

# **TDK-dolgozat**

**2023**

**PANNON EGYETEM**  
**GAZDÁLKODÁSI KAR ZALAEGERSZEG**

**FENNTARTHATÓ-E AZ E-SPORT? – AZ E-SPORT FENNTARTHATÓ-  
TÓSÁGÁNAK GAZDASÁGI VONATKOZÁSÚ VIZSGÁLATA**

**IS E-SPORTS SUSTAINABLE? - AN ECONOMIC ASSESSMENT OF  
THE SUSTAINABILITY OF E-SPORTS**

**Bella Dániel**

Konzulens: Dr. Szili-Fodor Dóra, Dr. Szűcs Judit

Kézirat lezárásának dátuma: 2023. 11. 10.

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>1. BEVEZETÉS .....</b>	<b>1</b>
<b>2. CÉLKITŰZÉSEK.....</b>	<b>2</b>
<b>3. FOGALMAK MEGHATÁROZÁSA, SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS.....</b>	<b>3</b>
3.1. ALAPVETŐ FOGALMAK.....	3
3.2. SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS.....	3
<b>4. FENNTARTHATÓSÁGI SZEMPONTRENDSZER.....</b>	<b>5</b>
4.1. HAGYOMÁNYOS SPORT GAZDASÁGI VONATKOZÁSÚ SZEMPONTJAI.....	7
4.2. INTERJÚ KÉRDÉSEI .....	13
<b>5. ÖSSZEFOGLALÁS .....</b>	<b>16</b>
<b>KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS.....</b>	<b>17</b>
<b>IRODALOMJEGYZÉK .....</b>	<b>18</b>

## TÁBLÁZATJEGYZÉK

1. Táblázat A kutatás fázisai..... 2
2. Táblázat Szempontrendszer főbb kérdéskörének bemutatása ..... 6
3. Táblázat Fenntarthatóság gazdasági vonatkozású keretszempontja az e-sportban ..... 11

## 1. BEVEZETÉS

A fenntarthatóság kérdése a XXI. század egyik legnagyobb kihívása. A fenntartható fejlődés tulajdonképpen az élet minden területén megjelenik, legyen szó gazdaságról, a felsőoktatásról, a sportról, vagy akár az információs technológiáról.

Korábbi tapasztalataim (Bella, Németh, Dancs, 2021) valamint a szakirodalmak azt mutatják, hogy egy-egy sportrendezvény fenntarthatósága csak a bizonyos pillérek – gazdasági, társadalmi, környezeti – vonatkozásában valósul meg (Müller és mtsai, 2020). A fenntarthatóság azonban csak abban az esetben értelmezhető, ha mind a három aspektusát együttesen értékeljük. Az információs technológia fejlődésével, a digitalizációval, valamint az okoseszközök terjedésével egyre népszerűbbé váltak az elektronikus sportok is, amely a sport világot is drasztikus mértékben érinti.

Jelen pályamunkában az e-sport fenntarthatóságával foglalkozom, kiemelt figyelmet fordítva a gazdasági vonatkozású aspektusaira. Ennek háttérében az áll, hogy az online játékok, streaming, gaming, valamint az e-sport az elmúlt közel két évtizedben rohamos fejlődésen ment keresztül, hatalmas iparággá vált (Szabella, 2018).

Kutatásomban a szakirodalomelemzés módszerét használtam, illetve kvalitatív mérés előkészítéséhez interjú kérdéseket állítottam össze, hogy a hazai e-sport élet jelentős szereplőivel a kutatás 2. fázisában elkészítsem azt.

Az eredmények azt mutatják, hogy az e-sportban jelentős potenciál van és a fenntarthatóság nem csak a hagyományos sportban, hanem az e-sportban is kiemelt fontossággal bír.

## 2. CÉLKITŰZÉSEK

Pályamunkám céljának témameghatározásakor arra a döntésre jutottam, hogy a megjelölt téma kutatását három fázisban fogom elkészíteni (1. Táblázat). Jelen dolgozatom a kutatás első fázisa.

### 1. Táblázat A kutatás fázisai

Kutatás 1. fázisa	Kutatás 2. fázisa	Kutatás 3. fázisa
A kutatás első fázisa jelen pályamunkám elkészítése. Dolgozotomban egy keretszemponrendszer megalakotása a celom, melybol a későbbiekben egy ajánlás csomagot tudok megfogalmazni az e-sportban tevékenykedő szakemberek számára.	A kutatás második fázisában a meghatározott szempontokat figyelembe véve e-sport eseményen történő részvétellel kívánom azokat tesztelni. Amennyiben a gazdasági fenntarthatósági szempontok hasznosíthatók, úgy az e-sport versenyek szervezői számára ajánlások kerülnek megfogalmazásra.	Amennyiben szükséges, az e-sport eseményeken szerzett tapasztalatok beépítésre kerülnek a fenntarthatósági szempontok közé. A kutatás ezen fázisában a gazdasági szempontokon túl, a fenntarthatóság környezeti és társadalmi aspektusa is vizsgálatra kerül.

