

# **Esport vállalkozás az egyetemen?**

Ed. DEAC-Hackers, TDK dolgozat,  
v. 0.0.7

Copyright © 2017-2018 Lovas Rita Barbara, Pál Marcell, Magyar Tamás, Dr. Bátfai Norbert

DEAC-Hackers, TDK dolgozat

Copyright (C) 2017-2018, Rita Barbara Lovas, Marcell Pál, Tamás Magyar, Norbert Bátfai

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Ez a program szabad szoftver; terjeszthető illetve módosítható a Free Software Foundation által kiadott GNU General Public License dokumentumában leírtak; akár a licenc 3-as, akár (tetszőleges) későbbi változata szerint.

Ez a program abban a reményben kerül közreadásra, hogy hasznos lesz, de minden egyéb GARANCIA NÉLKÜL, az ELADHATÓSÁGRA vagy VALAMELY CÉLRA VALÓ ALKALMAZHATÓSÁGRA való származtatott garanciát is beleértve. További részleteket a GNU General Public License tartalmaz.

A felhasználónak a programmal együtt meg kell kapnia a GNU General Public License egy példányát; ha mégsem kapta meg, akkor tekintse meg a <http://www.gnu.org/licenses/> oldalon.

<http://gnu.hu/gplv3.html>

## COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Esport vállalkozás az egyetemen?		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Lovas, Rita Barbara, Pál, Marcell, Magyar, Tamás, Ács Bátfai, Norbert	2018. május 17.	

## REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
0.0.1	2017-10-17	Iniciális tartalomjegyzék.	BN
0.0.2	2017-10-29	Moduláris szerkezet kialakítása, hogy közösségi repóban hatékonyabban lehessen párhuzamosan dolgozni az anyagon. tartalomjegyzék szerkesztése.	BN
0.0.3	2017-11-02	Részemre kiadott feladatok megjelölése, azok iniciálizálása. Valamint a dolgozat szervezésének és szerkezetének megadása.	PM
0.0.4	2017-11-05	A társszerkesztők eddigi munkálatainak hozzáadása a dokumentumhoz.	PM
0.0.5	2017-11-22	Újabb írások hozzáadása a dokumentumhoz.	PM
0.0.6	2018-02-10	Újrადolgozott tematika, bővítés, egyénekre kiadott feladatok jelölése.	PM
0.0.7	2018-02-18	Az elvégzett feladatok csatolása a dokumentumba.	PM

## Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés</b>	<b>1</b>
1.1. Esport[MT]	1
1.2. Szakirodalmi háttér [PM]	1
1.3. Kapcsolódó munkák [PM]	1
1.4. A dolgozat szervezése és szerkezete [PM]	2
1.5. A dolgozat módszere[LRB]	2
<b>2. Tárgyalás</b>	<b>3</b>
2.1. Esport pillanatkép[MT]	3
2.1.1. Az esport helyzete a világban	3
2.1.2. Az esport helyzete Magyarországon	4
2.1.3. Szabályozás[LRB]	4
2.2. Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció[PM]	4
2.2.1. Az egyetemi közeg bemutatása[PM]	4
2.2.2. A DEAC-Hackers bevonása[MT]	4
2.2.3. Edzésterv[LRB]	4
2.2.4. Interjúk[PM/LRB]	4
2.2.5. Érdeklődés felmérése[LRB]	5
2.2.6. Az esport szponzorálása és támogatása[PM]	6
2.3. Tanítóágens	6
2.3.1. Bemutató és koncepció	6
2.3.2. Szakmai háttér	6
2.4. FUTURE X	6
<b>3. Köszönet</b>	<b>6</b>
3.1. Köszönetnyilvánítás	6
<b>4. Irodalomjegyzék</b>	<b>7</b>

## Bevezetés

### Esport[MT]

[TODO - beta]

Először az 1990-es években jelent meg fogalom szintjén az esport, ekkor indították el az első offline rendezvényt az Egyesült Királyságban, amit UK Professional Computer Gaming Championship-nek hívtak. Ekkor történtek először kezdeményezések arra, hogy magát az online versenyszerű tevékenységet sportként kezeljék. A következő fontosabb állomás az esport történetében, amikor egy magazin oldalán írás jelent meg arról, hogy igenis ezeket a tevékenységeket lehet csapatban végezni. Természetesen ekkor még csak gyerekcipőben járt ez a művelet, így mint név sem született még meg. Mai napig sem rögzítették a fogalom hivatalos változatát, ugyanis ahány ember, annyi féle megfogalmazást használ erre az egyre szélesebb tábor adó közkezdvelt tevékenységre. Vannak, akik marketing kifejezéssel társítják, vannak, akik profi háttérrel rendelkező versenyszerű játékot látnak e mögött.

