kedvükre tölthettek fel kinézeteket (skineket). A Valve megversenyeztette a legjobb 5 skint és a közösség döntött arról, hogy melyik kerüljön be a játékba. A fejlesztő kapott egy jogdíjat, melyben minden eladott kinézet után megkapta a megfelelő összeget, azonban ezt nem hozták nyilvánosságra, hogy mennyi pénzt lehet vele keresni, csak spekulációk születtek, miszerint minden eladott termék után 420 ezer dollár üti a markukat, azonban ez nagyban függ attól, hogy mennyire népszerű az adott láda, amiben benne van, és hogy mennyire szép a kinézet. (csgoskins.gg, 2023) Tehát a vállalat nem csak a versenytársakból, hanem az emberekből is tudott pénzhez jutni,
- **Piaci közvetítők:** A CS:GO elsődleges közvetítője a média, azon belül is az internetes reklámok és videók. A Valve leszerződött egy-két híresebb videókészítőt, hogy a nagyobb versenyeiről, mint például a Major, és azoknak is a legszebb, legjobb megmozdulásairól videót vágjanak össze és tegyék közzé a YouTube-on. Nem is kell mondani, hogy ez egy nagyon jó húzás volt a cég részéről, hiszen olyan emberekhez is eljutottak a videók, akik nem ismerik annyira ezt a fajta sportot és a játékot,

- **Vevők:** Az elsődleges célpiac a nagyobb vállalatok, szponzorok, hiszen nélkülük nem tudna megvalósulni egy nagyobb esemény, csak súlyos pénzek árán, illetve ide sorolhatjuk a csapatokat és csapattagokat is. A másodlagos célcsoportba tartoznak az átlagos játékosok, illetve a nézők. Közéjük tartoznak azok, akik szimplán csak hobbi szinten játszanak a játékkal és nem érznek késztetést arra, hogy profik legyenek. Ettől függetlenül egy sima játékos is veheti olyan komolyan, mintha versenyre készülne, ez az egyéni múlik. Ugyanakkor a kormányzatoknak is nagy jelentőségük van az e-sporttal kapcsolatban, hiszen egy nagyobb volumenű rendezvényt a beleegyezésük nélkül nem tarthatnak meg. Ebből mindkét fél profitálni tud, hiszen az ország, ahol megrendezésre kerül a bajnokság, ami hatalmas tömeget vonz magával, turisztikai szempontból kedvező lehet, ugyan is átlagosan 2-5 naposak szoktak lenni,
- **Versenytársak:** A CS:GO és a Valve számára nagyon fontos, hogy figyelemmel kísérjék a versenytársak fejlesztéseit és újításait, hiszen ez egy rizikófaktor, mert ha a versenytársak játéka sokkal élvezhetőbb, mint a sajátjuk, akkor könnyen lehet, hogy a játékosbázisuk nagy része átpártol. Ilyen volt például a VALORANT nevezetű játék is, amit úgy harangoztak be, hogy le fogja váltani a CS:GO-t. Ez majdnem sikerült is, hiszen drasztikusan lecsökkent a CS:GO iránti vágy, még a profik körében is és sokan úgy döntöttek, hogy pihenő pályára teszik a játékot. Azonban magamból kiindulva, ha nagy „szerelmese” vagyunk egy játéknak, akkor nem olyan könnyű egyik pillanatról a másikra átállni. Ez a fajta belső viszály sokakat megérintett és elgondolkodtak azon, hogy lehet, hogy jobb a VALORANT, viszont nem olyan dinamikus és élvezetes, mint a CS:GO. Ettől függetlenül, muszáj folyamatosan figyelni az újításokat és tartani a lépést, különben a versenytársak lecsapnak a kínálgató lehetőségekre.

3.1.2. CS:GO makro környezete

- Technológiai környezet: Jelenleg nem a CS:GO áll a technológia élvonalán, hiszen évek óta ugyanaz a „motor” hajtja meg a szervereket, ezáltal nem tudnak látványos előrelépést megvalósítani. Azonban vannak teóriák, miszerint dolgoznak egy újfajta szoftveren, ami sokkal könnyebben fogja futtatni a játékot a számítógépeken és sokkal élvezhetőbb lesz, de ezek évekbe telnek, hiszen egy olyan FPS játéknál, ahol nagy a játékosbázis, nem lehet napokra leállítani a szervereket, mert azzal csak nagyobb gondot okoznak saját maguknak, mint előnyt,
- Demográfiai környezet: Mint ahogy arról már korábban szó esett a játékosok átlagos életkora 16-25 év közé tehető. A CS:GO is erre a korosztályra fókuszál leginkább és próbálja kiterjeszteni mégjobban az ismertségét. Habár a világon a legtöbb helyen hallottak a játékról, ettől függetlenül ugyanúgy figyelnie kell a demográfiai változásokat, hiszen ezek az adatok alapján tud fejlődni és még szélesebb körben bevonni a játszani vágyó embereket. A mai napig sok „veterán” játszik a játékkal, hiszen nagyon könnyen lehet benne barátokat szerezni és új embereket megismerni,
- Gazdasági környezet: A CS:GO gazdasági környezetét tekintve eléggé összetett. A legfőbb bevételforrás a játékon belüli skinok eladásából származik, ugyanakkor nem elhanyagolható forrás a jogdíj sem. Jogdíjat általában azok a szervezetek fizetnek, akik a bajnokságokat is megrendezik, hiszen a CS:GO a legfőbb elemét képezi egy ilyen eseménynek. Ugyanakkor, ahhoz, hogy népszerűsítse még jobban játékát a Valve, szükségük van a marketingre is, amit azzal tudnak elérni, hogy különféle platformokon hirdetik magukat, mint például a Twitch. A Valve, egy elég nagy vállalattá nőtte ki magát, ezért sok másik játékot is készített, amiknek a bevételeiből a legnépszerűbb játékát tudta fejleszteni. Eleinte sokan kedvelték a közönséghez való viszonyulását, hiszen sokszor hallgatott az emberek véleményére, azonban sajnos manapság ez nem így van. Sokan panaszkodnak arra, hogy nem figyelnek a piac változására és nem is hallgatnak többé a játékosbázis visszacsatolására sem. Ahhoz, hogy újra fellendüljön a játéku, muszáj mihamarabb ezen változtatniuk, különben elvesztik a potenciális vásárlójukat,

- **Jogi környezet:** A Valve próbál a világon mindenhol eleget tenni a jogi szabályozásnak, azonban eleinte ezekkel problémákba ütköztek, ugyanis amikor piacra vitték a CS:GO-t, azzal együtt megjelentek az online fogadó oldalak (gambling sites), melyekre nem vállalt felelősséget a cég. Sok port kavart, hogy a 18. életévüket be nem töltött fiatalok is bátran és felügyelet nélkül tudtak fogadásokat kötni egyes mérkőzésekre, akár valódi pénzben, akár játékbéli skinekben. Ez utóbbiból volt több a vállalkozó szellemű egyén, aki nem ismerte a pénz súlyát és megrakott egy nagyjából 400 euró értékű skinnel egy mérkőzést, ahol el is veszítette azt. Ekkor jöttek a szülők felháborodva, hogy hogyan is engedhette meg ezt magának a Valve, ugyanakkor több posztban is említették, hogy nekik nincs ráhatásuk a fiatalok játékosokra, és azt csinálnak az online értékekkel, amit csak akarnak. Azonban ezt sok kormány nem tűrte, és megszüntették a sportfogadó oldalakat, illetve szigorítottak a szerencsejáték online használatán is. Azóta a Valve is szigorított, az ő felügyeletük alatt továbbra is lehet online fogadni a versenyekre, de a legtöbb oldalon mostmár csak valódi pénzzel lehet, a skinek erre a felhasználásra többé nem vonatkoznak. Ezzel a lépéssel a 18 év alattiak már nem tudnak fogadni,
- **Társadalmi hatások:** Ahogy azt már az elején érintettük, az e-sport és a profi szinten játszás kétélű penge. Az egyik oldalon fennáll a veszélye annak, ha valaki nagyon korán kezd el videojátékokkal játszani, akkor sok mindenről lemarad, illetve akár a tanulás rovására is mehet. Azonban, ha valaki profi játékos szeretne lenni, akkor bizony bele kell fektetni azt a mennyiségű energiát, amennyit az megkövetel. Lehet bárki bármilyen tehetséges, sajnos ha azt nem fejleszti és csak elhiteti magával, hogy ő a legjobb, akkor bizony csalódni fog önmagában. A CS:GO csapatok ügynökei figyelemmel kísérik a tehetséges játékosokat, és ha elérik a 16. életévüket akkor akár le is szerződtetik őket a fő csapatukba. Ugyanis nem mindenki lesz egyből profi. Először végig kell mennie a ranglétrán, ami jelen esetben egy nagyobb csapatnak a tartalék csapatában lévő játszást jelenti. A fiatalok körében a profi csapatba való bekerülés azonban egyszerre hathat negatívan és pozitívan is, mert, igaz hamar meg tud gazdagodni, de a való világból, a mindennapokból, kiszakad, ami a saját magánéletének a rovására mehet.

