

BUDAPESTI GAZDASÁGI EGYETEM
KÜLKERESKEDELMI KAR
NEMZETKÖZI GAZDÁLKODÁS SZAK
Nappali tagozat
Külgazdasági vállalkozás szakirány

**Az ázsiai válság és az eSport kialakulásának
kapcsolata a Dél-Koreai Köztársaságban**

Budapest, 2019.

Készítette: Szijj Soma

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	3
Ázsiai válság és Dél-Korea	5
Dél-Korea gazdasági és történelmi áttekintése.....	5
Az ázsiai válság kialakulása és folyamatai.....	11
Az ázsiai válság Dél-Koreában.....	15
Dél-Korea társadalmi átalakulása 1998-ban, az eSport kialakulása	22
Az eSport, mint jelenség és annak történelme.....	22
Az eSport hatása Dél-Korea társadalmára és a világra.....	26
Az eSport és a gazdaság kapcsolata	30
Az eSport mint munka.....	32
Dél-Korea speciális helyzete a válságban és az eSport kapcsolata	34
Máshol miért nem alakult ki eSport, csak jóval később?	36
Összefoglalás.....	46
Irodalomjegyzék:.....	48

Bevezetés

Szakedolgozatom témájaként a Koreai Köztársaság (továbbiakban Dél-Korea) gazdasági és társadalmi helyzetét választottam az 1997-98-as ázsiai válság ideje alatt. A vizsgálat elsődlegesen az eSport és a válság kapcsolatára irányul. Választásom oka elsősorban az, hogy gyerekkoromban sok időt töltöttem egy olyan videó játékkal, ami népszerű volt Dél-Koreában, ezért valamilyen szinten megismerkedtem a kultúra egy kis részével, ami mély hatást gyakorolt rám.

Az országot világszinten elismerik digitális technológiai fejlettségének köszönhetően, ami már a kétezres évek legelején is így volt. Ennek köszönhető elsősorban az is, hogy én magam is megismerhettem bizonyos fokig az országot, a helyi fiatalok hozzáállását a világhoz, az élethez.

Mindig érdekelt, hogy valójában milyen tényezők játszottak szerepet abban, hogy Korea azzá az országgá váljon és arra a fejlettségi szintre kerüljön, ahol ma van, illetve, ahol volt gyerekkoromban.

Dolgozatomban átfogó gazdasági és gazdaságpolitikai elemzéssel fogom megvizsgálni, hogy az ország milyen módszerekkel, milyen irányelvekkel és történelmi tényezőknek köszönhetően jutott el oda, hogy a kis területe és a meglehetősen rövid történelme ellenére a világ egyik kiemelkedő gazdasági szereplőjévé váljon.

Szakedolgozatom alapvetően azt a hipotézisemet fogja vizsgálni, hogy a koreai gazdaság részben az eSportnak köszönhetően került ki a válságból. Az első részben kifejtem az ázsiai gazdasági válság kialakulását az ázsiai régióban 1997 és 98 között, amely a térség gazdaságpolitikai átalakulását eredményezte, elsősorban Dél-Korea szemszögéből vizsgálva. A második részben Dél-Korea helyzetét fogom vizsgálni ezen időszakban, illetve a következő pár évben, hogy láthassam a válság utáni eredményeket, hogy miként kezelték a válságot, milyen eredménnyel győzték le a nehézségeket, , hogy milyen szektorokra

fókuszáltak leginkább és, hogy ezekben a szektorokban milyen eredményeket értek el világszinten. A harmadik, utolsó részben pedig az eSport és a válság kapcsolatát vizsgálom. Az iparág mind a mai napig „gyerekcipőben” jár a világ többi részén, mert széles társadalmi körökben nem elfogadott terület. Ennek oka pedig az, hogy videojátékok játszásával áll szoros kapcsolatban, amit, mint munkalehetőséget, mind a nyugati, mind a keleti kultúrák jelentős hányada nem tud elfogadni, hiszen hozzáadott értéket nem nyújt, valós fizikai munka végzésével nem jár és első ránézésre nem segít a társadalom fejlődésében sem. Ezen érvek miatt nehezen kezelhető, de más egyéb tényezők is összefüggnek azzal, hogy miért is részesül alacsony társadalmi elfogadottságban.