Egyszerűen megfogalmazva esportnak nevezzük a versengés azon formáját, ami valamilyen elektronikus rendszeren - számítógépen vagy konzolon - történik, és játékosok vagy csapatok egy bizonyos videójátékban mérkőznek meg egymással. Fontos a csapatszellem és a csapatépítési stratégia épp úgy, mint egy hagyományos sport esetében. Az első ilyen ismert verseny a „játékgépek” idejére tehető vissza, amikor az Atari cég egyik játékában, a Space Invaders-ben hirdetett meg egy versenyt, amin több, mint 10000 játékos vett részt.

Az esport jelentősége - különböző játékoknak köszönhetően - az elmúlt 20 évben exponenciálisan nőtt. Nyugaton főleg az FPS <sup>1</sup> játékok emelkedtek ki, keleten inkább az RTS <sup>2</sup> -nek volt nagyobb sikere. Mégis az esport igazi sikere nagyrészt a koreaiaknak köszönhető, nem utolsósorban a StarCraft -nak. Koreában a 90-es évek elején történt politikai változások a multiplayer <sup>3</sup> játékok elterjedésére is hatással voltak. Az internet sebességének robbanásszerű megnövekedése elősegítette, hogy az online játék nyugaton is népszerű legyen.

Annak ellenére, hogy már hosszabb ideje létezik, csak az elmúlt pár évben került be a köztudatba az esport, mint fogalom, - bár még hazánkban gyerekcipőben jár - de lelkes táborra folyamatosan növekszik. Különböző cégek is csatlakoztak az esport világához, speciális, úgynevezett „gamer” termékek forgalmazására fókuszálva, vagy egy csapat szponzoraként.

Egyre több profi csapat jelenik meg, kezdetben átlagemberként belépve bővül a tagok száma, de később akár profi játékosossá is válhatnak.

### Szakirodalmi háttér [PM]

[TODO]

<https://sci-hub.tw/> <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3116635> <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2967937>

Esport és gazdaság: Az "E-sports on the Rise?: Critical Considerations on the Growth and Erosion of Organized Digital Gaming Competitions" c. cikk az esport és gazdaság kapcsolatán kívül annak népszerűségét is elemzi. Az írók említik, hogy Emmett Shear a Twitch vezérigazgatója publikált egy posztot ([http://www.reddit.com/r/IAmA/comments/1exa2k/hi\\_im\\_emmett\\_shear\\_founder\\_and\\_ceo\\_of\\_twitch\\_the/](http://www.reddit.com/r/IAmA/comments/1exa2k/hi_im_emmett_shear_founder_and_ceo_of_twitch_the/)), melyben arról is beszélt, hogy egy évtizeden belül az esport hatalmasabbá fog nőni az atlétikai sportoknál. Mindezt 2013-ban tette. Itt érdemes megállni és elgondolkodni, hogy napjainkban (2018-ban) hová is fejlődött e iparág. Valóban, iparág, hisz <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2513008>

### Kapcsolódó munkák [PM]

Az írók közül Lovas Rita Barbara és Pál Marcell felkérésre műhelymunkát küldhettek <sup>4</sup> be az Információs Társadalom c. (Q4) folyóiratba, mely szoros kapcsolatban áll a dolgozat témájával is. A cikkben egy téli esport tábor szervezésének körülményeit és feltételeit vizsgáltuk. Az írás 2018 első felében jelenik meg.