3.1.3. CS:GO gazdasága játékon belül

A játék fejlesztése kapcsán már érintettük, hogy a játékban vannak valódi pénzeket érő kinézetek. Ezeket a skineket minden esetben egy úgynevezett láda előzi meg. Azonban minden ládát pedig egy úgynevezett Operation előz meg. Az Operation egy új „évadot” jelent a játékban, amit általában évente hoztak be. De ahhoz, hogy jobban megértsük ennek működését, egy ábra segítségével mutatom be:



4. ábra Kinézet szerzési folyamat

Forrás: Saját készítésű ábra képek cs:go felhasználásával

Ahogy az látható a CS:GO bevezet egy úgy játékmódot, amivel ha sokat játszik az ember, akkor szerezhethet belőle egy virtuális ládát. Fontos megjegyezni, hogy az Operation-ök végén megszüntették azt a lehetőséget, hogy bárki is ládához jusson ingyen. Onnantól kezdve csak azokat a ládákat tudták felhasználni a játékosok, melyek a játékban voltak, ennek következtében nagyon sokan játszottak azért, hogy kapjanak belőlük. Azonban a ládát, ahogyan az ábra is mutatja egy lakattal zárták le, amit viszont egy kulcs nyit. A kulcs megszerzése csak és kizárólag a Steam Marketen vagyis a Valve által készített szoftveren keresztül lehet megvenni valódi pénzért. Átlagosan egy kulcs 2,5 dollár, amit csak akkor tud megvenni a játékos, ha pénzt tölt fel a profiljához. Fontos megjegyezni, hogy ez ugyanolyan szerencsejáték, mint például a kaszinók, mert a nagyobb értékű skineket nem osztogatja csak úgy a rendszer. Ezért alakult ki az, hogyha valaki egy nagyobb értékű és jobb minőségű tárgyat nyit ki a ládából, akkor azt hamar pénzzé tudta váltani. Ebből alakult ki a játékon belüli tárgyak adás-vétele. Ugyanakkor a játékban ez semmiféle előnnyel nem járt, ha valakinek van egy 400\$-os fegyver kinézete, ez csak arra volt jó, hogy a játékosok a saját ízlésükre fordítsák a játékot. A skinek mögött azonban hatalmas haszna van a Valve-nak is, hiszen minden eladott tárgy után a Steam levonja a kezelési költséget is, ami által nem a teljes összeget kapjuk meg. Ennek hatására létrejöttek az úgynevezett „trading weboldalak” ahol egymással tudtak kereskedni a

játékosok anélkül, hogy bármiféle plusz költséget is levonnának tőlük. Ezek az oldalak teljesen függetlenek, ezért be tudták saját maguknak árazni a skineket. Ez egy komoly felháborodási hullámot idézett elő a játékosok körében, hiszen a keresett kinézetek sokkal drágábbak voltak, mint ami az eredeti áruk volt a Steam-en. Régebben azonban nem szálltak el úgy az árak, mint manapság. Ez annak is köszönhető, hogy a játékot folyamatosan fejlesztették és szebbnél szebbek voltak a skinek, ami vonzó volt a vevők számára. Ezáltal voltak akik gyűjtő üzemmódba kapcsoltak és a lehető legtöbb skint próbálták felvásárolni. Ennek azért volt fontos jelentősége, mert a ritkábban kinyitott kinézetek érték a legtöbbet, így aki szemfüles volt az egy egészen szép vagyona tett szert. Napjainkban azonban már megszüntették az Operationokat és bevezették azt a rendszert, hogy minden héten minden játékos ki tud magának választani egy adott nyereményt a játék végén. Ez is mint a legtöbb ingyenesen kapható dolog, csak a szerencsén múlik, semmi nem garantálja, hogy valaki értékes tárgyat kapjon.

A skinek rangsorolását és értékét a Valve szabályozta be, annak ellenére is, hogy a készítője milyen besorolást adott meg neki. Ettől függetlenül igyekeznek eleget tenni a kéréseknek. A legértékesebb skinek a játékban azok a kések. Több fajta kés is létezik, és mindegyik arany kategóriába tartozik, ami annyit jelent, hogy nagyon kevés az esély rá, hogy valaki kést nyisson. Egész pontosan az esport1 kutatása alapján az esély arra, hogy kést nyisson az ember egy ládából, 0,242%.



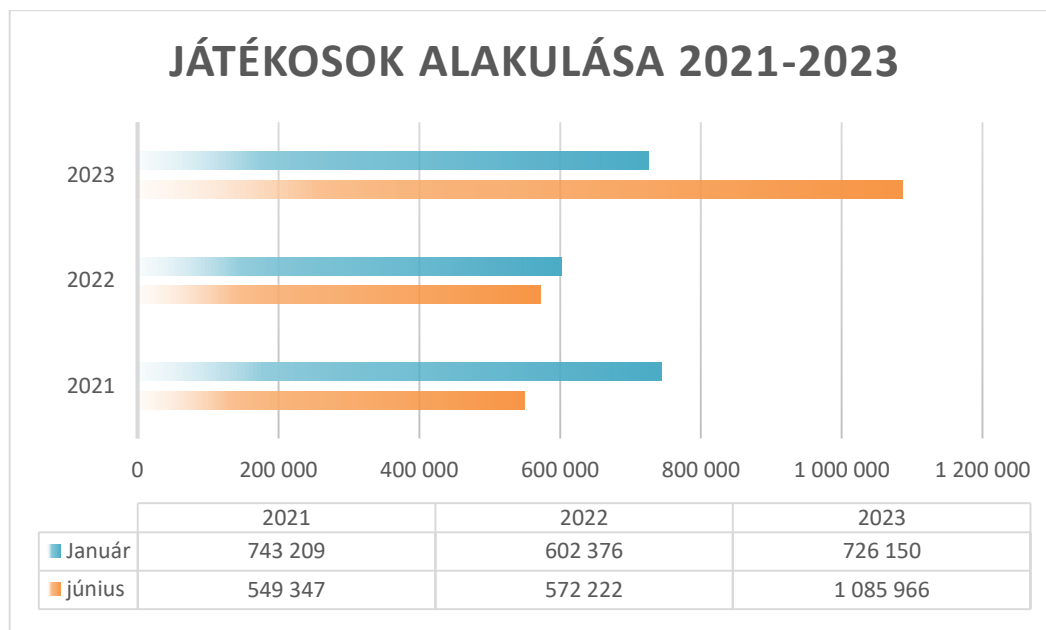
5. ábra Skinék nyitási esélyei

Forrás: esport1.hu adatai alapján saját szerkesztés

3.2. CS:GO játékos bázisa

Korábban említésre kerültek a játékosok, azonban nem kaptunk egy átfogó képet róluk. A játékosok azért fontosak egy játékban, hiszen a fejlesztő cég belőlük tud építkezni, mivel úgy tartják, hogy akkor sikeres egy videójáték, ha nagy játékosbázissal rendelkezik. Ez ugyancsak igaz a CS:GO-ra is, hiszen ha kevesen játszanának a játékkal, akkor senkit sem érdekelne, hogy mekkora a felhajtás körülötte, ugyanis nem jutna el hozzájuk a híre sem. A játékosok arányát azzal lehet növelni, ha a játék eléri azt a szintű elvásárt, melyet hozzáfűztek. Sok videójáték készítő cég is bele esett abba a hibába már, hogy előre fel „hypeoltatták” a játékot, azonban a végeredmény a közelében sem járt annak, mint amit ígértek a fejlesztők. Ilyenkor szokott az történni, hogy a közönség nyomására egy olyan játékot hoznak a boltok polcaira, ami még koránt sincs kész és bőven lenne még mit rajta változtatni. Azonban amikor már van egy mondhatni fix játékos körünk akik lojálisak a játékfejlesztő csapathoz, akkor van arra lehetőségünk, hogy először a játék kezdeti (béta) verzióját kipróbálhassuk.

Ez a CS:GO-val sem volt másképp. Nagyon sokan kezdtek el vele eleinte játszani, hiszen megfelelt a játékosok igényeinek és a legújabb verziónak számított a Counter-Strike szériájában. Voltak kezdeti nehézségek, de ettől függetlenül folyamatosan növelni tudta játékosbázisát. Ez elsősorban annak volt köszönhető, hogy a fejlesztők odafigyeltek a játékosok kéréseire és megpróbálták mindent megtenni azért, hogy ennek eleget tegyenek. Voltak hullámvölgyek ugyan a játékosok között, leginkább akkor, amikor egy új cím érkezett a piacra, amit mindenki ki akart próbálni. Ekkor általában visszább esett a játékosok száma, de a legtöbbször mindig visszatértek kedvencükhöz. A 2021-es időben viszont nagyon nagy lett a fluktuáció a játékosok körében. A pontos okát nem tudni, hiszen a Covid-19 ideje alatt virágzott a játék és nem volt előjele egy ilyen eseménynek.



6. ábra Játékosok alakulása 2021-2023 között

Forrás: steamcharts adatai alapján saját szerkesztés

Ahogy az a 6. ábráról leolvashatjuk a 2021-es év januárjától 6 hónap alatt csaknem 200 ezer játékosal, vagyis nagyjából 35%-kal csökkent a CS:GO játékos bázisa. Ez azonban nem volt igaz a többi évre nézve, ugyan voltak fluktuációk, de ilyen drasztikus zuhanás csak a 2021-es évben történt. Nem tudható pontosan, hogy ez minek volt köszönhető, azt viszont lehetett tudni, hogy a fejlesztőknek muszáj volt tenni ellene valamit. A megoldás az volt, hogy egy új Operationt szerettek volna behozni, azonban ezt csak 2023 nyár elejére sikerült megvalósítaniuk. Az ábráról leolvasható, hogy 2022 júniusa és 2023 júniusa között közel a duplájára növekedett a játékosok száma. 2023 májusában azonban még nagyobb volt az aktívan játszóknak száma, miszerint több mint 1,1 millióan játszottak a játékkal. Rekord mennyiségű játékosnak számított, ugyanis a CS:GO történelmében nem fordult elő olyan eset, hogy meghaladta volna az 1 millió főt.