Forrás: saját szerkesztés

Pályamunkámban az alábbi célokat fogalmaztam meg.

- 1) Szakirodalmak felhasználását követően az e-sport gazdasági vonatkozású fenntarthatósági aspektusához kapcsolódóan egy keretszemponrendszer összeállítása a cél, amelyből a későbbiekben egy ajánlás csomag összeállítása készíthető az e-sporttal, e-sport események szervezésével foglalkozó szakemberek számára.
- 2) Egy komplex interjú kérdéssor összeállítása, melynek segítségével az e-sport világhazai szakembereinek véleményét kívánom feltárni, melyet a kutatás második fázisában értékelek ki.

### 3. FOGALMAK MEGHATÁROZÁSA, SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS

#### 3.1. ALAPVETŐ FOGALMAK

Jelen fejezetben először a dolgozatom megértéséhez szükséges alapvető fogalmakat, definíciókat határozom meg, majd az azt követő alfejezetben kerül sor a szakirodalmak feldolgozására.

**Gaming**: Ebbe a kategóriába tartozik minden videójátékkal (számítógépes játék) űzött tevékenység, ami elsősorban szórakoztató célú.

**E-sport**: *„Elektronikus sportról vagy e-sportról akkor beszélünk, amikor professzionális játékosok szervezeten, versenyszerűen mérik össze képességüket videójátékokban. Fontos hangsúlyozni, hogy ehhez mindhárom kritériumnak teljesülnie kell.”* (PwC, 2019)

**Fenntartható fejlődés**: *„Olyan fejlődési folyamat (földeké, városoké, termelési folyamatoké, társadalmaké stb.), amely „kielégíti a jelen szükségleteit anélkül, hogy csökkentené a jövő generációk képességét, hogy kielégítsék a saját szükségleteiket.”* (ENSZ, 1987)

#### 3.2. SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS

Ahogy a hagyományos sportoknál, úgy az e-sportban is igaz a folyamatos változás, fejlődés. Sőt, mivel a technológiai fejlődés elképesztő méreteket öltött az utóbbi időben, így az elektronikus sportok tekintetében ez talán még inkább jellemző. Nemeslaki András már 2012-es tanulmányában arról írt, hogy mind a videójátékoknak, mind az e-sportoknak egyre nagyobb a térhódítása és a videójátékkal töltött órák száma évről évre növekszik (Nemeslaki, 2012). Az általa feltett kérdés – *„Vajon megtörténhet-e az, hogy gyermekeinket már nem karateedzésre, hanem Tekken gyakorlásra vesszük majd délutánonként?”* – manapság is helytálló. A gaming és az e-sport megítélése még mindig nem egységes, sokan negatívan gondolnak rá, azonban azt már számtalan kutatás bizonyította, hogy játékalapú oktatással számtalan kompetencia fejleszthető. Ezek közül néhány a szem-kéz koordináció; a memória kapacitásának növelése; vagy akár a figyelemzavaros gyermekek tanulási nehézségeinek megkönnyítése (Rantala, 2018).

A társadalmi megítélés szempontjából elengedhetetlen a megfelelő kommunikáció is, különbséget kell tenni a hagyományos sportok és az e-sportok közötti eltérésekből eredő közlési formákban is (Flato, 2022). Azaz, például az e-sport esetében a fiatal generáció

megszólítása érdekében a játékok összetettségéhez is igazodni szükséges, továbbá nem elegendő a hagyományos sajtó használata, mára már elengedhetlenné vált a különféle közösségi médiumokban való megjelenés. Mindemellett kiemelten fontossá vált, hogy az egyetemi szervezetek is kivegyék a részüket a megfelelő tájékoztatásból.

Egyúttal természetesen az is fontos kérdés, hogy a sportmédia egyáltalán tudósítana-e az e-sporteseményekről. Nyitottak lennének-e a hagyományos sport követői erre a tematikára? Ezekre a kérdésekre keresi a választ a (Beils, 2023) kutatás is, melyben többek között a szerző kiemeli, hogy például League of Legends (LoL) világbajnoki döntők akár egész stadionokat képesek megtölteni, olyannyira, hogy a 2020-as döntőt a szövetség szerint közel 4 millió néző követte egyidejűleg online streamen keresztül.

A fenntarthatóság, a környezeti tényezők figyelembevétele, megújuló energiaforrások megfelelő felhasználása égető kérdéssé vált napjainkra. A Jianquan és mtsai (2023) által készített tanulmányban azt vizsgálták kérdőíves kutatási módszerrel, hogy a sportmenedzsment hogyan hat a megújuló energiaforrásokra és a környezeti erőforrásokra, és milyen szerepet játszik a zöld finanszírozás. A kitöltők Kínában, Iránban, Dél-Koreában, Japánban, Vietnamban, Szingapúrban és Kazahsztánban működő környezetvédelmi civil szervezetekből kerültek ki. A kutatás eredményei bizonyították az emberek zöldítésbe vetett hitét, zöld finanszírozási eszközök használatának reményét, melynek fejlesztése érdekében társadalmi párbeszéd elindítása kiemelten fontos.