A szakdolgozatom alapvető feltételezését arra alapozom, hogy az iparág már aktívan létezett 2000-ben, amiről tudom, hogy a StarCraft, az eSport felbukkanásáért felelős videojáték 1998 elején jelent meg, a válság közepén és ez a játék Dél-Koreában szinte nemzeti sportként volt kezelve egész gyerekkorom ideje alatt, és ez ma sincsen másképp. Az ország a válság után az IT iparágak egyik éllovasaként volt jelen a gazdaságban. A telekommunikációs fejlettsége világszinten elismert volt, és ez szükséges követelménye bármilyen eSportnak. Az események egybeesése létrehozott bennem egy olyan sejtést, hogy az eSport segítette ki Koreát részben a válságból, és ennek közvetlen hatása lett az, hogy a StarCraft videojáték nemzeti szinten elfogadott sporttá váljon és mélyen beépüljön a koreai kultúrába.

Ázsiai válság és Dél-Korea

Dél-Korea gazdasági és történelmi áttekintése

Ahhoz, hogy megértsük Dél-Korea helyzetét a válság alatt érdemes tudni azt, hogy miként jutott el az ország abba helyzetbe, hogy a válság elérje. Ezért az alábbiakban egy rövid gazdaságtörténeti áttekintést olvasható.

Az ország különálló egységként 1945-től létezik Japán kapitulációja óta, miután a felkelő nap országa megadta magát feltétel nélkül a szövetséges erőknek a második világháború végén. Előtte Japán uralom alatt álló gyarmati terület volt. Az ország fővárosa Szöul, lakossága 51,47 millió fő, területe 100210 km² (Google online adatbázisa).

Az ország hivatalos nyelve a koreai, de az angol nyelvre is erősen fókuszál, az állam minden részében magas szinten oktatják is kötelező módon. Ennek történelmi és gazdasági alapja is van, hiszen a nagyhatalmak két részre osztották az országot 1948-ban, amikor megalakult a Koreai Köztársaság (Dél-Korea) és a Koreai Népi Demokratikus Köztársaság (Észak-Korea). A déli országot északi testvére megtámadta 1950-ben a Szovjetunió jelentős támogatásával. A déli országot azonban a nyugati hatalmak, elsősorban az USA támogatta, hogy az északi offenzíva ne érje el az újra egyesítést és ezzel megakadályozzák a szovjet felügyelet további terjeszkedését a régióban. Ennek köszönhetően az ország kapcsolata jelentősen megerősödött az USA-val, aminek eredményeként az angol nyelv széles körben elterjedt. 1953-ban véget ért a koreai háború jelentősebb eredmények nélkül. Fegyverszünetet kötött a két ország, aminek érdekessége, hogy ez hivatalosan nem békeszerződés, soha nem is vált azzá viszont 2013-ban fel is mondta észak. Tehát technikailag a két ország több mint 60 éve háborúban áll egymással, bár a közelmúltban mindkét oldalról történtek kezdeményezések a béke elérése érdekében. Ez fontos gazdasági mozgatórugója az országnak fegyverkezés szempontjából. Emiatt az ország kormánya folyamatosan befektet a hadiparba és annak kutatási és fejlesztési szektorába is.