3.3. Valve új fejlesztése

2023. szeptember 27-én a Valve előállt egy új frissítéssel. Az újítás annyit foglalt magába, hogy a CS:GO egy teljesen új nevet és kinézetet kapott, ez lett a Counter-Strike 2. (Patterson, 2023) Megszűntették a Counter-Strike Global Offensive játékot és mostmár nem is játszható, nem úgy, mint az elődei. A hiba ott volt, hogy ugyanazon a „motoron” hagyták futni a játékot és belenyúltak a játékélménybe olyan szinten, hogy az első héten több mint 5 frissítés jött a játékra, hogy orvosolják a problémákat. Ez azonban még nem valósult meg, ezért nagyon sokan panaszkodtak a fejlesztő csapat munkájára és arra is, hogy hogyan engedhette meg ezt a Valve magának, hogy ennyi év után egy rosszabb játékot hozott a piacra, mint amilyen az elődje volt. Mivel az új rendszer még „teszt” fázisban van, így arra kérték a játékosokat, hogy várjanak türelemmel és orvosolni fogják a problémát. Sokan 2024 elejére tippelnek, hogy addigra talán versenyképes lesz a játék, hiszen az megengedhetetlen, hogy ez így maradjon.

A játék kinézetén annyit változtattak, hogy a pályák sokkal letisztultabbnak és szebbnek tűnnek, azonban ez nem sikerült olyan szinten, mint ahogy azt szerették volna, ezt a profi játékosok szóvá is tették. Személy szerint nekem is bántja a szememet az, hogy minden sokkal világosabb és élénkebb, mint ahogy ezt addig megszoktam volna. Fejlesztettek a karakterek mozgásán, illetve a fegyverek mechanikáján és modelljükön is.

A játékmeneten is változtattak, miszerint mostmár nem 16 nyert körig kell a csapatoknak küzdeni egymás ellen, hanem elég 13 nyert kör is és nyer a csapat. Ez felgyorsította a játékmenetet, hiszen eddig 1-1 mérkőzés eltarthatott akár 50-60 percre is, amíg valamelyik csapat nem nyert. Ez az időtartam mostanra lecsökkent 30-40 percre.

Mivel a játék elég frissnek számít, így mélyebben belemenni nem is érdemes, hiszen ahogyan azt korábban említettem, nagyon sok frissítések jönnek hétről-hétre, hónapról-hónapra.

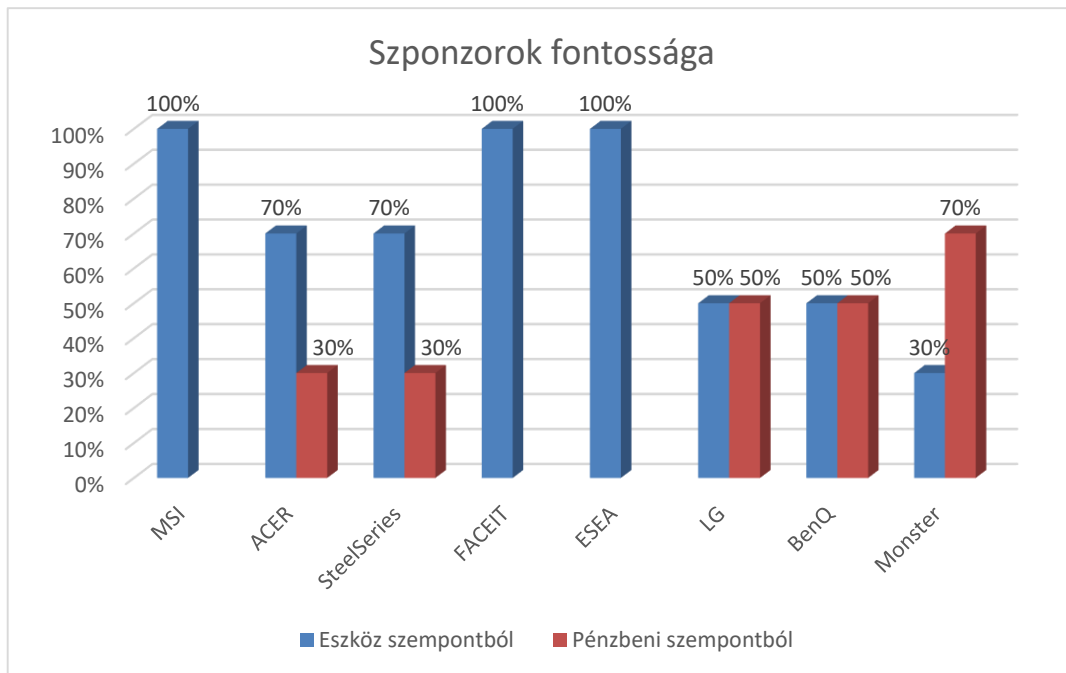
3.4. Szponzorok fontossága

Mint minden nagyobb vállalkozásnak, úgy a CS:GO-nak is érdeke az, hogy kialakítson magának egy szponzori kört. Nagyon fontos szerepet töltenek be, hiszen egy nagyobb versenyt, szponzorok nélkül, szinte lehetetlen véghezvinni, vagy ha mégis sikerül akkor bizony súlyos árakat kell fizetni érte, vagy nem lesz akkora visszhangja, mint amekkorát szerettek volna elérni. Nagyon sok fő szponzora van a CS:GO-nak, ilyenek például:

- FACEIT,
- ESEA,
- ACER,
- LG,
- BenQ,
- SteelSeries,
- MSI,
- Monster Energy.

Az előbb említett támogatók a rendezvények főbb támogatói. Az összes rendezvényen jelen vannak, ám bár a legtöbb nem anyagi háttérrel segíti a megrendező szervezetet, hanem legtöbbször perifériákkal, illetve más és más elektromos eszközökkel. Mint látható, a Monster Energy is egy a főbb támogatók közül, hiszen mint azt már megszokhattuk, a legtöbb sporteseményen jelen vannak, azonban ők a folyadék ellátásra összpontosítottak leginkább az esemény alatt. Ugyanakkor az ACER, LG, BenQ és a SteelSeries már más lapra kerül, hiszen ezek a cégek úttörő pozícióban vannak az e-sport világában. A legfejlettebb technikákkal fejlesztenek újabb monitorokat, egeret, billentyűzetet és fejhallgatót, amelyek mind szükségesek az e-sportban. Sokan szeretik a termékeiket, hiszen ár-érték arányban is kimagaslóan jók és a sima, hobbi szinten játszó emberek számára is elérhetők a termékeik. Ezért sem kérdés, hogy ott vannak, mint fő szponzor a CS:GO-ban. Ezekkel ellentétben az ESEA és a FACEIT nem a tárgyi szponzorációt biztosítja, hanem konkrétan az ő versenyeikről van szó, amit a saját szoftverükön vezényelnek le. Az MSI pedig a legtöbb esetben a számítógépeket biztosítja a rendezvényen, hiszen nélkülözhetetlenek a verseny megrendezéséhez. Ez ugyanakkor a

támogatóknak is nagyon jó reklám, hiszen így megkérhetik/követelhetik, hogy a logójukat feltüntessék a stadion bármelyik pontján, illetve azt is, hogy az online közvetítéseknél is reklámozzák a terméküket és feltüntessék az újításaikat. Összességében az mondható el, hogy szerves részét képezik a szponzorok a CS:GO-nak és az e-sportnak egyaránt, mind anyagi, mind tárgyi, eszköz szempontból nézve.



7. ábra Szponzorok fontossága

Forrás: Saját készítésű ábra

3.5. CS:GO Major

A Counter-Strike világában, de azt is lehet mondani, hogy az egész világon az e-sportot nézve a Major bajnokságok a legnívósabbak. Minden profi játékos álma, hogy egyszer kijusson a csapatával és megnyerje, ugyanis ennek a bajnokságnak van a legnagyobb összdíjazása és a legnagyobb visszhangja is a médiában. Hatalmas előkészületekkel és mérkőzésekkel készülnek a rendezvényszervezők és a játékosok is egyaránt. A legutolsó Major 2023. május 08-án lett megrendezve Párizsban. Összesen 24 csapat vett részt az 500 ezer dolláros fődíjért, illetve kvalifikációt kapott egyenes ágon az IEM Cologne 2023-ra. Az összdíjazás 1,250,000 dollár volt, melyet a csapatok között osztottak szét annak függvényében, hogy milyen helyezést értek el. Hazánkban is nagy

lett az örület az idei Major iránt, hiszen egy magyar játékos is kijutott az eseményre. Nem más volt, mint Torzsás „Torzsi” Ádám, ugyanakkor nem ő volt az egyetlen magyar, aki kijutott egy ekkora versenyre, hiszen honfitársa Böröcz „Deadfox” Bence 2018-ban kijutott csapatával a Londoni Majorra, ahol 5-8 helyet érték el, de így is 35 ezer dollárt zsebelt be vele a csapat. Bár Deadfox visszavonult a profi szintű játéktól, de ettől függetlenül nem lehet tőle elvenni azt, hogy ő volt az első magyar, aki képviselni tudta hazánkat. Torzsiék azonban nem tudtak ilyen jól szerepelni, így ők csak az utolsó helyet érték el a Fluxo csapatával együtt. De nekik sincs okuk a panaszra, hiszen ők is hazavittek 10 ezer dollárt és egy életre szóló élményt kaptak, melyet senki nem vehet el tőlük és csapatával ugyanúgy készülnek a jövő évi versenyekre. A párizsi Major-nek két darab stadion is otthont adott, az egyik a Hall de la Pinède aréna volt, ahol a csoportköröket játszották a csapatok, a másik az Accor Arena volt, ahol viszont már a döntő szereplések voltak. Összesen 13 napig tartott az esemény és ez alatt az idő alatt egyik aréna sem volt üres. Mindennap majdnem teltházások voltak a csoportközi meccsek, de az utolsó 4 napon, a fő színpadnál teltházás estéket tudhattak maguk mögött a szervezők. 21 országból voltak jelen a kommentátorok, analitikusok és interjúztatók online és élőben egyaránt. Hatalmas stábbal készültek és az egész rendezvényt a mérkőzések alatt folyamatosan élőben is lehetett követni online a Twitch felületén. (liquipedia, 2023)

