

ESPORT kutatási kiáltvány 2018

A játék jövője, az ország jövője - Ne menjen a tanulás a játék rovására!

A 2017 szeptember 13-i alapítású DEAC-Hackers még csak 4 hónapos lesz, de az évkezdet megadja az apropóját az eddigi esporttal kapcsolatos tevékenységünk áttekintésének. Ebből kiindulva a jelen írásban próbálok egy rövid helyzetértékelést adni az esport státuszáról, már amennyi az én horizontomon látszik, illetve egy lehetséges jövőképet kovácsolni. Nem lesz sem jól átgondolt, sem tudományos, hanem sokkal inkább csak a pillanatnyi szubjektív benyomásaim, megérzéseim rögzítése.

A DEAC-Hackers áttekintése

Hosszan, lelkesen és büszkén ragozhatnánk, de röviden: kutatási vezetőként kiemelhetem, hogy több konferencián és közleményben volt már főtéma a DEAC-Hackers. 100 fölötti az igazolt játékosállományunk taglétszáma, megjelentünk online és offline versenyeken és sorolhatnánk... Mindent (a tagságot, a működést, a versenyaktivitást) nyíltan dokumentálunk a „DEAC-Hackers Almanach 2017, 2018” című „A Debreceni Egyetem Atlétikai Club e-sport szakosztályának évkönyve” alcímű dokumentumban, amely itt elérhető: <https://shrek.unideb.hu/~nbatfai/DEAC-Hackers/DEAC-Hackers-Almanac-hu.pdf>

Sport tevékenységet folytat-e aki esportol?

Formálisan a NOB aktuális döntése¹ után ez már nem kérdés, hiszen deklarálták, hogy igen! Ezért a kérdés ezen aspektusánál sem érdemes többet időznünk. Innentől inkább érdeminek érezném a hétköznapi szemlélet felzárkóztatását ehhez a magas szintű döntéshez.

Ha kimegyek kocogni az atlétikai pályára, akkor a közvélekedés szerint sportolok. Ha lejátszok egy LoL meccset, akkor azt nemhogy sportnak, de még esportnak sem tekintik. Ennek az lehet a magyarázata, hogy a sport mögött erősen szervezett háttér van (kezdve az iskolai testnevelés órai felméréstől az amatőr és profi sporton át az olimpiai mozgalomig). Az esportnak ez a mélyen gyökerező kultúrája még nincs meg. Magam ebben látom az okát, amiért átmenetileg az elektronikus játékot nem tartjuk esportnak, az esportot meg sportnak.

Egy hasonlat:

- ha egész nap random rájárok a süteményes tálra, akkor az az evésnek, mint tevékenységnek a nem szervezett formája
- ha a kollégiumban a dietetikus által összeállított napi háromszori ellátást élvezhetem, akkor az az evésnek, mint tevékenységnek a jól szervezett formája

Első tézisem abból a meggyőződésemből származik, hogy szerintem erősíteni kell az elektronikus játszás szervezett formáit!

Első tézis: különböző (családi, baráti, amatőr és profi) szinteken erősíteni tudjuk az elektronikus játszás szervezett formáit.

Valójában itt nincs okunk pesszimizmusra, hiszen a számítógépes anyakörnyezet fantasztikus katalizátora a szervezésnek. Gondoljunk bele, hogy adott esetben például akár egy egyetlen napja kezdő CoC játékos is beszállhat egy olyan CW-be, ahol az ellenfél egy ausztrál klán, az atlétikai pályán

¹ <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

ez nyilván értelmezhetetlen alapértelmezés lenne. Vagy gondoljunk egészen konkrétan az online esports verseny szervező szoftveres megoldásokra.

Mit jelent a „játás szervezett formája” a gyakorlatban? Az én szintemen (ami jóval az amatőr esportolói szint alatt, valahol a családi tömegesport szinten van, ráadásul apaként) például a következőket:

1. a három gyerek ha szervezés nélkül marad, akkor tipikus, hogy nagy mennyiségben fogyasztanak az Android marketből alkalmi játékokat
2. ennél a rendezetlenség tekintetében esetleg rendezettebb, ha a baráti köreikben téma játékokból fogyasztanak
3. még rendezettebb, ha közösen játszunk, például egy CoC támadás előtt megbeszéljük a támadás forgatókönyvét, vagy a LoL-ban belépünk egy discord szerverre és közös csapatban nyomjuk

A szervezethez ezen 1-3 rendezése mutatja, hogy ezt a családi kör társadalmi léptékben már nem tudja biztosítani a 3. szintet. Ugyanúgy nem, ahogyan az oktatást sem olyan három-hat éves kortól, ezért adjuk a gyerekeinket szakemberek kezébe: oviba majd suliba.

Második tézisem abból a meggyőződésből származik, hogy szerintem az elektronikus játást meg kell jelentetni az iskolában!

Második tézis: az elektronikus játást az iskolában az oktatási célok megvalósításához alapvető eszközzé tudjuk tenni.

Ez persze nemcsak a játék tanítását jelentené, hanem a tanítás játékokon keresztüli megvalósítását is. Ezzel meg lehetne teremteni és azonnal fel is pörgetni a nemzeti oktatási szoftver piacot... de maradjunk most a játás mellett.

Játásunk eleget?

Nekem az a benyomásom, hogy szervezett formában semmiképpen sem! Ennek alátámasztásaként értelmezem azt, amikor a helyi iskolai felmérések a „világban” mért értékektől eltérést² mutatnak vagy amikor a saját gyerekem a játék stream-jét szívesebben fogyasztja mint magát a játékot.

