

# Már az e-sportról is lehet tanulni a Műegyetemen

Második alkalommal indult el az egyedülálló képzés, amelyen az e-sportok gazdasági, üzleti, stratégiai és pszichológiai oldalával is megismerkedhetnek a hallgatók.

A hazai e-sport élet meghatározó személyiségei szakmai elköteleződésből és lelkesedésből aktív szerepet vállaltak a BME Gazdaság- és Társadalomtudományi Karán (BME GTK) működő kurzus megalkotásában. A „*Bevezetés az e-sportba*” című tantárgy bárki számára szabadon választható kurzus a Műegyetem képzési portfóliójában.

„A téma iránt érdeklődő hallgatók megismerhetik az e-sport alapjait, kulisszatitkait, ezen belül is azokat a gazdasági és üzleti aspektusokat, amelyek fontos tényezői az e-sport trendjei és piaca alakulásának, tanulhatnak a stratégiatervezésről, illetve olyan soft-skill részekről, mint a téma (szociál)pszichológiai vonatkozásai. A félév során vendégelőadóként osztják meg tapasztalataikat az e-sport ágazat versenysportolói, neves kommentátorok, a témában otthon lévő gazdasági és jogi személyek, versenyszervezők, illetve e-sport csapatépítők is” – fogalmaztak a tartalomról a kurzus szervezői, **Kis Gergely**, a BME GTK Menedzsment és Vállalkozásgazdaságtan Tanszék adjunktusa, valamint **Molnár László** a tanszék tudományos segédmunkatársa.

Felhívták a figyelmet, hogy egy eredetileg szabadidős játékként, hobbiként indult tevékenység mára már egy komplett üzleti szegmenssé, adott esetben megélhetési forrássá is tud válni.

A műegyetemi kurzus tematikája az Esport1 és a HUNESZ Magyar Esport Szövetség szakmai támogatása mellett valósult meg. A tartalom megalkotásában tanácsadói szerepben részt vett többek között *Bíró Balázs*, a HUNESZ alapítója, továbbá a szövetség részéről *Gáspár Péter*, *Hodozsán Dániel*, az Esport1 képviselője, *Andrejkovics Zoltán*, az első magyar nyelvű e-sport szakkönyv írója, *Tischler Márk*, az Univerzum 8 képviselője, *Török Balázs „Kodiak”*, a magyar e-sport egyik meghatározó személyisége, *Molnár Gábor „Gabo”*, az év e-sportolója, versenyző és versenyszervező, *Báldi Gergő* és *Maklári Dániel* aktív e-sportolók, *Kiss-Rezes Attila*, az Afterglow eSports Club alapítója, *Dénes Ferenc* sportközgazdász, *Rippel-Szabó Péter* ügyvéd és e-sport jogi szakértő, *Vass Dorottya*, a Reacty Digital képviselője, valamint *Bányai Fanni* pszichológus.

A szabadon választható kurzus során olyan témákat érintenek, mint az e-sport kialakulása és viszonyulása a hagyományos sportokhoz. A hallgatók megismerhetik az egyes játékok típusait, a lehetséges közvetítőket, a közösségi és a hagyományos médiában megjelenő formákat, és azt is, kik a legfontosabb játékfejlesztők, kiadók és terjesztők. Fontos hangsúlyt kapnak a tematikában az e-sport gazdasági aspektusai, a lehetséges üzleti modellek és a technológiai környezet. A kurzus során a hallgatók megismerhetik azokat a vállalatokat is, amelyek az iparágat nemzetközileg alakítják vagy a hazai színtéren építik, befolyásolják. A félév végére a képesek lesznek felismerni az e-sport vállalatainak stratégiai törekvéseit, megismerkednek a kapcsolódó technikai környezettel, valamint a már működő üzleti modellekkel, lehetőségekkel. A félév során górcső alá veszik a hazai és a nemzetközi e-sport közösséget, az ide kapcsolódó rendezvényeket, az e-sportban rejlő üzleti és marketinglehetőségeket, illetve a tartalomfogyasztással kapcsolatos összefüggéseket. Ugyancsak fontos résztartalom az e-sport pszichológiája, az egyes játékos típusok megismerése, a gamifikáció eszköze, az e-sportban rejlő innováció, a digitalizáció és a technológiai fejlesztési trendek, valamint az oktatási lehetőségek az e-sportban.

A tantárgy szervezői hangsúlyozták, hogy a műegyetemi e-sport kurzus egy lehetőség az aktuális üzleti trendek terén szerzett ismeretek bővítésére. Ugyanakkor a mentális és a logikai terhelés mellett a hagyományos értelemben vett „valódi” fizikai testmozgás is szükséges az egészség megőrzéséhez és fenntartásához. A Műegyetem a központi kampuszon található Testnevelés Központban és egyéb sportlétesítményeiben számos fizikai aktivitással járó sportágat és sportolási lehetőséget biztosít a hallgatóknak a tanórák keretein belül és azon túl is.

*Mi is az az e-sport?*

Az elektronikus sport, röviden e-sport egy olyan komplex összefüggéseken alapuló viadal, amiben két játékos vagy játékosok csoportja a tudását vagy képességeit alkalmazva, felhasználva mérkőzik meg egymással a virtuális világban, egy választott videójátékban (például sportszimulátor, stratégiai játék, logikai megmérettetés stb.). Az egymással szembeni mérkőzést az a játékos vagy csapat nyeri, amelyik nagyobb tudással rendelkezik az adott játékban, témában, amelyiknek jobb a stratégiája, vagy esetleg gyorsabbak a reflexei. Fontos kitétel, hogy a versengés két valós személy vagy csapat között történjen, ne pedig ember és gép között.

Az e-sportág őrői nem feltétlenül végeznek közvetlen fizikai cselekvést. A tevékenység elektronikus eszköz segítségével valósul meg, a játékosok ilyen eszközök révén befolyásolják a játékteret, és olyan parancsokat adnak, amelyeket a számítógépes játék programozása felismer, akcióvá alakít és ezzel befolyásolja a végeredményt.

*Egyre népszerűbb szabadidős tevékenység az e-sport*

Az online játékok felhasználói köre a Reacty Digital felmérése alapján évről-évre növekszik Magyarországon: 2023-ban már 810 ezer főre volt tehető, akik elsősorban 24 év alattiak, és egyre többet is költenek erre a tevékenységre. Játékidejük hétköznapiakon átlagosan 3 óra 18 perc, hétvégéken 5 óra 24 perc, ami a szabadidő eltöltés módokban már kiemelt szerepre utal.

Sajtókapcsolat:

- Kommunikációs Igazgatóság
- +36 1 463 2250
- kommunikacio@bme.hu

Eredeti tartalom: Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

Továbbította: Helló Sajtó! Üzleti Sajtószolgálat

Ez a sajtóközlemény a következő linken érhető el:

<https://hellosajto.hu/11130/mar-az-e-sportrol-is-lehet-tanulni-a-muegyetemen/>