Fontos kiemelni, hogy minden egyes játék előtt a felügyelők (adminok) átvizsgálják a játékosok eszközeit, illetve számítógépüket és csalásra utaló jeleket keresnek, hiszen előfordult már olyan eset, hogy egy profi játékos élőben csalt az ellenfél ellen. Ilyen esetekben azonnali kitiltás jár a csapatnak és a játékost, amelyik csalt, azt örökre elzárják az ilyen eseményekről. Mivel hatalmas összegekről van szó, így érthető ez a fajta óvintézkedés és szükséges is, mert van akit elvakít a pénz. Nem először hallunk olyan esetekről, hogy egy profi sportoló csalással próbálta megnyerni a versenyt. A játékosok átesnek egy vérvizsgálaton is, ugyanis pár éve egy játékos szervezetében koncentrációerősítő szer jeleit mutatták ki, amivel fokozta a reflexét és a szem-kéz koordinációját.

3.5.1. *Kommentárok (Casters)*

A kommentátorok fontos részét képezik a rendezvényeknek, hiszen nélkülük olyan lenne egy mérkőzés megnézése, mintha egy némafilmet néznénk. Nagyon sokat hozzá tudnak tenni az élményhez, és olyanokat is mondanak, amikre az átlag néző nem is figyel fel. Egy érdekes része az, hogy nem egy kommentátor foglalkozik egy adott meccsel, hanem akár ketten-hárman is közvetítik ugyanazt egyszerre. Ez leginkább számukra nagy segítség, hiszen ha bármelyikük elakadna egy adott szituációban, akkor van mellette másik kettő aki be tud segíteni és viszi tovább a műsort. Mivel a játékban sokszor nagyon gyorsan kell reagálni, hiszen gyorsan zajlanak az események, így a közvetítők számára igen nehéz feladat tartani a lépést. Ennek köszönhetően a körök végén mindig van egy visszacsatolás a legszebb megmozdulásokról, így ki tudják bővíteni mondanivalójukat vagy éppen meg tudják erősíteni azt. A kommentátorok többsége elmondta, hogy általában csak 1-1 meccset szoktak közvetíteni, azonban értelemszerűen egy ekkora eseményre, magasabb összegért, de elvállalják az egész verseny kommentálását.

3.5.2. *Twitch*

Az elsődleges média megosztója minden egyes eseménynek a Twitch. Az egyik legmegbízhatóbb streaming szolgáltató és olyan jó minőségben lehet nézni kedvenceinket a képernyőn, mintha mi is onnan szurkolnánk nekik. Ez persze nem csak a Twitch-nek köszönhető, hanem a kameráknak is, amivel az egész eseményt veszik ugyanakkor, amikor a játékról van szó, ott igenis sok feladat hárul a szolgáltatóra is, nem csak a számítógépre. A legtöbbször, ha volt egy kis akadozás vagy teljesen leállt a közvetítés az annak volt köszönhető, hogy nem tudtak megfelelő internetet biztosítani a rendezvényen. Ilyenkor a játékot is megállítják a szervezők, addig, amíg a probléma nincs megoldva.

3.6. Profi játékosok, szerepük

Ahogy arról már volt szó, a profi játékosok szerves részét képezik a CS:GO-nak és azon belül is versenyeknek. A későbbiekben lesz róla szó, hogy hogyan is gyakorolnak, és miként érik el a lehető legjobb formájukat. Azonban fontos először tisztázni, hogy kikről is van szó pontosan. Azokról az emberekről, akik azért kapják a fizetésüket, hogy játszanak. Azonban ez nem ilyen egyszerű. Ahhoz, hogy profi játékos váljon az emberből termédek kitartás, szorgalom és elszántság szükséges. Először is fontos megismerni saját magunkat, hogy melyik játékban vagyunk jók, milyenek vagyunk a versenytársakhoz képest. Ha ezzel megvagyunk, akkor utána jön csak a neheze. El kell érni azt, hogy felfigyeljenek ránk a nagyobb csapatok. Ezt úgy lehet elérni, hogy elemzed a profi játékosokat, hogy miként és hogyan építették fel maguk köré a szurkolótáborukat. Ha próbálsz ugyanazt csinálni, mint ők, az sem jó megoldás, hiszen azt utánzásnak fogják vélni és azzal csak rontasz a saját helyzeteden. (Chahal 2023, p. 3) Minden profi játékos végigment ezen az úton, értelemszerűen, akiben nagyobb a tehetség és teszt is érte, arra hamarabb felkapják az emberek a fejüket. De nem minden a tehetség, mert kemény munkával egy viszonylag gyengébb játékos is lehet profi. Ugyanis a játékban is meg vannak határozva a csapat által, hogy ki milyen poszton (role) szeretne játszani, ahogyan a fociban is. Vannak például az „Entry Fragger”-ek, ők azok akik a legjobban tudnak lőni a játékban és az a feladatuk, hogy elsőként megszerezzék a nyitó ölést. A másik poszt a támogató vagyis a „Support” szerep. Nekik az a feladatuk, hogy minden erejükkel védjék a csapat összes többi emberét, így kulcsfontosságú a hosszú életben maradás. Belőlük lehet akár 2 játékos is a csapatban. A harmadik role a mesterlövész (Sniper). Neki az egyetlen hátráltató eszköze az a fegyvere, ugyanis a mesterlövész fegyverrel a játékban sokkal lassabb vagy, mint bármelyik másikkal. Az előnye viszont az, hogy elég egy pontos találat és az ellenfél elesik. A negyedik és egyben a legfontosabb poszt, az a játékon belüli vezető (In-Game Leader). Az ő feladata, hogy a betanult taktikákat a játék folyamán bevesse az ellenfelek ellen és ő utasítja a csapatot is arra, hogy mikor melyiket kell alkalmazni. Mindegyik role-ban fontos, hogy tehetségesek legyünk, azonban nem szükséges, hogy jól is játszunk. A vezetőnek tehát nem az az elsődleges célja, hogy minden ellenfelet likvidáljon, hanem, hogy nézze az ellenfél csapatának a mozgását,

taktikáit és azt, hogy mire, hogyan reagálnak. Ezt a tulajdonságot könnyen lehet tanulni is. Az e-sportolók zömét igen jól megfizetik a csapatok, vannak, akik például a magyar viszonylatban is a legjobban keresők közé tartoznak. De megvan ennek is hátránya, ugyanis ki lehet öregedni a sportágból, mint ahogy minden más sportágból is, csak itt egy kicsit kisebb a felső határ. Mivel naphosszat ülnek a számítógép előtt, így romlik a látásuk, csökken a reflex idejük és nem mellesleg a szem-kéz koordinációjuk. Ezért is mondják azt, hogy nagyjából olyan 30 éves korig lehet ezt a sportot versenyszinten űzni, hiszen a frissebb generációnak sokkal több esélye van egy veteránnal szemben. Vannak akik a profi játékot elhagyva átpártolnak a segítő (Coach) szerepbe, és megtanítják mindazt a fiataloknak, amit ők is egyszer megtanultak. Az, hogy mennyit is lehet keresni egy hónapban, arra senki nem adott pontos választ az évek során, de az eredményeket nézve, nem lehet rosszul járni.

Helyezés:	Játékos	Összes bevételük pályafutásuk során
1	Peter Rothmann "Dupreeh" Rasmussen	2,181,164 \$
2	Andreas "xyp9x" Højsleth	1,997,313 \$
3	Nicolai "dev1ce" Reedtz	1,957,031 \$
4	Lukas "gla1ve" Rossander	1,869,042 \$
5	Emil "Magisk" Reif	1,774,623 \$

8. ábra TOP 5 játékos nyeresége

Forrás: dexerto.com adatai alapján saját szerkesztés

Az 5. ábra jól mutatja, hogy néhány év alatt mennyi pénzt lehet gyűjteni csak azzal, ha versenyeken nyer az ember. A táblázat nem mutatja a havi béreket, csak a nyert pénzösszegeket. Az érdekessége még az, hogy az 5 említett játékos hosszú évekig egy csapatban játszott és nagyon sok versenyt meg is nyertek együtt. Mint látható az összegek dollárban vannak megadva, így ha azokat felszoroznánk a forint árfolyamával, hatalmas összeget kapnánk eredményül. A legtöbbjük már több mint 10 éve a profi színvonalban játszik és nyert meg 3-nál több Majort. Szóval válasz arra, amit sok ember tett már fel, miszerint „Meg lehet élni az e-sport-ból?”, a válasz az, hogy igen, meglehet belőle élni.