<sup>1</sup> First-Person Shooter - belső nézetes lövöldözős játék

<sup>2</sup> Real-Time Strategy - valós idejű stratégia

<sup>3</sup> többjátékos

<sup>4</sup> Bátfai Norbert, Besenczi Renátó, Szabó József, Jeszenszky Péter, Buda András, Jármí László, Lovas Rita Barbara, Pál Marcell, Bogacsóvics Gergő, Tóthné Kovács Enikő: Játékos hackerek, hackelő játékosok

A beküldött anyagban megállapítottuk a DEAC-Hackers nonprofit célú működését. Taglaltuk, hogy a szervezet jelenlegi pénzügyi helyzete miatt a vezetők és tagok csupán lelkesedésből végzik a munkájukat. A töretlen készülés és a középvezetők tagokkal való foglalkozása komplex és megterhelő feladat, emiatt nem várható el senkitől sem, hogy ezt hosszútávon ingyen és bérmentve végezze. A befektetett energia és idő nem hoz számára semmiféle bevételt, így ehelyett akár például matematikát is oktathatna pénzért. Összegezve tehát muszáj találni megoldást a problémára. Arra a következtetésre jutottunk, hogy működő ötlet lehet egy téli esport tábor, mely anyagi bevétel realizálásával motiválhatná az edzőket komoly eredmények felmutatására, továbbá pénzügyi juttatás formájában viszonzozhatjuk időigényes munkájukat.

## A dolgozat szervezése és szerkezete [PM]

[TODO - beta]

Projektünket online egy GitHub tárolóból lehet elérni, ennek használata azért is volt indokolt, mert többen szerkesztjük a dokumentumot, így mindenki a saját verziójában rendelkező újításokkal kibővítve tudja frissíteni a dolgozatot. Mindemellett a gyakorlatban majdcsak minden munkahelyen használnak a GitHub-hoz hasonló tárolókat, így ez tökéletes alkalom, hogy a tanórákon kívül plusz tudást vegyünk magunkhoz, melyet majd leendő állásunkban is kamatoztatni tudunk.

A tároló a következő címen érhető el: <https://github.com/rblovas/esport-tabor>.

Dokumentumunk DocBook 5.1 XML felhasználásával írjuk. Ez a szabvány jelentősen megkönnyíti a munkánkat a szöveg formázása és elrendezése terén.

A dolgozat az alábbi főbb fejezetekkel foglalkozik:

**Esport pillanatkép:** Bemutatjuk az esport helyzetét a világban és magyarországi viszonylatban, valamint a rendszer szabályozását.

**Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció:** Egy nyári tábor rendezésének körülményeit vizsgáljuk. Tekintve az egyetemi közeget, a szakmai értelemben vett edzéstervet, valamint a személyes interjúk dokumentált változatait is szemléltetjük a felmérésekkel/kutatásokkal egyetemben. Szót ejtünk még a szponzoráció témájáról is.

**Tanítóágens:** A célunk egy olyan öntanító programot létrehozni, mely a saját maga tanítása mellett a felhasználót, vagyis potenciálisan a táborozót/gyermeket tanítja kezdetben lexikai tudással, későbbi távlatban akár programozásra.

**FUTURE X:** Külsős cégek, partnerek, szponzorok bevonása a projektbe.

A fejezetek sorrendje következetes, lépésről-lépésre próbálkoztunk körbejárni a témát.

## A dolgozat módszere[LRB]

[TODO - beta]

Dolgozatunk kezdeti fázisában felkerestük a Minecraft tábor debreceni munkatársát, Jármí Lászlót.

A vállalkozás lehetőségeinek felmérését és megszervezését az érintett város, Debrecen lakosaihoz, helyszíneihez mérten véghezvük. A felmérést a lehetséges helyszínek keresésével és felszerelésük minőségének, teljesítményének vizsgálatával kezdtük. Több terem ajánlatot is kaptunk témavezetőnk közreműködésével, úgy mint a Kassai úti Campus Könyvtár ... gépterme, ...

A termék feltérképezését a könyvtári gépteremmel kezdtük, ugyanis helyszíniileg az bizonyult a legmegfelelőbbnek. A főleg Informatikai Kar tanáraiból és hallgatóiból álló DEAC-Hackers tagjainak, akik terveink szerint részt vennének a vállalkozás szervezésében és fenntartásában, gyorsan megközelíthető, a táborozók szempontjából pedig a Főnix parkolója és a Lovarda étterem nyújt előnyt a helyválasztásban. A DEAC-Hackers alelnökének közreműködésével felvettük a kapcsolatot az intézmény vezetőjével és rendszergazdájával. Az összeköttetés kialakulásával megkezdtük interjú jellegű kérdéseink kidolgozását, melyek elkerülhetetlenek a kezdeti tervezési fázisban. Az e-mailben folytatott levelezések mellett a géptermet és annak számítógépeit is felmértük, a szükséges tényezők szerint. A terem paraméterei a várható képest kiemelkedő szintet érték el, melyet az „Egyetemi közeg bemutatása” alcímnél fogunk részletesen kifejteni.