Mindemellett egy Spanyolországban végzett, 2049 fő elemszámú vizsgálatban arra keresték a választ, hogy a lakosság számára a sportesemények milyen pozitív és negatív hatással rendelkeznek (Parra-Camacho, 2023). Megállapították, hogy pozitív kapcsolat van az érzékelt fenntartható fejlődés és a sportesemények e településeken való megrendezésének támogatása között. Kiemelték továbbá, hogy mekkora jelentőséggel bír, hogy a fenntartható irányítás is folyamatos fejlődésen menjen keresztül, ezáltal a lakosok támogatása is növekedhet.



#### 4. FENNTARTHATÓSÁGI SZEMPONTRENDSZER

A fenntartható fejlődés a XXI. század egyik legmeghatározóbb kérdése, mely az élet minden területére hatással van, így a globális sportvilág szereplőinek stratégiaalkotása során is meghatározó. Ahhoz, hogy a fenntartható fejlődés ne csak egy elérhetetlen vágy legyen, így a sport szereplőinek is mindent meg kell tenniük azért, hogy példamutatással és intézkedéscsomagokkal hozzá tudjanak járulni ezen cél eléréséhez.

A sport akár emberek ezreit tudja megmozgatni a legkisebb helyi eseményektől kezdődően az olimpiáig. A sportesemények szervezése kardinális kérdés a fenntarthatóság vonatkozásában, hiszen akár a helyi, akár a globális eseményekről van szó, számos társadalmi, környezeti és gazdasági folyamat játszódik le. Annak érdekében, hogy az egyes sportesemények szervezése során a fenntarthatóság mindinkább előtérbe kerüljön, a Nemzetközi Olimpiai Bizottság számos célt fogalmazott meg programjaiban. Ezen dolgozatomban korábbi vizsgálataink eredményeit, tapasztalatait felhasználva kívánok szempontokat meghatározni, az e-sporttal összefüggő tevékenységek, események, szervezetek fenntarthatóságának érdekében.

Munkatársaimmal készített korábbi kutatásainkban egy olyan fenntarthatósági szempontrendszer kidolgozását kezdtük meg, melyben a sport különböző alegységeinek vizsgálatát folytattuk le, szisztematikusan. Első lépésként megalkottunk egy keretszempontrendszert (Bella, Németh, Dancs, 2022), melyet sportversenyeken élesben próbáltunk ki (2. Táblázat). A versenyeken szerzett tapasztalatokat felhasználva, azokat beépítve kidolgoztunk az élsport (Bella, 2022), valamint a szabadidősport (Bella, Dancs 2023) területére is hasonló szempontrendszereket. Ezek megalkotása során alapul vettük az ENSZ által megfogalmazott Fenntartható Fejlődési Célokot, Müller és mtsai. (2021) tanulmányát, valamint a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB) által megalkotott Agenda 2020, és Agenda 2020+5 programokat. Az e-sport speciális volta miatt további szempontok meghatározását láttam fontosnak, a szponzoráció (Sterbenz és mtsai., 2015), médiaképesség (Szabella, 2018), valamint a további gazdasági környezeti szempontok vonatkozásában (Marton, 2015).

## 2. Táblázat Szempontrendszer főbb kérdéskörének bemutatása

Fenntarthatóság környezeti vonatkozású szempontjai	Fenntarthatóság gazdasági vonatkozású szempontjai	Fenntarthatóság társadalmi vonatkozású szempontjai
Versenyhelyszín, infrastruktúra	A jegyvásárlás lehetőségei, formái, jegyek ár érték arányban	Nők-férfiak aránya a sportolók tekintetében
Elhelyezkedés, megközelíthetőség	Szponzorok, támogatók típusa és mennyisége	Nők-férfiak aránya rendezők, közreműködők tekintetében
Jogi viszony a versenyhelyszín infrastruktúrájának vonatkozásában	Részvevők száma (sportolók, szakvezetők, közreműködők, szervezők, nézők, média stb.)	Nők-férfiak aránya résztvevők tekintetében
Parkolási lehetőségek	Rendezők, közreműködők száma a verseny színvonalának, nagyságának és jelentőségének függvényében	A rendezvény hangulata a résztvevők vonatkozásában
Szolgáltatások, biztonság, egészséges környezet	Turisztikai indirekt lehetőségek a rendezvényhez kötődően	Fiatalok (25 év alatt), gyerekek (16 év alatt), iskolás csoportok bevonása bármilyen formában
Sportolók számára biztosított körülmények színvonala	Kommunikáció, tájékoztatás általános színvonala sportolók, közreműködők és nézők vonatkozásában	Önkéntesek tevékenységének általános színvonala
A szurkolók, nézők számára biztosított körülmények színvonala		Bármilyen jótékonyági akció kezdeményezése, lebonyolítása
A játékvezetők, versenybírók és egyéb közreműködők (szakvezetők, önkéntesek, média képviselői stb.) számára biztosított körülmények színvonala		Egyéb, a nézők bevonását kezdeményező szerencsejáték, tombola, vetélkedő szervezése
Catering szolgáltatások, nézők, szurkolók és hivatalos személyek, közreműködők részére		