3.6.1. Klubházak (Gamer házak)

A 2010-es évek elején azon gondolkodtak a nagyobb klubok, hogy hogyan lehetne a csapatukból kihozni a maximumot úgy, hogy ne kelljen elutazni és a helyszínen gyakorolni, hanem inkább egy házat vagy lakást béreltek ki ahhoz, hogy együtt tudjanak felkészülni a következő versenyre. Ez egy nagyon ötletlek bizonyult, ugyanis a házakban a csapattagok együtt, egy légtérben tudtak készülni a versenyek előtt, ami megkönnyítette a dolgukat a versenytársakkal szemben. Az elsődleges cél az volt, hogy a lehető legkomfortosabb teret tudják biztosítani a csapattagok számára, ugyanakkor ez nem arról szólt, hogy nem kellett dolgozniuk, hanem kő kemény munka elé néztek. Folyamatosan elemezték mérkőzéseket, visszajátszották a saját meccsüket és megpróbálták minden apró hibát feljegyezni, majd a Coach segítségével a gyakorlatban kijavítani őket. A házak a lehető legjobban voltak felszerelve számítógépekkel, projektorokkal, standokkal és a lehető leggyorsabb internet hozzáféréssel is, amelyeken elpróbálhatták az éles körülmények közötti izgalmakat. Hazánkban ez elképzelhetetlennek bizonyult, azonban a Lay's és a Wonder Stag e-Sports támogatásával sikerült az első magyar gamer házat berendezni úgy, ahogyan azt a profiknál látták.



9. ábra Magyarország első Gamer háza

Forrás: player.hu

4. Üzleti- és sporttevékenység elfogadottsága

4.1. Üzleti tevékenység elfogadottsága

4.1.1. Hazánkban

Hazánkban eleinte nem nagyon foglalkoztatta az embereket az e-sport és annak üzleti tevékenysége sem. Azonban 2013-ben megalakult az Egymillióan a magyar e-sportért (E-sportmilla) mozgalom, melynek célja az volt, hogy népszerűsítse az e-sport világát országunkban. Ennek hatására a mozgalom több mint 2 milliárd forintos támogatást kapott, amely lehetővé tette a nemzetközi becsatlakozást is az e-sportba. Sokan az alapítók közül arra törekedte, hogy itthon is elfogadtassák az e-sportot, mint hivatalos sportág. (PWC 2018) Mára már annyira sikeres lett a szövetség, hogy hivatalosan is elismerték a sportágat és számos befektető vállalat is becsatlakozott a magyar e-sportba. Ez annak volt köszönhető, hogy folyamatosan rendeznek bajnokságokat Magyarországon, igaz a legtöbbször egyenlőre csak magyar játékosokkal volt megtöltve.. Az első nagyobb, nemzetközileg is elismert rendezvény a V4 Future Sports Festival (V4) volt, ahol az összdíjazás (prize pool) 300 ezer euró volt és mindössze 12 csapat küzdött meg egymás ellen a győztesnek járó 150 ezer euróért. Mivel ez hazánkban volt megrendezve, így a meghívott csapatok között egy magyar csapat is megmérethette magát a játék profijaival. Ugyan nem értek el dobogós helyezést, ettől függetlenül nagyon szépen helyt álltak. Az egyetlen negatív oldala az volt a rendezvénynek, hogy a döntőt közönség nélkül rendezték meg. Ettől függetlenül a szurkolók online tudták követni a döntőben párbajozók meccseit, a szokásos módon, Twitchen keresztül. Az esemény hatására a nemzetközi piac felfigyelt Magyarországra, annak ellenére is, hogy a megszokottnál jóval kevesebb volt a prize pool és fele annyi csapat volt jelen.

Az üzleti tevékenységét az e-sportnak Magyarországon hamar el tudták fogadni, ez annak is köszönhető volt, hogy sokan úgy gondolták, milyen jó ötlet lenne egy olyan bárt üzemeltetni, ahol a játékosok nem csak találkozni tudnak egymással, hanem még játszani is le tudnak ülni a számítógépek elé.

Az első ilyen e-sport bár, 2015-ben nyitotta meg kapuit a Ferenc körúton. Nagyon nagy hírnévnek örvendezett a játékosok körében, hiszen úgy volt kialakítva a hely, mintha a kedvenc játékunkban lennénk és a bár nevének is egy játék fantázia nevét adták, ami nem más volt mint a Barcraft. A bárban sok más dolognak is fantázianeveket adtak, mint például a koktélok, melyeket egyes játékok karakteréből, illetve játékok neveiből állítottak össze. (Dezse, 2015)

Sokan követték ezt a példát és Magyarországon egyre több helyen nyitottak a játékok szerelmeseinek hasonló e-sport bárakat. A második bár, az Infinity esports bar, nevet kapta 2017-ben, azonban már nem egy sima bárban gondolkodtak az üzemeltetők, hanem egy olyanban, ahol a játékosok nem csak iszogatni tudnak egymással, hanem leülni és egymással játszani is. Személy szerint én nem nagyon szerettem ezt a bárt sosem, ugyanis én úgy véltem, hogy kicsit túlárazottak voltak az eszközök bérlesei, illetve az italok is. Azonban velem ellentétben sokan voltak akik kifejezetten szerettek a bárba járni, mivel nagyon sok e-sport eseményt is közvetítettek egy projektor segítségével. Azért ezt a nevet kapta, mert az egyik legnépszerűbb magyar bajnokság az ICL, vagyis az Infinity Csarnok Lan, az Infinity Esport által lett megrendezve.

Az ICL is segített az e-sport üzleti részének hazánkban abban, hogy minden évben egészen 2020. április 12.-ig, bajnokságokat rendeztek. Nagyon sokan szerettek lemenni ezekre az offline mérkőzésekre, ahol nem csak CS:GO-ból, hanem számos más játékból is tudtak nevezni a játékosok. Ezért volt leginkább közkedvelt, hiszen ha egy csapat jó eredményt ért el, akkor könnyen lehetett, hogy felfigyelnek a játékosokra és hamar le is igazolják őket.

Mindezek által elmondható, hogy az e-sport Magyarországon folyamatosan növekszik. Az eNet 2022-es kutatásában kiderült, hogy a 2021 és a 2022-es évek között, majdnem 100 ezren kezdtek el új becsatlakozókként videójátékokkal játszani, illetve a köré épített piac nagysága is elérte a 60 milliárd forintos forgalmat. (eNet, 2022) Ez azt jelenti, hogy a játékosok egyre többet költenek különféle szolgáltatásokra a játékon belül, vagy éppen beruháznak egy új játékra.

4.1.2. Nemzetközi szinten

Nemzetközi szinten jóval előttünk jár az e-sport. Kevés olyan ország van, ahol még nem találkoztak ezzel a kifejezéssel az üzleti szférában. Nagyon sok olyan vállalkozás indult el, amelynek a fő profilja az e-sporttal való foglalkozás, illetve a projektek, amik mögötte állnak. Ez annak köszönhető, hogy egy folyamatosan fejlődő világban élünk és senki sem szeretne a hátsó sorokból megfigyelőkké válni. A cél, hogy úttörők legyenek és a legújabb, legjobb fejlesztésekkel álljanak elő. Ezt persze segítette az is, hogy a technológia világát éljük. Számos e-sport eseményt rendeznek világszerte az év minden évszakában és minden játékból. Hatalmas potenciált látnak a vállalkozások is az iparágra nézve, hiszen ez egy elfogadott sportág lett a legtöbb helyen és nagyon sok lehetőséget látnak benne. Olyan országokban, ahol a gyerekek tableten, illetve laptopon tanulnak az iskolákban, sokkal elfogadóbbak az emberek és az üzleti szervezetek, hiszen nekik is érdekük, hogy fejlődjön az e-sport. Ezek mellett fontos kiemelni a kormányok szerepét is a jelenlegi helyzetben. Eleinte nehézségeket okoztak, hogy az emberek hogyan keresik meg a megélhetésükhöz szükséges pénzt anélkül, hogy lett volna bejelentett munkahelyük. A kormányoknak is, akár csak a szervezeteknek, egy kedvező iparág, hiszen olyan adónemeket, illetve illetékeket tudtak meghatározni, ami számukra is lényeges, hiszen abból is tudták építeni országuk gazdasági erősödését. Sokszor a kormány is bele szól a rendezvények megszervezésében, illetve abba is, hogy helyileg hol legyen megtartva. Erre azért van szükség, hogy a lehető legkönnyebben megközelíthető helyszíneket válasszák a rendezvényszervezők annak érdekében, hogy a turistáknak is kedvező legyen. Azonban vannak olyan országok is, az elmaradottabb gazdasági régiókban, például Afrika, India, ahol nem kifejezetten vannak hozzászokva, hogy az ember egy játék által keresi meg a kenyerre valót.

A nemzetközi üzleti szférában nagyobb vállalatok, mint például az Amazon, felvásárolta a Twitch-et közel 1 milliárd dollárért. (Palmer, 2023) Ebből is látható, hogy nem csak az e-sporton belüli szervezetek hajlandóak egymást felvásárolni, hanem egy külsős cég is, ha van elég pénze hozzá, akkor könnyedén be tud csatlakozni az e-sport világába.

Vannak olyan cégek, akik nem azzal próbálnak betörni ebbe a hatalmas piacba, hogy felvásárolnak másokat, hanem nekik elég az a fajta reklám, amit ezekért kapnak. Ilyen cégek például a gyorséttermek, büfék. Nekik lehetőségük van arra, hogy megjelennek a rendezvényeken, mint elsődleges gyorsétterem. A McDonald's és a Burger King a leghíresebb gyorséttermek közé tartoznak a világon, azonban ismeretlen okokból, sosem tűnnek fel ezeken az e-sport bajnokságokon.