A további termeket a könyvtárhoz hasonló módon mértük fel, de már gyorsabban és gördülékenyebben a korábbiakból felkészülve. A termeket a könyvtárral kapcsolatban szerzett adatokhoz mérten rangsoroltuk.

A vállalkozás sikerességének következő tényezője, amit vizsgálnunk kellett a résztvevők várható száma, életkora és érdeklődési köre az e-sport világában. Mivel célközönségünk abba a korosztályba tartozik, akiknél általános és mindennapi a Facebook használata, bejegyzések formájában kértünk közreműködést munkánkhoz. Segítségükkel egy kérdőívre irányítottuk át az érdeklődőt, melyet kitöltve megadhat minden, a vállalkozásunk szempontjából lényeges információt. Külön vizsgáltuk az érdeklődőket résztvevőként vagy szülőként, hiszen mindkét félnek más és más szempontok fontosak, de a jövőben törekedni fogunk mindkét fél igényeit teljesíteni. A 253 kitöltő adataiból a következő eredményeket szűrtük le:

#### **A kitöltők több, mint 90%-a gyermek volt...**

...és közülük 96%, tehát 229-ből 220-an támogatnák egy esport tábor létrehozását. A gyermekektől megkérdeztünk a tábor szempontjából fontos technikai adatokat is (milyen gyakorisággal és mivel játszanak, milyen felszerelésük van).

Ezekből arra jutottunk, hogy a többség hetente több, mint 20 órát tölt videójátékkal, nagyjából 2-4 éve játszik aktívan, és várhatóan a népszerűbb játékokat preferálják. Ilyenek például a League of Legends, Counter Strike: Global Offensive és Overwatch.

A gyermekek 61.8%-ának nincs a kiválasztott játékaikhoz megfelelő laptopjuk, így indokolt külső forrásból olyan számítógépek beszerzése, melyekkel a fentebb megadott játékok gond nélkül játszhatóak.

Mivel 52.3% nem játszott versenyszerűen videójátékokkal, úgy véljük még inkább hasznos lenne a tábor megszervezése, hiszen így előkészítés szintjén tapasztalatot gyűjthetnek, ezáltal is elkerülvén a jövőbeni stresszt és más gátló faktorokat.

Megkérdeztük még, a kitöltő gyermekek korát is, hiszen majdcsaknem ez a legbefolyásolóbb tényező a szervezésben. Nem "egészséges" ugyanis nagy korkülönbségű gyermekeket egyszerre foglalkoztatni, hisz minden korcsoportnak más és más igénye, problémái akadnak. Szerencsére várakozásunknak eleget téve a főbb korosztály 13-17 éves, ebből is a 14 és 15 évesek voltak többségben.

Végül szerettük volna megtudni azt is, hogy az érdeklődők melyik megyében laknak, hiszen első körben napközis formában kívánnánk megrendezni a tábort, tehát fontos, hogy első körben Hajdú-Bihar megyében mennyien érdeklődnek. Ugyan a kitöltők 27.3% százaléka Pest megyében él, a következő nagyobb ugrás 16.8%-al meglepő módon Hajdú-Bihar lett.

A kérdőívet és az adatokat mellékletben csatoltuk.

Az információk segítségével megkezdhattuk a számításainkat a vállalat kiadásainak és bevételeinek realizálásához.

## **Tárgyalás**

### **Esport pillanatkép[MT]**

#### **Az esport helyzete a világban**

[TODO - alpha]

A mai világban az esport egy hatalmas, folyamatosan növekvő nézőtáborral rendelkezik. 2013-ben világszerte csupán 71 millió körül mozgott azok száma akik valamilyen módon követtek esport mérkőzéseket, ez a szám 2015-re felugrott 226 millióra. Mára a nézők száma elérte az éves 300 milliós mérföldkövet. Ez a steady(?) fejlődés a különböző, egyre jobban elérhető online közvetítő platformoknak, ún. streamer platformoknak köszönhető, amelyek közül is a Twitch.tv emelkedett ki, mivel számos nagyobb esport mérkőzést ott közvetítettek élőben, de az átlagos játékosnak is lehetőséget ad, hogy megossza játékmenetét. Jelenleg a legsikeresebb esport játékkategóriák a MOBA, FPS, és RTS, és sorra a League of Legends, Counter-Strike:Global Offensive, és a StarCraft 2 emelkednek ki, mint a legnézettebb, illetve legjátszottabb videójátékok. De ezek mellett érdemes megemlíteni a DOTA 2, és az Overwatch-ot is, melyek szintén hatalmas rajongói táborral rendelkeznek. [talán adatok a játékosok számáról].