Forrás: Bella, Németh, Dancs, 2022

Korábbi vizsgálataink során azonban nem tértünk ki az elektronikus sportok, vagyis az e-sportok speciálisnak mondható területére. Több szempontból is érdekes az e-sport események vizsgálata, ugyanis már a környezet vonatkozásában hatalmas az eltérés a hagyományos sportokkal szemben. További specialitások, hogy hibrid formában is megrendezhetőek ezen események, valamint egy bizonyos szintig összemósódhat a gaming és az e-sport területe is.

Az e-sport fenntarthatóságának kérdésköre jelentős területet foglal magában, jelen pályamunkámban kifejezetten a fenntarthatóság gazdasági vonatkozású aspektusával kívánok foglalkozni.

Dolgozatomban a korábban munkatársaimmal kidolgozott keretszemponrendszeret vettem alapul (Bella, Németh, Dancs 2022) és ezt átdolgozva alkottam meg kifejezetten az e-sport versenyek, események kapcsán, figyelembe véve az elektronikus sport speciális ismerveit az alábbiak szerint.

Az alábbi felsorolásban összehasonlítottam a korábbi hagyományos sportokra vonatkozó szemponrendszer gazdasági vonatkozású szempontjait (felsorolás a) pontjai), valamint a szakirodalmi elemzés alapján meghatározott, az e-sportra jellemző gazdasági vonatkozású szempontokat (felsorolás b) pontjai).

#### **4.1. HAGYOMÁNYOS SPORT GAZDASÁGI VONATKOZÁSÚ SZEMPONTJAI**

##### *1. Versenyhelyszín, infrastruktúra*

*A hagyományos sportok vonatkozásában fontos, hogy a versenyhelyszínen milyen infrastruktúra áll rendelkezésre. A verseny lebonyolításához mind fel-szereltségében, mind kialakításában megfelelő-e az adott helyszín.*

- a) Bizonyos esetekben a szervezők megítélhetik úgy is, hogy a sportesemény megkezdése előtt felújítás, hozzáépítés, elbontás vagy teljesen új versenyhelyszín építése szükséges.
- b) Az e-sport események a hagyományos sportoktól eltérően teljesen más infrastruktúrát igényelnek (internet, elektronikai eszközök, megbízható sávszélesség, stb.). Az e-sport események egy része úgy zajlik valós időben, hogy az e-sportolók egymástól eltérő helyszínen végzik egymás elleni tevékenységüket, ezért nem szükséges fizikailag egy térben lenniük.

##### *2. Energiafelhasználás – víz-, áramfogyasztás és esetleges egyéb takarékos-ságot szolgáló fenntartható racionalitások (pl. újrahasznosított termékek haszná-lata) megléte*

- a) A különböző sportesemények megrendezése során az elmúlt években kiemelten fontos volt, hogy olyan versenyhelyszín kerüljön kialakításra, melyen megújuló energiaforrásokat használnak a szervezők: napenergia; szürkevíz felhasználás; szélenergia; geotermikus energiafelhasználás; stb.
  - b) Amennyiben az e-sport események megrendezése során több helyszínen – az e-sportolók fizikailag egymástól eltérő helyszínen – végzik tevékenységüket, nem szükséges a hagyományos sportokban megszokott stadion/csarnokot igénybe venni, abban az esetben ez a kérdés irreleváns.
3. *Jegyvásárlás lehetőségei, formái, jegyárak ár-érték aránya*
- a) Fontos szempont, hogy a sporteseményre kilátogató passzív sportfogyasztók milyen módon tudnak jegyet vásárolni: csak helyszíni jegyértékesítés lehetséges, vagy esetleg online is megválthatók a belépőjegyek. Ezen felül a jegyek árazása sem elhanyagolható: fontos, hogy a rendezvény színvonalához alkalmazkodjon a díjszabás, ezen esetben összehasonlítási alapot jelenthet az előző versenydőszak ugyanazon esemény jegyeinek árszabása. Jelentősége van továbbá a kedvezményes jegyeknek (diák; nyugdíjas; családi; early bird; VIP) és azok árszabásának.
  - b) A jegyvásárlás a hagyományos sportokkal azonos módon zajlik, nincs különbség ezen szempont vonatkozásában.
4. *Ingyenes vagy kedvezményes belépés biztosítása*
- a) A díjmentes belépés felkínálásnak lehetősége a szervezők számára több lehetőséggel kecsegtethet. Egyfelől az ingyenességgel sokkal nagyobb a sportesemény nyilvánossága, ezzel a csarnokban/stadionban történő fogyasztást lehet növelni; valamint adott esetben egy kevésbé ismert/elismert sportág népszerűségét lehet erősíteni, amely rövid távon nem kimutatható bevételeket jelenthet.
  - b) A jegyek árszabása, kedvezmények, stb. a hagyományos sportokkal azonos módon zajlik, nincs különbség ezen szempont vonatkozásában.
5. *Tematikus szponzori tartalmak, hirdetések, fenntarthatóságot szolgáló tartalmak láthatósága, elhelyezése*
- a) Az eseményen fenntarthatóságot, annak pozitív oldalát kiemelő hirdetések találhatóak figyelemfelhívás céljából. Ennek megfelelően a szponzori