Az e-sporton belül számos együttműködések, partnerségek vannak, akárcsak a rendes sportban. Ilyen például A Riot Games (aki a League of Legends nevű játékot forgalmazza), akik partnerséget kötöttek a Nike-val és a Coca-Cola-val. A partnerség nagy része a szponzoráció, a csapatok csak Nike logóval ellátott ruházatban jelenhetnek meg a rendezvények, illetve a Coca-Cola termékeit is fel kell tüntetniük. (Mikkonen, 2023 p. 14)

Összességében elmondható, hogy jelen helyzetünkben a nemzetközi e-sport jóval előttünk jár. Azonban ezt nem lehet felfogni kudarcként, hiszen mindent valahol el kell kezdenie az embernek, hogy lássa, mi fog kisülni belőle. Az biztos, hogy feszült figyelemmel kell követnünk a változásokat és az üzleti tevékenységeket a sportág iránt, hiszen folyamatosan változik a világ és egyre több új vállalkozás lát napvilágot, akik a semmiből rövid időn belül népszerűvé válnak.

4.2. Sporttevékenység elfogadottsága

4.2.1. Hazánkban

Az jelenleg is elmondható, hogy az e-sport hazánkban még mindig nem annyira felkapott és elfogadott, mint ahogy azt vártuk volna. Ugyan mostanra már sikerült megértetni és elfogadtatni az emberekkel, hogy ez nem csak arról szól, hogy valaki játszik, hanem tényleges dolgozik benne. A legtöbben azt is mondják, hogy szellemileg sokkal jobban lehet fáradni még akkor is, ha csak játszik valaki, hiszen a sok koncentráció, odafigyelés nagyon sok energiát használ fel. Hazánkban is egyre inkább követni próbálták a nemzetközi színvonalat, ezért 2018-ban megalapították a Magyar E-sport Szövetséget, vagyis a HUNESZ-t.

Az elsődleges célja az volt a szervezetnek, hogy felkarolja a fiatal generációt és oktatásokkal, illetve rendezvényekkel inspirálják őket az e-sportra. Nekik köszönhetően elindult Magyarország első hazai rendszeres bajnoksága, a Magyar Nemzeti E-sport Bajnoksága, vagyis közismertebb nevén az MNEB. Ezekkel az újításokkal, sikerült elismerést kapnunk a nemzetközi versenytársaktól és a HUNESZ-nek köszönhetően magyar játékos is kijuthatott olyan versenyekre, ahová eddig nem tudtak. Két féle tanulásmódszertannal indultak és régi motorosokat, mint például KODIAK vettek fel tanárnak, hogy oktassa az újoncokat. Az egyik módszertan a csapatban való kommunikáció, illetve helyzetfelismerés, a másikban pedig az egyéni készségek fejlesztése volt a cél. Egy pár év elteltével fejlődni tudtak, mind az oktatók, mind a diákok, ennek következtében már el tudták kezdeni az online e-sport tanítást is.

Fontos kiemelni, hogy a legtöbb magyar ember azért utasítja el teljesen ezt a világnézetet, hiszen legtöbbszörnek gyerekkorban ez nem adatott meg. A mai generáció már ebben a világban nő fel, sokan jobban tudják kezelni még a telefonjukat a szüleiknél is, és mindez annak köszönhető, hogy az interneten bármire rá lehet mostmár találni, akár véletlenül is. Ezekért a dolgokért félti a magyar társadalom a fiatalokat, hiszen nem tapasztalnak meg fontos emberi dolgokat, hanem leragadnak az online térben.

Az online tér azért lehet veszélyes a fiatalokra nézve, hiszen bármit megoszthatnak következmények nélkül. Hiába próbálja az ember mindentől megóvni gyermekét, azonban ez a mai világban elképzelhetetlen, hogy valaki ne használná az internetet.

A penge másik éle viszont az, amiről korábban szó esett, hogy azért alakulnak meg az e-sporton belüli magyar szervezetek, hogy valamilyen szinten lekössék a játszani kívánó fiatalokat és felügyelet mellett végezhessék azokat a tevékenységeket, melyeket szeretnek.

Hazánkban azért nem elfogadott hivatalosan az e-sport, mert sokan teszik fel a kérdést, hogy mégis milyen sport lehet az, amit az online világban lehet művelni, és hogy miért hívják sportnak. Ez azért van, mert a sport fogalmát a legtöbben úgy értelmezik, tekintik sportnak, amik valamilyen testmozgással járnak. Ugyanakkor, mint arról már szó volt, nagyon sok orvosi nyilatkozatok szóltak arról, hogy az elektronikus sportban olykor jobban el lehet fáradni, mint a fizikai sportokban. Ez azért van, mert ülve, játék közben csak az agyunkat, illetve a szem-kéz koordinációnkat használjuk, ami eléggé kimerítő tud lenni az emberi szervezetnek.

4.2.2. Nemzetközi szinten

A nemzetközi felfogás az e-sport terén teljesen más, mint ahogy azt mi gondoljuk. Az emberek sokkal elfogadóbbak és nem nézik le a másikat, ha az e-sporttal keresi meg kenyerét. Hatalmas rajongótábora és játékosbázisa van, ami annak köszönhető, hogy számtalan mennyiségű bajnokságokat rendeznek. Az ázsiai országokban a 2000-es éves elején már egy teljesen önálló iparággá vált az e-sport és hivatalos sporttá is emelték. Ami nem csoda, hiszen nagyon sokan élnek a kontinensen és munkaerőhiány miatt, kénytelenek voltak valami újba is belevágni. (Gilardi, Martin 2023, pp. 2-3) Az ázsiai országokban élők többsége nem FPS játékokban, hanem inkább MOBA játékokban voltak kiemelkedően jók, mint például a LoL, ezért is van az, hogy a legtöbb LoL csapat is onnan származik. Erre nincsen különösen magyarázat, hogy miért alakult ez ki náluk, csak találgatni lehet, hogy amilyen iramban fejlődik náluk a technológia, az emberek is kénytelenek voltak hozzájuk igazodni és fejleszteni saját magukat is. Mára már akkorára nőtte ki magát a világon az e-sport, hogy iskolákban is tanítják és a velejáró projekteket is. A fiatalabb körben vált hírhedtté legelsőknek, azonban a felnőtt generáció is meglátta benne a potenciált. Mindenki szeretett volna belőle egy részt kapni és a kezdetekben még meg is valósulhatott ez az elképzelés, azonban napjainkban ez közel sem olyan egyszerű. Napról napra bukkannak fel tehetséges emberek a videókészítés, illetve a profi szintű játékosok körében is, ezért kezd telítődni a piac, attól függetlenül, hogy már rendeznek telefonos játék világbajnokságokat is. Sokkalta nagyobb piaca van külföldön, illetve azokban az országban, ahol a legtöbb vállalkozás is befektet, mint például Amerika, Kína és Korea.

Ugyanakkor vannak sötét oldalai az e-sportnak, amivel magunknak tudunk ártani. Ilyen például az elhízás veszélye is, hiszen ha az ember nem mozog, csak egész nap ül és eszik, az könnyen vezethet súlyos betegségekhez is. Ez a fő probléma Amerikára jellemző, hiszen rohamosan növekednek azon egyének száma, akik az elhízás fele tartanak. Ez nagyságrendileg 20%-ot jelent a lakosságra nézve. (MTI, 2023)

5. Covid-19 hatása az e-sportra nézve

A Covid-19 nagy hatással volt az e-sportra is, mint ahogy minden másra. Volt negatív, de javarészt pozitív hatása is. Az egyik legfontosabb negatív oldala az volt, hogy a szervezetek és a szervezők nem tudtak bajnokságokat megrendezni, hiszen a pandémia alatt ez lehetetlennek bizonyult. Mindenki rá volt kényszerítve arra, hogy kerülje a fizikai kontaktust amennyire csak lehetséges, és ha megoldható, akkor dolgozzanak inkább otthonról. A rendezvények megszüntetésével hatalmas pénzübeli kiesés volt az e-sportot nézve, de igyekeztek, mint mindannyian, megoldani a problémát a lehető legjobb módon. Ennek következtében az új projekteket online szervezéssel oldották meg, hiszen a technológia segítségével, el tudtuk érni azt, hogy az embernek ki se kelljen mozdulni otthonról azért, hogy kedvenc csapatának szurkoljon, mert elég volt csak bekapcsolnia a telefonját vagy a számítógépét és látta élőben a közvetítést. Ekkor vezették be azt a megoldást is, hogy a profi játékosoknak kötelező volt a webkamera használata az esemény alatt, hiszen nem tudták ellenőrizni nélkülük őket. A legnagyobb gondot még az jelentette, hogy a játékosok otthonról játszottak, ami megadta az esélyt, hogy akár nem elfogadott eszközöket is használjanak a bajnokság alatt felügyelet nélkül. Erre azonban szerencsére nem került sor, mert meg kellett mutatniuk, hogy mi fut éppen a számítógépükön, illetve a háttérben. Az e-sport piacot tekintve, azonban az első években jóval visszaesett a bevétel, ugyanis csak 1,7%-os növekedést tudtak elérni a Covid-19 alatti időszakban. (Szebella, 2021) Ugyanakkor a pozitív oldala az volt a Covid-19-nek, hogy mivel mindenki otthonról végezte a munkáját, így nem volt meglepő, hogy egyre több hobby játékos kezdett el játszani a videójátékával, mint azelőtt. Az sem elhanyagolható tény, hogy az emberek az online térben tudtak egymással kommunikálni és új barátokat szerezni is. Ez azt eredményezte, hogy sokan elkezdték streamelni azt, amit csinálnak, melyből egy másodlagos jövedelmet tudtak maguknak biztosítani. Ezáltal megint előtérbe került a streamerek, videokészítők és a tartalomgyártók is, akár Twitchen, akár YouTube-on, illetve a megszorítások alatt a TikTok nevezetű telefonos applikáción is egyre több volt az e-sporttal kapcsolatos tartalom, mint előtte, hiszen ezen a platformon nem az volt a megszokott. Mondhatni, hogy az e-sport piacára nézve a Covidnak pozitív hatásai voltak, hiszen eszméletlen mennyiségű összegek folytak át az e-sporton keresztül az embereken, amikre a cégek is felfigyeltek.