Általában esporttal a multiplayer játékokat kötik össze, ennek ellenére majdnem az összes videójátékból létezik valamiféle verseny, legyen az Super Mario vagy Fifa. Az ilyen versenyek általában a legmagasabb pontért folynak, vagy egy speedrun a leggyorsabb végigjátszásért. A fentebb említett videójátékokból folyamatosan kerülnek megrendezésre kisebb-nagyobb kupák, amelyeken amatőr csapatok is részt vehetnek, éves szinten meg világbajnokságok is, ahol a különböző országok legjobb csapatai nem csak a világbajnoki címért versenyeznek, hanem a legjobbaknak járó pénzösszegért is. Ez az összeg játékonként változik, az eddigi legnagyobb összdíjazású verseny a "The International 2017" volt több mint 20 millió dollárral, amiből az első hely 10 millió dollárt nyert. [még több ilyen felsorolás] [legnagyobb nézettségű meccsek, idei adatok] [cégek hogy kapcsolódnak, specializálódnak, gamer cucc] [szponzor megjelenése] [lehet munka?, esport vs sport] [előítélet, pozitív vs negatív hatás] [jövő, olimpia] <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

## Az esport helyzete Magyarországon

### Szabályozás[LRB]

### Esport kurzus- és táborfejlesztési koncepció[PM]

A következő bekezdésekben egy esporttal valamint programozással egybekötött gyermektábor megvalósításának ötletével foglalkozunk szakmai irányból megközelítve a témát.

### Az egyetemi közeg bemutatása[PM]

Bátran kijelenthetjük, hogy a Debreceni Egyetem támogatja az esport törekvéseket. Ennek köszönhetően 2017 szeptemberében létrejöhett a DEAC-Hackers, a Debreceni Egyetem Atlétikai Club e-sport szakosztálya, mely alig fél év elteltével ma már, több mint 500 taggal büszkélkedhet. A szakosztály főként az internetes játékokkal kapcsolatba hozható interdiszciplináris tudományos kutatások támogatására, a Debreceni Egyetem játékosközösségének összekovácsolására, valamint a majdani utánpótlás(U18,U12) nevelésére jött létre. A szervezet segítségével csapatok alakulnak, barátságok kötődnek, valamint olyan élményszerzési lehetőséget biztosít, melyet eddig csak kevesen tapasztalhattak meg. Nem titkolt céljuk, hogy a populáris játékokban versenyképes válogatottat hozzanak létre, melyek hazai és nemzetközi tornákon is képviselhetik az egyetemet. A szórakozás és versenyzés mellett folyamatos kutatómunka és kapcsolatépítés történik a témában érdeklődő szakemberekkel. Legyenek azok informatikus, pszichológus, oktatási, orvosi, gazdasági vagy társadalomtudományi szakemberek. Irányelvük, hogy a játékmenet elemzésével, a játékosok életmódjával és életvitelével foglalkozva tudományos kutatásokat végezzenek.

Az eddig folyamatban lévő munkák közül kettőt emelnénk ki. Ezek a BrainB <sup>5</sup> és a FUTURE (2.4 fejezet) <sup>6</sup> projektek.

Valószínűleg a kutatási törekvéseknek és a versenyeken elért helyezéseknek köszönhetően a debreceni kampuszokon belül egyre nagyobb hírnévnek örvend a DEAC-Hackers. Mivel a szervezet jelenleg teljesen non-profit jelleggel működik az edzőtermet, edzéseket és egyéb felmerülő feladatokat minimális befektetéssel kell megoldani. Ezzel az 1.3 Kapcsolódó munkák fejezetben külön foglalkozunk. Az egyetem több karja is tárt karokkal fogadta a szakosztályt. Segítségükkel a felajánlott géptermekek, előadókat offline edzésre, meccselemzésre használhatják a játékosok.