A tényleges háború után (és előtte is, főként a Japán uralomnak és kizsákmányolásnak köszönhetően) mind gazdaságilag, mind infrastrukturálisan romokban hevert az ország. A fejletlen és hiányos infrastruktúra, az ipar szinte nem-létező mértéke illetve az alacsony bevételek és megtakarítások veszélyeztették az ország teljes gazdaságát, a valuta stabilitását és a fizetési mérleget is. Az ország a háború után hatalmas támogatást kapott az USA-tól, amit az akkori kormány fel is használt arra, hogy az országban a kapitalizmus rendszerének kiépítését segítse elő. Ennek egyik fő lépése az volt, hogy az állam vált a gazdasági és a pénzügyi szektor elsődleges tényezőjévé, hogy hatékonyan intézkedhessen a gazdaság helyreállítása érdekében. Természetesen, ha egy kormány kezébe ekkora hatalom és ekkora tőke kerül, egy idő után a segélyek egy jelentős része nem teljesen demokratikus úton kerülnek kiosztásra, hanem a kormányhoz hű emberekhez, akikkel a vezető réteg szoros kapcsolatban állt. Ez pedig a korrupció mintapéldája. Ahogy az a legtöbb korrump kormánnyal történni szokott, Dél-Korea is átélte egy válságot, még hozzá 1960-ban. A nép meg is buktatta az akkori kormányt. Dél-Koreában is hasonló eredményhez vezetett a kormány bukása, mint más országokban, katonai vezetőség váltotta fel a korábbi korrump kormányt. Az új vezető, Park Chung Hee tábornok az exportorientált iparosítást és kereskedést látta a válságból kivezető útnak. Innentől számítjuk az úgynevezett Irányított Kapitalizmus időszakát Dél-Koreában (Pea, 2018). Ez a rendszer a magántulajdonra épül, de erősen centralizált és tervgazdaságon alapul. Ebben az időszakban Dél-Korea hatalmas fejlődésnek indult gazdaságilag. Az ország GDP-je 1960-ban 3,96 milliárd USD volt, ez 1970-re 8,99 milliárdra nőtt, 1979-ben pedig meghaladta a 66 milliárdot (Világbank online adatbázisa). Az ország vagyonát több mint tizenhatszorosára tudta növelni. Ennek legfőbb okai a viszonylag magasan képzett munkaerő volt, illetve a kedvező világpiaci helyzet. A régióban Japán hirtelen gazdasági megerősödése a japán jen felértékelődését hozta, amivel az ország versenyképessége csökkenni kezdett, és ezt a lehetőséget Dél-Korea ki is tudta aknázni a saját, gyenge valutájának köszönhetően. A katonai rezsim a 80-as évekig tartott, a katonai jelleg azonban folyamatosan enyhült, hiszen az életben lévő, már közel 30 éve tartó tűzszünet, illetve az, egyébként mind a mai napig jelenlevő, országban állomásozó

amerikai haderők fenntartották a biztonságérzetet olyan mértékben, hogy a kormány inkább a gazdaság és az életszínvonal növelésével foglalkozott. Ez azt jelentette, hogy a kormány jóléti fejlesztési irányba mozgósította a jelenlévő erőforrásokat az országban, noha ezeket a törekvéseket a helyi földrajzi adottságok kifejezetten gyenge minősége, és a technológiai elmaradottság is komoly mértékben megnehezítette. Ennek köszönhetően a gazdaság fellendítéséhez elsősorban külföldi segélyekre és kölcsönökre támaszkodtak, leginkább az USA-val ápoltság gazdasági kapcsolatot kihasználva. A gazdaság fő fókuszában a nehézipar és a vegyipar állt, majd később a dél-koreai vezetőség erősítette a high-tech iparágak fejlődését is. (Seth, 2017) A 60-as években jelen lévő magánszektor masszív fejletlensége miatt logikus, sőt szükséges volt az állam szerepvállalása, ami a kereskedelmi bankok államosítását hozta magával, hogy behatárolják a bankok működését. Erre azért volt szükség, mert az exportorientált iparpolitikát csak ezzel az eszközzel tudták támogatni. Az ország természeti kincsekben meglehetősen szegény területen fekszik, a felosztás előtti időkben a japánok uralma alatt a legtöbb ipari fejlesztés az északi területeken volt, a déli részen elsősorban mezőgazdasági és textilipari lehetőségek álltak csak fenn, mint kihasználható kezdeti iparágak, azonban ezek sem elégséges mértékben. A természeti tényezők miatt, mint például a rengeteg értéktelen hegy és a kevés vetésre alkalmas terület, az országnak nem volt lehetősége saját erőforrásokból iparosítani. Ezzel szemben, mivel a népesség tömörült a nagyobb városokban, ellenben nem volt lehetősége hol dolgozni, a legkézenfekvőbb megoldás a magas munkaerő igényű termelésben volt. A népesség volt az ország legnagyobb és legstabilabb erőforrása. Ezt az erőforrást pedig a 60-as években hatalomra kerülő vezetők ki is használták. Ez a magas munkaerő igényű termeléspolitika volt a fő oka annak, hogy az ország elkezdett befektetni az oktatásba illetve a kutatásba és fejlesztésbe. Ezen lépésekkel megteremtették a lehetőséget a folyamatosan emelkedő minőségű termelésre, aminek segítségével támogathatták az exportorientált gazdasági irányzatot. Ezzel magyarázható a magas fokú iparosítás ebben az időszakban, hiszen az ország területe csak és kizárólag erre adott lehetőséget. Ehhez természetesen kezdeti technológia-importra volt szükség, hogy megfelelő minőségben tudjon az