A szponzorok élete azonban nem lett könnyebb, hiszen nekik elvették az elsődleges pénzforrásukat, így egy teljesen más irányba kellett fordítaniuk a figyelmüket. Ez nem más volt, mint az online marketingelés, illetve az online szponzoráció. Ezek abban merültek ki, hogy a leghíresebb játékosokat és tartalomgyártókat próbálták bevonni egy kooperációba, miszerint a játékosnak fel kell tüntetnie az oldalán a szponzort és nem veheti azt le egy meghatározott ideig. A videókészítők esetében viszont már más megoldásra találtak. Ez az úgynevezett videók közötti reklám volt, miszerint a YouTubernek kötelessége minimum egy 30 másodperces részt bevágni a saját videójában a szponzorról vagy annak egy termékéről. Nem is kell mondani, ez óriási sikert hozott nekik, hiszen a streamerek is tudtak hasznot húzni belőle, mivel ilyenkor vagy pénzbeli, vagy tárgyi támogatást kaptak a szponzoroktól, de olykor mind a kettőt megkapták. Ezért közkedvelt lett az emberek számára ez a fajta reklámozás és sokan bele is vágtak, azonban volt vele visszaélés is. Ekkor hozták meg azt a döntést, hogy szabályokhoz, illetve elvárásokhoz kötik azt, hogy kit-hogyan fognak támogatni. Ilyenek voltak például, hogy egy héten hány órát kell streamelnie az adott játékosnak, milyen gyakran kell bemutatnia a szponzorált tartalmat, fényeznie kellett a szervezetet és még az is meg volt sokszor határozva, hogy hány nézőnek kell lennie egy héten összesen. Ez még inkább motiválta az embereket, ugyanakkor nagyon sok időt is elvett tőlük, ezért voltak olyanok, akik a munkájukat feladva, inkább főállásban szerették volna csinálni azt, amit szeretnek. Ezek a lehetőségek azonban nem mindenkihez jutottak el, hiszen ahhoz, hogy valaki híres legyen, ahhoz nem elég 1-2 év. Voltak szerencsés esetek, de leginkább azokra volt pozitív hatással a Covid-19, akiket előtte is szép számmal követtek az emberek.

5.1.1. *Virtuális Valóság (VR)*

A Virtuális Valóságnak (Virtual Reality) is nagy szerepe volt a Covid-19-el kapcsolatban. Bár a fejlesztés még gyerekcipőben jár a világon, ettől függetlenül számos ember játszik VR-al. Ez egy olyan eszköz, ahol a játékos felvesz egy úgynevezett VR szemüveget, amelyen keresztül úgy érezheti, hogy személyesen benne van a játékban és ezt próbálja éreztetni a játék is. Nekem is volt szerencsém kipróbálni egy rendezvényen az eszközt, és azt kell, hogy mondjam, valóban olyan érzés van bennünk olyankor, mintha mi lennénk a játékban. Az egész fejlesztés onnan indult, hogy az Xbox, illetve a PlayStation piacra tették az új eszközüket, a Kinectet. A Kinect egy olyan kamerarendszer volt, amely képes

volt lekövetni az előtte álló ember mozgását, amit a játékbeli karaktere lemásolta azt. Nem is kell mondani, hogy nagyon gyorsan elterjedt a világ összes táján ez a fejlesztés, hiszen egy családi összejövetelnél nagyon jól tudott működni és ki tudtak kapcsolódni az emberek. Az elsődleges célja az volt, hogy bár otthon játszunk, de vigyünk bele egy kis mozgást is. A későbbiekben folyamatosan fejlesztettek az eszközök, illetve azon is, hogy próbálja meg a lehető legpontosabban leutánozni a mozgást. Ennek érdekében bevezették azt, hogy az embernek fognia kellett egy Joystickot, amit úgy kell elképzelni, mint egy botkormányt, és ott már nem csak az emberek mozgását figyelte a kamera, hanem érzékelte a joystick mozgását is. Nagyon sok ember közkedvelt elfoglaltsága lett, hogy a TV előtt mozog és kifárasztja magát. A VR már ennek az eszköznek a legújabb verziója, azonban ugyan azt a tematikát követi még mindig, annyi különbséggel, hogy nem a televízió előtt kell állnunk, hanem akár egy kisebb területen egyhelyben, a fejünkön lévő szemüveggel és a kezünkben lévő kontrollerekkel. Hazánkban a már említett VR-os fiúk Jani és Pisti volt az, aki először megmutatta egy videón keresztül, hogy miről is van szó. Bár már nem foglalkoznak a témával, de eleinte sok embert bevonzottak és ugyan nem sokan játszanak VR-al jelenleg itthon, de azért a jövőben ez valószínűleg változni fog.



10. ábra VR szemüveg és a hozzá tartozó joystickok

Forrás: cdw.com

6. Az e-sport jövője

Az e-sportnak, ahogyan azt ma ismerjük, mára már szép vonzereje lett, azonban ez nem mindig volt így. Ahogy korábban már szó esett róla, nagyon kezdeti fázisban van jelen hazánkban is, de nem csak mi vagyunk így ezzel. Sokaknak még mindig furcsa, ha valaki a számítógép előtt játszik és abból keresi meg jövedelmét.

Ugyanakkor azt nézve, hogy honnan indultak a számítógépes játékok és hogy hol tart most, nagyon nagy fejlődésen ment keresztül. Az első kezdetleges számítógépes játékokat Linuxon, illetve Comodor 64-en játszották, és nagyon nagy szónak számított, ha valaki be tudott ruházni az otthonába egy ilyen eszközt. Értelemszerűen a játékok a kornak híuen voltak megcsinálva, nem túl nagy gépigénnyel és a játékok is mai szemmel furcsának voltak mondhatók. Azonban a mai világ technológia fejlődésének köszönhetően az új generációs játékok, úgy hatnak az emberre, mintha valóban benne lenne. Ez a jövőben sem lesz másképp, sőt lehet, hogy már nem is kell majd semmiféle segédeszköz (billentyűzet, egér) ahhoz, hogy a virtuális térben legyünk és játszassunk a barátunkkal.

Mivel minden iparágban elkerülhetetlen a digitalizáció, így az is előfordulhat hogy néhány évtized múlva az emberek távolról fogják végezni a munkájukat. Voltak hasonló kísérletek, amikben bemutatták, hogy hogyan képzelik el a jövőt a fejlesztők, és lényegében a VR-al meg is tették az első lépéseket afelé a világ felé ahol nem lesz szükség az ember jelenlétére. A VR technológiát már a katonákon is tesztelték és kifejezetten az ő részükre fejlesztettek ki egy játékot, amelyen keresztül képesek gyakorlatozni és különféle helyzetek megoldani, lereagálni. Az is megtörténhet, hogy az elektronikus sport teljesen át fogja venni az uralmat a hagyományos sport helyett, és az is elképzelhető, hogy ezeket fogja közvetíteni a TV is.

Az e-sport, mint tevékenység az átlagemberek életében is nagy szerepet kap, hiszen vannak akik a telefonjukon játszanak, de vannak olyanok is, akik tableten vagy laptopon. Ez annak köszönhető, hogy nagyon hamar be tud szippantani minket egy játék, és olyankor az időérzékünk is elvész. Az ember, ha jól érzi magát nem észleli, hogy milyen gyorsan telnek a percek és ez igaz a játékokra is.

Gazdasági szempontból is nagy jelentősége van a jövőjét tekintve az e-sportnak, hiszen egyre több, nagyobb vállalkozás próbál a versenyszférában elhelyezkedni, ami ahhoz vezet, hogy még több pénzt fognak befektetni a videójátékokba. Ennek lehetnek pozitív, illetve negatív oldalai is. A pozitív oldala az, hogy ezzel a fajta befektetési módszerrel, tudja garantálni magának egy vállalkozás, hogy jövedelmező lesz, hiszen az e-sport világa a jövőben még inkább virágzó lesz, mint napjainkban.

Politikai szempontból is hasonló jövőt képzelhetünk el, hiszen manapság is látni olyat, hogy egy politikai szervezet az e-sport mellé áll és megvédi az iparágat. Ilyen példát láthattunk Koreában és Kínában is, ahol teljes mértékben elfogadott tény az, ha valaki e-sportoló és ahogy a többi ország is fejlődik és próbálkozik felzárkózni, így nem elképzelhetetlen az, hogy pár éven belül mindenhol elfogadják az e-sportot, mint sporttevékenység.