### A DEAC-Hackers bevonása[MT]

#### Edzésterv[LRB]

#### Interjú[PM/LRB]

A tábor helyszínének kiválasztásakor fontos szempont volt, hogy mindenképp egyetemünk intézményein belül maradjunk és helyszínfoglalási költséggel ne kelljen számolnunk. Könnyebbéte jelentett számunkra, hogy a DEAC-Hackers szakmai vezetője szintén a helyszínt keresett egy hetente megrendezésre kerülő League of Legends edzéshez, melyhez hasonló támogatások szükségesek, mint amit mi keresünk. Az így megkapott támogatások közül helyszín, méret és felszereltség szempontjából a Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár Kassai úti Campus Könyvtárának Oktatótermét választottuk ki legmegfelelőbbnek. A terem megfeleltése három alappillérrel függ: a processzortól (CPU), a véletlen elérési memóriától (RAM), illetve a videokártyától (VGA). Ez a három jellemző volt az, amit vizsgáltunk az oktatótermi gépeken, valamint az így kapott adatokat viszonyítottuk a játékok követelményeihez.

Az oktatóterem felszereltsége: CPU: Intel Core i3-4150 3.50 Ghz (4 CPU) RAM: 4 GB RAM VGA: Intel HD Graphics 4400 (1824 MB)

A jelenlegi három legnépszerűbb esport jellegű játék gépigényei:

League of Legends: Minimum: CPU: 2 GHz processzor RAM: 1 GB RAM GPU: (marci fordítsd le:) Shader 2.0 verzióra alkalmas videokártyák Tárhely: 8 GB elérhető tárhely Ajánlott: CPU: 3 GHz processzor RAM: 2 GB RAM GPU: Nvidia GeForce 8800/AMD Radeon HD 5670 vagy egyenértékű videokártya Tárhely: 12 GB elérhető tárhely Counter Strike: Global Offensive Minimum: CPU: 2 magos / 2000 MHz RAM: 2048 MB VGA: SM 3.0, DX 9.0c / 256 MB HDD: 7,5 GB Overwatch: Minimum: CPU: 2 magos / 3000 MHz RAM: 4096 MB VGA: SM 6.0, DX 12 / 1024 MB HDD: 30 GB Ajánlott: CPU: 4 magos / 3100 MHz RAM: 6144 MB VGA: SM 6.0, DX 12 / 2048 MB

<sup>5</sup> A BrainB projekt GitHub tárolójának elérése

<sup>6</sup> A FUTURE projekt GitHub tárolójának elérése



...Ide majd jön egy csomó ábra...

Ezek közül a számítógépes játékok közül a könyvtár számítógépei csak a League of Legends-t tudja megfelelő minőséggel futtatni. Ennek legfőbb oka a videokártya. A kevésbé népszerű játékok közül a Hearthstone futtatható még ezeken a számítógépeken, azonban ezt a játékot gépigény szempontjából lényegtelen részletezni, mert egy átlagos képességű telefonon is jól működik.

Az alábbi kérdések merültek fel a helyszínnel kapcsolatban, melyekre a helyszínen kaptunk válaszokat:

Ha a tábor ideje alatt (nyár közepe körül) valami váratlan probléma merülne fel, amihez rendszergazdai jogosultságra lenne szükségünk, akkor hogyan tudnánk megoldani (feltételezve, hogy nem lesz bent egész nyáron)

Ebben az esetben a Debreceni Egyetem Informatikai Szolgáltató Központjától kell segítséget kérni.

A géptermekekben az étel-ital fogyasztásán kívül van más szabály, amiről tudnunk kell?

Az épületben tilos a hangoskodás és a futkározás.

A tábor idején (nyár közepe körül) milyen nyitvatartás várható a könyvtárban?

Július 1. és szeptember 1. között az épület a hétköznapiakon 8-16-ig tart nyitva. Augusztus első két hetén azonban zárva tart.

### Érdeklődés felmérése[LRB]

A tábor tervezéséhez elengedhetetlennek tartottuk egy kérdőívben felmérni az érdeklődést és az igényeket. Napjainkban legnépszerűbb közösségi hálózaton, a [Facebook](#)-on osztottuk meg kérdőívünket, saját ismerőseink számára, számítógépes játékokkal foglalkozó csoportokban, illetve városi csoportban, ezáltal minden korosztályt elérve rövid időn belül. Természetesen a megszerzett adatok egy havi átlagot mutatnak, túlnyomórészt Hajdú-Bihar megye lakosságán belül, melyek csak az akkori trendet mutatják be. Feltételezhetően két év múlva már teljesen más átlagok születnének, főleg a legnépszerűbb játékok körében, így ezeket figyelembe kell venni a kérdőív kiértékelésének későbbi felhasználása során.