hirdetések között található olyan felhívások, amelyen a szponzor és a fenntartható fejlődési célok valamelyike együttesen jelenik meg.

- b) A verseny lebonyolításán múlik, hogy a különböző (fenntarthatósággal) összefüggő tartalmak hogyan jelennek meg az e-sport rendezvényen.

6. *Szponzorok és támogatók típusa, mennyisége*

- a) A sportesemények lebonyolításához fontos a szponzorok bevonása. Egyes események külső (nem szövetségi) szponzoráció nélkül nehezen megvalósíthatók. A támogatókkal kapcsolatban érdemes vizsgálni azt is, hogy ezek multinacionális cégek, regionális vagy helyi vállalkozások. Fontos az adott sportághoz fűződő viszonya, a helyi identitás kialakítása és egyéb más a sportrendezvény lebonyolításának helyszínéhez való kötődése is.
- b) A hagyományos sportokkal megegyezően zajlik, a szponzorok, szponzori tartalmak megjelenésében van különbség.

7. *Résztevők száma (sportolók, szakvezetők, közreműködők, szervezők, nézők, média, egyéb)*

- a) A résztvevők vonatkozásában fontos meghatározni a sportolók, sportvezetők, közreműködők, vagyis a sportszakemberek számát. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság a legnagyobb sportesemények vonatkozásában különböző limitek bevezetését eszközölte. Ezen intézkedés is szorosan kapcsolódik a fenntarthatósági törekvésekhez is. Azonban a sportversenyek szervezői nem feledkezhetnek meg a passzív sportfogyasztókról. A nézők, szurkolók a belépőjegyek vásárlásával, a helyszíni fogyasztással, a szurkolói termékek vásárlásával növelik az esemény szervezőinek bevételeit.
- b) Az e-sport eseményeken a résztvevők (sportoló, néző, szurkoló, szervezők) száma függ a lebonyolítástól (online térben megrendezett esemény, hibrid esemény, klasszikus lebonyolítású esemény).

8. *A verseny időtartama alatt a kötődő helyi szolgáltatások (kulturális, gasztronómiai, rekreációs, sport) igénybevételének lehetősége a rendezvényen kívül*

- a) A sportversenyek szervezői nem feledkezhetnek meg a passzív sportfogyasztókról. A nézők, szurkolók, vendégéjszakákkal és indirekt turisztikai lehetőségekkel a rendező település helyi gazdasági életében is pozitív hatásokat váltanak ki.

- b) Az e-sport események szolgáltatásai (kulturális, gasztronómia, catering, fan shop) függenek a lebonyolítástól (online térben megrendezett esemény, hibrid esemény, klasszikus lebonyolítású esemény).

9. *Megfelelő technika alkalmazása*

- a) A megfelelő technika használatával a sportesemény helyszínén is magasabb színvonalú, jobb élményeket nyújtó szolgáltatásokat tudnak biztosítani a szervezők. Amennyiben megfelelő kameraállásokkal, internethálózattal, kivetítőkkel, sajtónak felállított stúdióval, stb. rendelkezik a helyszín, abban az esetben könnyebben eladható a média számára az esemény, így megfelelő minőségű médiatartalmat gyárthatnak, mely közvetítési jogából a szervezők számára bevétel származhat.
- b) A verseny lebonyolításához szükséges technika megléte sokkal inkább kiemelt fontossággal bír, mint a hagyományos sporteseményeknél (internet, sávszélesség, megfelelő eszközök, stb.).

10. *Szerencsejáték, sportfogadás*

- a) A profi sport megjelenésével egyidős a sportfogadás is. A sportfogadást biztosító cégek, fogadóirodák támogatóként is jelen tudnak lenni a sporteseményeken, továbbá helyszíni promócióval, kedvezményes fogadási ajánlatokkal, fan zone-nal, vetélkedőkkel tovább emelhetik az esemény színvonalát.
- b) A sportfogadások lehetőségei a hazai jogi szabályozásoknak megfelelően történik.