A gyerek tipikusan játszani fog, mert ez egyfajta belső kényszer, a levegővételhez vagy az evéshez szoktam (Schrödinger élet-értelmezése nyomán) hasonlítani. A felnőtt tipikusan nem fog, egy másfajta külső kényszer miatt, miszerint nincs ideje. Ebben a (gerontológiai?) irányban is érdemes gondolkodni, hiszen ismert, hogy öregedve gyorsabban telik az idő. Miért? Talán mert kevesebbet játszunk, ezért növekedik a mentális rendezetlenségünk, azaz csökken az idő-lassító képességünk... de foglalkozunk a jövővel, azaz a gyerekekkel. Itt elegáns az lenne, ha lenne egy szép elméletünk, mint Schrödingernek az életről³, miszerint az energia alacsony entrópiájú formáját vesszük magunkhoz és magas entrópiájú formáját adjuk le, hogy fenntartsuk testünk belső rendezettségét (éljük). Mondjuk az információ alacsony entrópiájú formáját vesszük magunkhoz (könyv, film, kalkulus jegyzet) és magas entrópiájú formáját adjuk le (pletyki?, csevegés?, veszekedés?), hogy fenntartsuk lelkünk belső rendezettségét. Ebbe az irányba tettem lépéseket „A szubjektivitás elmélete”⁴ című kéziratban, hogy mondjuk milyen

² Lásd például a <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/> lap LoL, HS, MC sorrendjét szemben az ONK 2017-en a Szabó József és Buda András ismertette saját, helyi méréseikkel, miszerint: CS, FIFA, CoD.

³ Erwin Schrödinger, "What is life?", Cambridge University Press, 1944. és lásd még Roger Penrose, "The Emperor's new mind", Oxford University Press, 2002.

⁴ Bátfai Norbert: „A szubjektivitás elmélete”. Beküldött kézirat.

az információtartalma egy játéknak, ha szellemi táplálékként fogyasztjuk (játszunk vele) de mivel az még nem egy elbíralt munka, ezt az irányt is függesztjük fel egyelőre.

Szóval alapállás, hogy a gyerekek játszani fognak. Kérdés az, hogy ezt a belső kényszert, ösztönt (játékéhség, játékösztön) fel tudjuk-e használni a gyerek, a család és így végső soron a nemzet gyarapodására. Csak ösztöneik kielégítésére, magukra hagyva játszanak, vagy szervezett formában?

Harmadik tézisem tehát abból a meggyőződésemből származik, hogy szerintem nem játszunk eleget!

Harmadik tézis: szervezett formában nem játszunk eleget.

A játék jövője, az ország jövője

Miért érzem fontosnak, hogy szervezett formában többet tudjunk játszani? Mert ha csak simán játszunk, az „primitív” szükségleteink (a játékösztön, ha létezik) szimpla kielégítése. Szerintem egy szintig ez is lehet építő, de aztán már nem vezet tovább, sőt eluralkodása meddő, például valamilyen függő állapot is lehet. A szervezett játék esetén viszont amatőr majd sokkal-sokkal kevesebben profi esportolókká válhatnak a játékosok. Azoknál, akik ezt a gyerekkori vágyukat nem tudják beteljesíteni (és a tipikus játékos nyilván ebbe a csoportba fog esni) a szervezésnek abba az irányba kell hatnia, hogy jobb tanárok, orvosok, mérnökök vállalkozók (mesterséges intelligencia szakértők – robotpszichológusok :) legyenek!

Ma a sportok szervezett háttere egyesületek és szövetségek többszintű hálózata. Ezzel szemben az esport címek mögött tipikusan nagy szoftveres cégek állnak, nyilván mivel az esport mindig egy sikeres szoftver termékhez kapcsolódik.

Ezért tartom fontosnak, hogy azon túlmenően, hogy az eddigi 3 tézis szellemében szervezeten alakítsuk át játék és szoftver alapúra az oktatási rendszerünket (egyszerűen a könyv Gutenberg-„alap” helyett szoftver, mondjuk Neumann-„alap”), próbálkozzunk saját esetleges esport játékok kifejlesztésével! Persze ez sem nem elhatározás, sem nem pénz kérdése. Hanem kultúra kell, játék kultúra és szoftveres, programozói hacker kultúra. A piaci rés megvan, nincs open source esport játék cím. Megvannak a lehetőségeink is. Nem kell más csak 10: 5let és lelkesedés, 20: ahol ez kevés, az maga indikálja, hogy mégsem elég jó az 5let, goto 10.

Negyedik tézis: megvan a lehetőségünk nyílt forrású esport játék kialakítására.

Ebben az évben várhatóan és nagy izgalommal az ismertetett 4 tézis alátámasztásán szeretnék dolgozni.

Hajrá!

2018. 01. 04., Debrecen.

Dr. Bátfai Norbert

nbatfai@gmail.com

DEAC-Hackers kutatási vezető

DEAC: <http://www.deac.hu/szakosztalyok/esport>

LoL: <https://www.leagueofgraphs.com/summoner/eune/NorbiEntropy>

CoC: <https://www.clashofstats.com/players/norbertbatfai-929R0LGVU>

GitHub: <https://github.com/nbatfai>

stackoverflow: <https://stackoverflow.com/users/7277946/norbert-batfai>

A jelen doki stream videója: <https://www.twitch.tv/videos/215449808>

A jelen doki elérhető: <https://shrek.unideb.hu/~nbatfai/ESPORTKutKialt2018.pdf>