A felmérés során külön kezeltük a szülők és a gyermekek válaszait a megosztó tábor téma miatt. 253 választ kaptunk, melynek 90%-a gyermek, azaz táborozó küldte be.

Elsőként a fő döntéshozókat, a szülők válaszait ismertetjük részletesebben. Az első kérdésre, miszerint támogatná-e egy ilyen tábor létrehozását, 87,5%-a a válaszoknak igen volt. Ez feltételezhetően irreális érték, a valóságban ez kisebb arány, de pozitívan vettük, hogy nem váltott ki ellenszenvet egy szülőben sem az esemény, ezt a későbbi indoklások is mutatják. Az egyik szempont a nemleges válaszolók körében az e-sport „gyerekcipőben járása” volt, miszerint a mi országunkban erre nem lehet karriert építeni, akármilyen komolyan veszi az illető, emiatt nem helyes, ha túl komolyan veszik ezt a gyermekek a tábor befolyásolása miatt. Ennek sajnos tényleg van igazságalapja és mi sem szeretnénk híú reményeket táplálni a gyermekekben, így erről is részletes bemutatót szeretnénk tartani nekik. Jelenleg tényleg nem lehet ebből megélni, de a fejlődés megkérdőjelezhetetlen és lehetséges, hogy pár év múlva hazánkban is hatalmas kultusza lesz a témának. Ezt mi sem szemléltethetné jobban, mint a 2017-es állami kezdeményezések, támogatások és a Magyar Esport Akadémia indítása. Második szempont a nem támogatóknál a mozgás hiánya volt, de ez a mi esetünkben irreveláns, ugyanis mi külön kiemelnénk ennek fontosságát, tehát feltételezhetően nem olvasta el részletesen a kitöltő a leírást.

Felmértük milyen tényezők lennének a legfontosabbak a szülők számára egy ilyen tábor során. A napi háromszori étkezés biztosítása és a megmozgató játékok biztosítása volt az elsődleges szempont. Második helyen az egészségügyi előadások és a táborhelyen kívüli programok szervezése szerepelt. Lehetőséget biztosítottunk saját javaslatok írására is, melyeket mindenképp szeretnénk bevonni a tervezésbe. Ajánlották a táborozók folyamatos mérését, a készségek fejlesztése alapján kialakított órarendet, egy versenycsapatban a szerepkörök bemutatását (pl.: menedzser), illetve a szülők számára egyfajta tanácsadást. Ennek egy részét mi is terveztük és ezekután egyértelműen a tábor részét kell képezniük.

Fontos volt, hogy a szülők milyen életkorú gyermekeket küldenének a táborba. Összesítésünkéből kivettük a megadott életkor feletti adatokat, ugyanis ahogy a kérdőív leírásában is szerepelt, 18 éves kor a felső korhatár. Így a korátlag 14. A lakhelyek felmérése alapján meg tudtuk vizsgálni, hogy a fent kiszámított átlagok Hajdú-Bihar megyében is hasonlóak, ugyanis a kitöltők nagy százaléka itt él.

Másodjára a gyermekek válaszait ismertetnénk, ahol a válaszadók 96,5%-a támogatná egy esport tábor megszervezését. A nemleges válaszok indoklásai sajnos nem voltak olyan részletesen kidolgozva, mint a szülőké, de a legtöbben azzal indokolták válaszukat, hogy a felmerülő költségeket nem engedhetik meg maguknak. Továbbiakban a támogatók válaszait elemezzük.

A válaszadók 96%-a platformnak a PC-t adta meg, ami remekül kivitelezhető egyetemi közegben is. 34,5%-uk hetente több, mint 20 órát játszik. Ilyen adatok mellett, egyre szembetűnőbb mekkora szükség lenne egy biztonságos, irányított, tudatos játékmód

kialakítására ezeknek a gyermekeknek. A potenciális résztvevők már legalább 2-3 éve játszanak, mely remek alap egy ilyen tábornak. A leggyakrabban játszott játékok azok, amikre mi is számítottunk, népszerűségi sorrendben a következők: League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Overwatch. Jelenleg ezek közül csak a legtöbb szavazatot elért tudnánk megvalósítani, viszont ezt már alkalmunk volt ki is próbálni és teljes mértékben megfelelnek az elvárásoknak az egyetem tulajdonában álló gépek.