11. *Pénzdíjak*

- a) Mind profi, mind pedig amatőr státuszú versenyzők számára motivációt jelent, ha a verseny során a helyezettek pénzdíjazásban részesülhetnek. Egyes sportok népszerűsítésében megfelelő eszköz lehet a pénzdíjazás.
- b) Az e-sport versenyek népszerűségét pozitívan befolyásolja a pénzdíjazás. A nemzetközi versenyek, valamint a különböző top ligák eseményei rendszerint magas pénzdíjazással kerülnek megrendezésre.

12. *Jogi környezet*

- a) A verseny szervezése során elengedhetetlen feltérképezni, hogy kit milyen jogok (és kötelezettségek) illetnek meg, kit milyen jogtulajdonosi díjak illetnek meg.

b) Az e-sport versenyek szervezésének jogi kérdései, mind a kiadók, mind pedig az különböző e-sport szövetségek vonatkozásában kardinális kérdésnek számítanak. Ennek feltérképezése a jogdíjak, bevételek vonatkozásában elengedhetetlen.

13. *Médiaképesség*

a) A hagyományos sportok vonatkozásában fontos a médiaképesség, hiszen az adott sport, sportesemény csak így adható el a passzív sportfogyasztók számára. A médiaképesség, a nézettség elengedhetetlen a sportágak népszerűsítésének vonatkozásában.

b) Ahogy a hagyományos sportok vonatkozásában, úgy az e-sportoknál is kiemelt fontossággal bír a médiaképesség.

A fenti felsorolás alapján meghatároztam a következő táblázatot (3. Táblázat), melyben az e-sport gazdasági vonatkozású fenntarthatósági keretszemponrendszer található.

**3. Táblázat Fenntarthatóság gazdasági vonatkozású keretszemponja az e-sportban**

Fenntarthatóság gazdasági vonatkozású keretszemponja az e-sportban	Keretszemponok tartalmi elemei
1. Versenyhelyszín, infrastruktúra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aréna, stadion</li> <li>• Online tér</li> <li>• Internet, megfelelő sávszélesség</li> <li>• Megfelelő minőségű elektronikai eszközök</li> <li>• Streaming</li> </ul>
2. Energiafelhasználás – megújuló energia (amennyiben releváns)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Megújuló energiaforrások</li> <li>• Újrahasznosított eszközök használata</li> </ul>
3. Jegyvásárlás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jegyárak díjszabása</li> <li>• Kedvezményes jegyek</li> <li>• Vásárlási lehetőségek (online/személyes)</li> </ul>
4. E-sport rendezvényhez kötődő szolgáltatások	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Streaming</li> <li>• Online platform</li> <li>• Merchandise</li> </ul>
5. Tematikus tartalmak elhelyezése	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figyelemfelhívó plakátok a fenntarthatóság vonatkozásában</li> <li>• Egyéb tematikus tartalmak</li> <li>• Kiegészítő lehetőségek, egyéb szolgáltatások bemutatása</li> <li>• Online platform/klasszikus plakátoló felületek</li> </ul>

6. Szponzorok és támogatók	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Állami forrás</li> <li>• Szövetségtől származó forrás</li> <li>• Szponzoráció</li> <li>• Reklámokból befolyó összegek</li> <li>• Helyi vállalkozások</li> <li>• Regionális vállalkozások</li> </ul>
7. Résztvevők száma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sportolók</li> <li>• Sportszakemberek</li> <li>• Nézők/Szurkolók</li> </ul>
8. E-sport versenyhez kapcsolódó szolgáltatások (amennyiben releváns)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fan shop</li> <li>• Catering</li> <li>• Egyéb kiegészítő szolgáltatások</li> <li>• Turizmus, sportturizmus</li> </ul>
9. Technika, technológia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Megfelelő technika, technológia alkalmazása</li> <li>• Élmenyközpontúság</li> <li>• Online közvetítések biztosítása a nem hagyományos felületeken</li> </ul>
10. Szerencsejáték, sportfogadás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Helyszíni fogadási lehetőségek</li> <li>• Online fogadási lehetőségek</li> <li>• Kedvezményes fogadási lehetőségek hazai e-sport esemény vonatkozásában</li> </ul>
11. Pénzdíjak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiemelt pénzdíjak az e-sport játékosok számára</li> </ul>
12. Jogi környezet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogok, kötelezettségvállalások</li> <li>• Jegtulajdonosi viszonyok</li> <li>• Közvetítési jogok</li> <li>• Kiadói licenzek</li> </ul>
13. Médiaképesség	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Megfelelő lebonyolítási mód</li> <li>• Egyszerű szabályrendszer</li> <li>• Látványosság</li> <li>• Közvetíthetőség</li> <li>• Magas nézői érdeklődés</li> </ul>

Forrás: saját szerkesztés: Dancs (2006); Marton (2015); Sterbenz és mtsai (2015); Szabella (2018); Bella, Németh, Dancs, (2022) alapján



#### 4.2. INTERJÚ KÉRDÉSEI

Az előzőekben összeállított keretszemponrendszer, valamint a hozzá tartozó szempontok alapján alakítottam ki azt a kérdésekből álló sort, melyben a hazai e-sport neves személyei véleményét kérem ki.