7. ÖSSZEFOGLALÁS

Ahogy írtam a szakedzőzatomat, feltűnt egy apró dolog, ami nem más, mint az, hogy jelenleg hazánkban még mindig nagyon el vagyunk maradva az e-sportot nézve. Furcsa volt látni, hogy a legnagyobb magyar e-sport eseményeknek nem adtak akkora hangsúlyt, mint az elvárható lett volna. Nagyon sok forrást elolvastam a témával kapcsolatban és meglepő volt számomra, hogy magyar könyveket nem nagyon lehetett találni. Ez valószínűleg annak volt köszönhető, hogy a legtöbb magyar eseményről folyóirat, illetve cikk született meg és még nem annyira elterjedt hazánkban ez a sportág. Azonban a külföldi forrásokról ez nem mondható el. Rengeteg könyv és hivatalos irat van az e-sporttal kapcsolatban, így én is sok olyat olvastam, ami számomra is érdekes és tanulságos volt, mint például az, hogy az ázsiai országok hogyan viszonyulnak az e-sporthoz. Például Kínában és Koreában is hivatalosan elfogadott lett a sportág és nem furcsa számukra, ha az ember ezzel keresi kenyerét. Példamutatónak mondanám és az is lehet, hogy a fejlődő országok, mint ahogy mi is azok vagyunk, követni fogják ezt a felfogást és hozzáállást.

Ami még érdekes volt számomra, hogy eszméletlen nagy a piaca az e-sportnak külföldön. Majdhogynem azt lehet mondani, hogy telített, azonban ez még nincs így. Folyamatosan jönnek ki új játékok, amik a már megszokottak között simán helyt tudnak állni és bajnokságokat tudnak belőlük csinálni. Illetve folyamatosan próbálnak a játékosokat komfortosabb környezetben oktatni, gyakoroltatni.

A játékosokat tekintve, én nem láttam akkora fejlődést, amit ezelőtt, annyit azonban el lehet mondani, hogy nagyon fontos szerepük van még mindig és a csapatok is folyamatosan frissítik a felállásukat a fiatalabb generációval. De ezt mondhatjuk már-már megszokottnak is, hiszen a fiatalokban még van ambíció és nyerni akarás, míg a veteránok körében sokan, ahogy abbahagyják a profi szintű játékot, egy pár évre is, de abba hagyják annak folytatását. Azonban az sem elhanyagolható tény, hogy a játékosbázis folyamatosan növekszik, ami pozitív hatással van az e-sportra.

IRODALOMJEGYZÉK

1. Annie Palmer: Amazon's Twitch CEO steps down nearly 10 years after acquisition, 2023. március 16.
<https://www.cnn.com/2023/03/16/amazons-twitch-ceo-steps-down-nearly-ten-years-after-acquisition.html>
(Utolsó letöltés: 2023. december 11.)
2. Birkás Péter: Újabb magyar youtuber érte el az egymillió feliratkozót. (2018. december 25.)
<https://24.hu/tech/2018/12/25/youtube-elso-magyar-youtuber-egymillio-feliratkozo-dancso-peter/>
(Utolsó letöltés: 2023. december 03.)
3. Calum Patterson: Counter-Strike 2 release date: CS2 now available for all players for free (2023. október 13.)
<https://www.dexerto.com/counter-strike-2/when-does-counter-strike-2-release-cs2-release-what-to-expect-2155063/>
(Utolsó letöltés: 2023. december 10.)
4. Caroline Shalabi: Esports: What is it and how it benefits marketers (2023. október 11.)
https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/?fbclid=IwAR0GK83hlI3_rg5SQnLqOxyQUkoFf_BZRn_v4o9Qlq6PWTxt4zUwgWhmXg
(Utolsó letöltés: 2023. december 03.)
5. CDW: A History of Esports, 2021. szeptember 10.
<https://www.cdw.com/content/cdw/en/articles/hardware/history-of-esports.html#3>
(Utolsó letöltés: 2023. november 21.)
6. csgoskins.gg, 2023. szeptember 28.
<https://csgoskins.gg/blog/how-much-do-csgo-skin-creators-earn>
(Utolsó letöltés: 2023. december 10.)
7. David P. Hedlund, Gil Fried, Rick Smith: Esports Business Management, 2021

8. Dezsé Balász: Megnyílt az ország első geek bárja – Barcraft, 2015. szeptember 04.
<https://welovebudapest.com/cikk/2015/09/04/megnyilt-az-orszag-első-geek-barja-barcraft/>
(Utolsó letöltés: 2023. december 11.)
9. eNet: Videójáték és E-sport kutatás 2022, 2022. június 21.
<https://enet.hu/enet-videojatek-es-e-sport-kutatas-2022/>
(Utolsó letöltés: 2023. november 19.)
10. Esport1 Loemifar: Twitch: Itt van a TOP 10 legtöbb követővel rendelkező streamer (2021. szeptember 04.)
<https://esport1.hu/news/2021/09/04/twitch-gaming-top-10-legtobb-koveto-streamer-loemifar>
(Utolsó letöltés: 2023. december 01.)
11. Ferguson Mitchell: Esports Essentials: The Impact of the Counter-Strike Majors, 2019. szeptember 19.
<https://archive.esportsobserver.com/esports-essentials-counter-strike-majors/>
(Utolsó letöltés: 2023. november 26.)
12. Filippo Gilardi, Paul Martin: Esports in the Asia-Pacific, 2023. október 24.
13. Georgios Kambourakis, Marios Anagnostopoulos, Peng Zhou, Weizhi Meng: Botnets, 2019. szeptember 26.
14. KODIAK: VI. Daejeon, Korea. (2015. február 15.)
https://kodiakcsgo.com/news_comments/newsID-53/vi_daejeon_korea/
(Utolsó letöltés: 2023. november 26.)
15. Liquipedia: BLAST.tv Paris Major 2023
<https://liquipedia.net/counterstrike/BLAST/Major/2023/Paris>
(Utolsó letöltés: 2023. december 11.)
16. Liquipedia: The International 2023 (2023. október 24.)
https://liquipedia.net/dota2/The_International/2023
(Utolsó letöltés: 2023. december 05.)
17. Iiro Mikkonen: Esports as a business model, 2023

18. lolfandom: Worlds 2023
https://lol.fandom.com/wiki/2023_Season_World_Championship
(Utolsó letöltés: 2023. december 04.)
19. Marcel Souza: How to make money playing games
https://www.google.hu/books/edition/HOW_TO_MAKE_MONEY_PLAYING_GAMES/dBvQEAAAQBAJ?hl=hu&gbpv=1&kptab=overview
20. MTI: Rohamosan növekszik az elhízottak száma az USA-ban, 2023. szeptember 24.
<https://www.portfolio.hu/short/20230924/rohamosan-novekszik-az-elhizottak-aranya-az-usa-ban-641499>
(Utolsó letöltés: 2023. december 10.)
21. PWC: Az e-sport nem játék Üzleti elemzés Magyarország és a V4-ek e-sport-piacáról, 2018. március 20.
<https://www.pwc.com/hu/hu/kiadvanyok/assets/pdf/esport.pdf>
(Utolsó letöltés: 2023. december 11.)
22. Ranjot Singh Chahal: How to become a Pro Player, 2023. június 18.
23. Szebella Olivér: A Covid-19 hatása az e-sport iparágára, 2021
https://mersz.hu/dokumentum/m822sport__49
(Utolsó letöltés: 2023. december 11.)
24. TheVR Rólunk 2023
<https://thevr.hu/rolunk/>
(Utolsó letöltés: 2023. december 1.)
25. Tobias M. Scholz: eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming, 2019. február 20.
26. Twenzy: A videójátékok pozitív hatásai az egyénre, 2021, november 07.
<https://esport1.hu/news/2021/11/07/gaming-life-sport-esport-fitness-mental-mentalhealth-stayfit-enjoylife-thinking-develop-socialskills-twenzy>
(Utolsó letöltés: 2023. november 18.)
27. Twitchtracker Pokimane 2023
<https://twitchtracker.com/pokimane>
(Utolsó letöltés: 2023. december 10.)

28. Twitchtracker: Shroud (2023. december 10.)

<https://twitchtracker.com/shroud/statistics>

(Utolsó letöltés: 2023. december 10.)

29. WCG 2002: WCG History

https://web.archive.org/web/20130528115453/http://www.wcg.com/6th/history/wcg2002/wcg2002_overview.asp

(Utolsó letöltés: 2023. november 26.)

TARTALMI KIVONAT

A szakdolgozatom az elektronikus sporttal és azon belül is a gazdasági és társadalmi kérdésekkel foglalkozik. Legfőbb fókuszpontban a Counter-Strike Global Offensive nevű játék szerepel. A dolgozatban a játék gazdasági háttéréről és társadalmi viszonyulásáról lesz szó. A leghíresebb e-sport videójátékok közé tartozik, így érdekesek a vele járó projektek is. Szó lesz továbbiakban arról, hogy milyen eszközök és milyen módszerek alkalmazásával keltik fel az emberek figyelmét. Alapvető társadalmi és gazdasági problémákra mutat rá az esettanulmány és megoldásokat is ajánl hozzá. Betekintést kapunk különféle ágazatokba, és játékeszközökbe. Különböző marketingeszközöket is bemutat, valamint a szponzorok fontosságáról is szó esik. Az e-sport jelenlegi helyzetéről és a jövőbeni helyzetéről is egy átfogó képet nyújt a szakdolgozat.

SUMMARY

My thesis deals with electronic sports, specifically focusing on economic and social issues within this realm. The main focus point is the game called Counter-Strike: Global Offensive. The thesis will discuss the game's economic background and its social issues. The game is being among the most famous esports video games, so the projects are interesting behind them. Furthermore, the thesis will delve into the methods and tools utilized to capture people's attention. It sheds light on fundamental societal and economic issues through and offering potential solutions. It provides insight into various sectors and gaming devices. Additionally, it introduces various marketing tools and sponsors. The thesis aims to provide a comprehensive overview of the current state and the future prospects of esports.