A gyermekektől is megkérdeztük, milyen programok szervezését támogatnák. Első helyen a lézerharc szerepelt, mint megmozgató program, amit a szülők is támogattak, azonban későbbi megbeszélések során arra jutottunk, hogy mivel nem túl ismert a felnőttek körében a fogalom és veszélyesnek hangozhat, valószínűleg ki fogjuk venni a programok listájáról. Szinte azonos érdeklődést mutattak, kicsit lemaradva a lézerharctól a játékfejlesztői cégek bemutatása, játékok programozása, további megmozgató játékos programok és vloggerek, streamerek meghívása. Az első kettő különösen fontos nekünk, mert szeretnénk, ha a gyerekeket bevezethetnénk a programozás alapjaiba és örömeiket lelnék a logikus gondolkodással létrehozható saját programjaik megírásában.

Az érdeklődő átlag korosztály hasonló volt a szülők által megadott adatokéval, itt is 14-15 évesek voltak a kiemelkedő többségben.

A kitöltők túlnyomó többségben Pest és Hajdú-Bihar megyében élnek, így az adatok relevánsak a táborunk szempontjából.

A kérdőív által megkapott adatok alapján elmondható, hogy a tervezett tábor számítógépes felszereltség szempontjából megvalósítható a Debreceni Egyetem alap felszereltségű géptermeiben, géptermeiben a megfelelő támogatással. 14 átlagkorosztályú táborozó közösségre számíthatunk, 2 éves játéktapasztalattal, programozási érdekeltséggel. A tábor tervezése szempontjából elhanyagolhatatlan a szervezett mozgás biztosítása a tábor minden napjára.

## Az esport szponzorálása és támogatása[PM]

[TODO - beta]

Azt bátran kijelenthetjük, hogy mindaz, amit eddig elterveztünk támogatások nélkül nem jöhet létre. A támogatás több módon is megnyilvánulhat:

Beszélhetünk anyagi támogatásról, mely hozzájárul a programok lebonyolításának sikerességéhez, a táborozókkal foglalkozó csapatvezetők fizetéséhez, valamint bármilyen további esetleges kiadáshoz.

Szükség lehet eszközökben megnyilvánuló szponzorációra is. Ugyan az egyetem rendelkezik számítógépekkel és néhány egyéb leendő munkaeszközzel (például 2-3 darab LEGO robot), egy táborban a zökkenőmentes szervezéshez ennél többre van szükség.

Partnernek lenni több területet is lefed. Tervünk során szeretnénk az Invictus debreceni játékfejlesztő céghez is ellátogatni, illetve amennyiben ez nem megoldható egy-két előadás lebonyolítását kérni, hogy a számítógépes játékok legyártásának folyamata után érdeklődők egy átfogóbb képet kapjanak, így motiválva őket a jövőbeni tanulásra és küzdésre.

Ebben a bekezdésben azokról az esetleges támogatókról írunk majd, ←  
akikkel sikerült megállapodnunk.

## Tanítóágens

### Bemutató és koncepció

### Szakmai háttér

### FUTURE X

## Köszönet

### Köszönetnyilvánítás

A kutatást az „Integrált kutatói utánpótlás-képzési program az informatika és számítástudomány diszciplináris területein” (EFOP-3.6.3-VEKOP-16-2017-00002) című projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósult meg.

Ezúton szeretnénk megköszönni Bátfai Norbertnek a dolgozat megírásának irányítását, az útmutatást és a lehetőséget.

Valamint köszönjük Besenczi Renátónak az interjúk megszervezését és a tanácsokat.

A szerzők köszönetet mondanak a DEAC-Hackers Facebook csoport <sup>7</sup> és a NEMESPOR levelezési lista<sup>8</sup> tagjainak inspiráló érdeklődésükért.

## Irodalomjegyzék

[1] Az eSport és ami mögötte van. - <https://www.pcguru.hu/blog/esport/az-esport-es-ami-mogotte-van/7841>, 2013

[2] What is eSports? - <https://www.quora.com/What-is-eSports>, 2015

[3] A DEAC-Hackers szakosztály weboldala - <http://www.deac.hu/szakosztalyok/esport>, 2018

---

<sup>7</sup><https://www.facebook.com/groups/DEACHackers>

<sup>8</sup><https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>

---