- 1) ***Milyen kapcsolata van ez e-sporttal?*** (hobby/félprofi-profi játékos, csapatvezető, edző, szövetségi képviselő, stb.)
- 2) ***Mi a véleménye az e-sport nemzetközi térnyeréséről az alábbi szempontok alapján?***
  - A társdalom mely szegmenseit érinti?
  - Milyen gazdasági lehetőség van benne?
  - Milyen pozitív lehetőségek vannak ez e-sportban?
- 3) ***Mi a véleménye, hazánk milyen helyzetben van az e-sport kapcsán, ha a nemzetközi viszonyokat tekintjük az alábbi szempontok szerint?***
  - Szervezeti struktúra
  - Finanszírozás (állami/szponzoráció)
  - Utánpótlás
  - Követőtábor
  - Általános megítélés a hétköznapiakban (szülők/tanárok támogatják-e a gyermekeket, stb.)
- 4) ***Mit gondol, milyen gazdasági potenciállal rendelkezik a gaming/e-sportban hazánkban?*** Azaz, mekkora és milyen piacot érint (például: IT eszközök – hardver/szoftver; infrastruktúra szükséglet; egyéb gaming eszközök, stb.)
- 5) ***Kérem, rendezze sorba 1-től indulva (ahol az 1-es a legfontosabbat jelenti) az alábbi szempontokat aszerint, hogy véleménye szerint hazánkban jelenleg mely forrásból milyen bevételt tud generálni a gaming/e-sport?***
  - sportfogadás:
  - szponzoráció:
  - streaming:
  - állami támogatás:
  - merchandising:
  - egyesületi bevételek:
  - e-sport mozgalmak:
  - egyéb, éspedig:

- 6) *Hogy látja, a hazai e-sporttal foglalkozó szervezetek önfenntartóak? (Például állami támogatás nélkül, szponzoráció segítségével, stb.)*
- 7) *A hazánkban megrendezésre kerülő e-sport versenyek milyen forgalmat bonyolítanak le az alábbi szempontok alapján?*
- Mennyien nézik/látogatnak ki?
  - Milyen nézettség generálható?
  - A nézettség pénzben kifejezve mit jelenthet?
  - Milyen jegybevételekre számíthatnak a szervezők?
  - Milyen és milyen mértékű támogatókra számíthatnak (Szponzoráció)?
- 8) *Ön szerint az e-sport milyen marketing potenciállal rendelkezik? (Például, milyen típusú termékeket lehet eladni az e-sport tevékenységgel, el tudja-e adni magát az e-sport, stb.)*
- 9) *Mit gondol Ön az e-sport események környezeti és társadalmi fenntarthatóságáról?*
- 10) *Mit gondol Ön az e-sport gazdasági fenntarthatóságáról az alábbi szempontok alapján?*
- infrastruktúra és versenyhelyszín
  - jegyvásárlás, jegyárak
  - szponzorok és támogatók (típusa, mennyisége)
  - résztvevők száma (néző, szurkoló, sportoló, sportszakember, stb.)
  - versenyhez köthető szolgáltatások
  - technikai lehetőségek
  - sportfogadás
  - pénzdíj
  - jogi környezet
- 11) *Mi a véleménye a hazai e-sportfogadásról az alábbi szempontok szerint?*
- Mekkora piac?
  - Kik fogadnak inkább, e-sportolók, gamerek, érdeklődők, ...?

*Amennyiben anonimitást kér, abban az esetben sem a nevét, sem csapatnevét nem tesszük nyilvánossá.*

A későbbiekben, az interjú kérdéseire kapott válaszok alapján a keretszemponrendszer javítható, közel véglegessé tehető, hiszen az e-sport szakembereinek meglátásai komoly jelentőséggel bírnak, véleményük közvéleményt formáló is lehet.

A fejezetben leírtak alapján látható tehát, hogy az e-sport fenntarthatóságának vizsgálata igenis fontos kérdés, létjogosultsága megkérdőjelezhetetlen.

## 5. ÖSSZEFOGLALÁS

Jelen dolgozatomban az e-sport gazdasági fenntarthatóságának kérdéskörét vizsgáltam. A szakirodalom feldolgozás során meggyőződtem arról, hogy a fenntartható fejlődés az e-sport vonatkozásában is kiemelten fontos.

A témakör egy hosszabb távú, mélyreható kutatás első fázisa, mely jelen tanulmány-nyal indult.

A korábbiakban kidolgozásra került az élsport és szabadidősport vonatkozásában egy keretszemponrendszer különböző aspektusokkal mind gazdasági, mind környezeti, mind pedig társadalmi fenntarthatóság perspektívájából, melyet felhasználva alakítottam ki keretszemponrendszeremet kifejezetten az e-sport gazdasági fenntarthatóságának kapcsán. Mindezek mellett összeállítottam egy kérdéssort, mellyel a hazai e-sport élet kiemelkedő szakembereivel kívánok interjút készíteni, és szakvéleményük alapján esetlegesen módosítani az elkészült szempontokat.

A téma alapos körüljárása érdekében a fenntarthatóság gazdasági aspektusai mellett társadalmi és környezeti vonatkozású aspektusokat is vizsgálni szükséges. A hagyományos sportoktól eltérően az e-sport egy speciális terület, mely elsősorban a virtuális, elektronikus mivoltából adódik. Ennek következményeként a hagyományos sportokhoz képest kissé másfajta kialakítás szükséges a vizsgálatok során.

További jövőbeni terveim közé tartozik, hogy a kialakított szemponrendszert az esetleges kiegészítésekkel együtt hazai és nemzetközi e-sport eseményeken tesztelni tudjam. A végleges kialakítás és tesztelés után az e-sport események szervezői számára egy ajánlás-csomagot kívánok megfogalmazni, mely abban segíti a szakembereket, hogy rendezvényeiket mindinkább a fenntarthatóság felé tudják irányítani.

## **KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS**

Ez úton szeretnék köszönetet mondani témavezetőimnek Dr. Szili-Fodor Dórának és Dr. Szűcs Juditnak, akik elképzeléseimet, munkámat támogatták, jelen pályamunka nem jöhetett volna létre az ő segítségük nélkül.

## IRODALOMJEGYZÉK

- 1) Beils, M. (2023): E-Sport. In: Sportjournalismus. Journalistische Praxis. Springer VS, Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-40904-3\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-658-40904-3_31)
- 2) Bella D. (2023): Sportrendezvények szervezésének fenntarthatósági szempontjai – Magyarországon rendezett események példáján, OTDK előadás, 36. Országos Tudományos Diákköri Konferencia Testnevelés- és Sporttudományi Szekció – A Testnevelés és Sport Társadalmi Hatásai II. Tagozat [megvédve: 2023.04.14.]
- 3) Bella D., Németh T. Zs., Dancs H. (2022): – Fenntartható versenyek rendezési szempontjai In: Savaria Természettudományi és Sporttudományi Közlemények 20. pp. 111-125.
- 4) Flato C. (2022): Kommunikation im E-Sport. In: Breuer, M., Görlich, D. (eds) E-Sport. Springer Gabler, Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-36079-5\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-36079-5_5)
- 5) INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE (2020): Olympic Agenda 2020+5 – 15 Recommendations [online]. [megtekintve: 2023.04.04.] Hozzáférés: [Olympic Agenda 2020+5](#)
- 6) Jianquan Z. és mtsai (2023): How are sports management, renewable energy, and green finance related? A survey evidence, Renewable Energy 206 (2023): 39-46.
- 7) Marton G. (2015): Sportturizmus, Pécs, Pécsi Tudományegyetem Természettudományi Kar Sporttudományi és Testnevelési Intézet, ISBN 978-963-642-920-1
- 8) Müller M. és mtsai (2021): An evaluation of the sustainability of the Olympic Games [online]. In: Natural Sustainability 4. évf. p. 340-348. [megtekintve 2023.04.03.]. Hozzáférés: [An evaluation of the sustainability of the Olympic Games | Nature Sustainability](#)
- 9) Nemeslaki A. (2012): Vállalati internetstratégia. Akadémiai Kiadó
- 10) Olympic Agenda 2020 Closing Report [online]. Megjelent: International Olympic Committee honlapja. Hozzáférés: <https://stillmedab.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-Closing-report.pdf>
- 11) Parra-Camacho, D. és mtsai. (2023): Analysis of the Contribution of Sport Events to Sustainable Development: Impacts, Support and Resident's Perception. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4597588>
- 12) PwC (2019). Az e-sport nem játék: üzleti elemzése Magyarország és a V4-ek e-sport-piacáról

- 13) Rantala, J. (2018): ESPORTS AND LEARNING. Could eSport be one of the ways to modernize learning? Scientific Report. Energy and Environmental Engineering. Tampere University of applied sciences.
- 14) Sterbenz T. és mtsai. (2015): Sportmenedzsment alapjai In. Ács Pongrác (2015): Sport és Gazdaság, Pécs, Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar, ISBN 978-963-642-372-8
- 15) Szabella O. (2018): Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása, Informatív Társadalom, XVIII. évf. (2018) 1. szám, 66–92. old. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.5>
- 16) Szegerné Dancs H. (2006): A sport szerepe és lehetőségei a regionális fenntartható fejlődés biztosításában, Doktori értekezés, Budapest, Semmelweis Egyetem, Testnevelési és Sporttudományi Kar Nevelés-, és Sporttudományi Doktori Iskola

#### **Internetes források**

- 1) Egyesült Nemzetek Szövetsége (1987) – Fenntartható fejlődés fogalma; Elérhetőség: <https://eionet.kormany.hu/a-fenntarthato-fejlodes-fogalma> (letöltve: 2023. 10. 20.)