ország termelni a meglévő munkaerő intenzív iparágak lehetőségeit kihasználva. Ez magyarázza az első nagyobb állami kézben lévő vállalat, a Koreai Olaj Társaság létrejöttét és megerősödését. Fő feladata a megfelelő infrastruktúra biztosítása volt a jövőbeni iparágak ellátásához. Később ez a vállalat egyesült az SK csoporttal, és megalapult a POSCO (Pohang iron and Steel Company, Pohang vas és acél társaság). A POSCO fejlesztéseinek hála elérte, hogy a világ akkori legnagyobb acél feldolgozó komplexuát tudhassa magáénak. (Seth, 2017, 6. o.)

A bankok államosításának segítségével hatalmas mértékű külföldi kölcsönöket szolgáltatott az állam által előnyben részesített ipari vállalatoknak. Különböző specializált banktársaságokat hozott létre az állam a különféle iparágak támogatására. Egyes bankokba még letétbe sem lehetett helyezni pénzeket, a pusztán szerepük az volt, hogy finanszírozzák az új vállalatokat és az újabb vállalkozások érdekében a már meglévőknek. Ez természetesen magával hozta a hatalmas adósságállományt is. A megfelelően befektetett pénzek azonban nagymértékű kereskedelmi sikereket értek el. Ezek a jó eredmények ugyan csökkentették az adósságok mértékét, azonban kevésnek bizonyultak ahhoz, hogy megszüntessék a magas kockázati szintjét annak a lépésnek, hogy a funkció specifikus bankok ellenőrizetlenül voltak kötelesek támogatni bizonyos vállalkozásokat. Az ezzel járó kockázatokat ekkor még nem látták előre az aktuális szereplők a gazdaságban. A fejlődés mértéke és a világpiaci helyzet nem utalt arra, hogy bármi okuk lett volna az óvatosságra. Ezt a jelenséget nevezte a szakirodalom ázsiai csodának, hiszen az addigi elmaradt országok, a „négy tigris” országai, a történelem folyamán soha nem látott gazdasági fejlődésnek indultak és a teljes régió hirtelen kezdett felvirágozni. Az akkori mentalitás alapján ez biztos jele volt a biztonságos befektetéseknek és a gazdasági lehetőségek kiváló kihasználhatóságának.

Mivel az ország olyan iparágakra kezdett fókuszálni, amely mind technológiailag, mind iparilag meghaladta az akkori állapotokat ezért eszközimportra volt szükség, amihez további külföldi kölcsönöket vettek fel, de mindezt úgy, hogy koreai kézben maradjanak a vállalatok. Ez egyébként jellemző mentalitás volt az országban, hogy ne adják ki a koreai kezekből az

irányítást és a tulajdonlást. Ezek mellett fontos tényező volt a komoly fejlődés elérésében, hogy Dél-Korea megdöbbentően nagy mennyiségű pénzt fektetett kutatás és fejlesztési területre. Ez szoros összefüggésben állt a magas szintű képzéssel és oktatással.

A fentebb már említett korrupcióveszélyes gazdaságpolitika hozta létre az úgy nevezett chaebolok korszakát. A chaebolok gazdag családok konglomerációi által irányított vállalatok és cégek voltak, akik a kormányhoz fűződő szoros kapcsolataik és nagyvállalati szerkezetük miatt nagy gazdasági befolyásnak örvendhettek. Ezek a cégek váltak az abszolút főszereplőivé a piacnak és a gazdaságpolitikának. Ezek a vállalatok elsősorban a nehéziparra és a vegyiparra fókuszáltak, illetve a későbbiekben a félvezetőkre épülő technológiákra (ez egy fontos tényező az ország jövőjét tekintve, kifejezetten a válság utáni időszakban). Fontos tudni, hogy ezek a vállalatok hatalmas előnyöket élveztek más iparágak vállalataival szemben. Ehhez az állami irányítás alatt álló pénzügyi intézetekre volt szükség, akik tovább ösztönözték a chaebolok fejlesztési és terjeszkedési törekvéseit különböző kedvező hitelekkel illetve hitelgaranciákkal. A chaebolok további megerősödése magával hozta a KKV-k helyzetének romlását is. Ezek a nagyvállalatok hatalmas előnyökkel rendelkeztek a kis-és közép vállalkozókhöz képest. Ezek között az előnyök között az alábbiak szerepeltek:

- diverzifikált termelés
- vállalati kölcsönök és tőkeáthelyezések az egyes alvállalatok között
- belső részvényvásárlásokkal teremtett fiktív pénzek (melyek a stabilitás látszatát keltették)
- központosított döntéshozás, ami lehetőséget adott a technológiák és más fontos források belső, tőkekímélő cseréjére
- kedvezőbb hitelminősítések a belső szerkezetből adódó megoszló kockázatok miatt.

A hatalmas támogatottság, amit a chaebolok élveztek, lehetővé tette számukra, hogy megjelenjenek a nemzetközi piacokon is. Nem is apró sikerességgel léptek be az internacionális kereskedés világába. A fent említett nehéz- és

vegyiparban országos szinten az 5 legnagyobb chaebol 1978-ban elérte a 31,7%-os piaci részesedést. (Kovács, 2005, 13. o.)

Az 1980-as évek több téren is változást hozott Dél-Korea gazdaságában. Egyrészt az egyik legfontosabb partnerük pénznemének, az USD-nek az erősödése, magával hozta a vállalatok adósságállományának növekedését, hiszen rengeteg USD alapú kölcsönt vettek fel azok korábban. Ezen kívül az USA kizárta az évtized végén a General System of Preferences-ből, a GSP-ből és átsorolta az országot a Newly Industrialized Countries-k, rövidebben NIC-országok (újonnan iparosodott országok) közé. Ez jelentős támogatások és kedvezmények megszűnésével járt, amelyek egészen eddig Dél-Koreára érvényesek voltak.

A kedvező vámszabályozások megszűnésére a vállalatok azzal reagáltak, hogy kitelepítették az országból a termelésük jelentős részét a még GSP alá tartozó környező országokba, mint például Indonéziába, Thaiföldre vagy Vietnámba. Ezen felül a nagymértékű fejlődésnek köszönhetően a koreai nemzeti valuta, a won, is felértékelődött kicsivel később, ami az exportorientált ország bevételeire nem volt jó hatással.

A 90-es években Dél-Korea gazdasági fókuszába bekerültek a High-tech iparágak. Korábban is már foglalkoztak vele, de a 90-es évek rengeteg technológiai újítást hozott magával. Ezen újítások egy részét Koreában is fejlesztették ki. A magasan képzett munkaerőnek és a gazdasági fókusznak köszönhetően, előtérbe helyeződött a korszerű hajógyártás, az autóipar, házi berendezések és digitális, illetve elektronikai eszközök gyártása. Többek között a DRAM-ok kifejlesztése is ebben az időszakban történt (aminek az alapját mind a mai napig hasznosítják a DDR-RAM-ok gyártásánál), melyeket számítógépekhez illetve okostelefonokhoz készítenek elsősorban. Ezen technológia kifejlesztése további sikereket okozott Dél-Korea gazdaságában illetve technológiai hírnevének elterjedésében (Kovács, 2005, 30. o.). 1996-ban az ország fejlettségi szintjének kiváló mutatója, hogy az ország belépett az OECD államai közé, ami egyértelművé tette, hogy az ország ezentúl a fejlett országok közé tartozik (Seth, 2017, 12. o.).

Az ázsiai válság kialakulása és folyamatai

A kelet-ázsiai régió az 50-es években meglehetősen elmaradott volt, azonban a második világháború utáni politikai helyzetnek köszönhetően Japánban komoly változások következtek be. Japán helyzetének értelmezése nélkül csak hiányos elemzés készíthető a kelet-ázsiai országokról, köztük Dél-Koreáról is. Ezért a következőkben röviden összefoglalom a legfontosabb eseményeket Japán gazdasági átalakulásában.

Az amerikai megszállás által biztosított politikai reformoknak köszönhetően Japánban a nyugati civilizációra jellemző gazdasági demokrácia rendszerét alakították. Az ország magas fokú iparosodáson esett át az ekkoriban implementált amerikai terveknek köszönhetően. A tervekhez azonban nem ragaszkodtak a vezetők, sőt, inkább igazították a tervet a gazdasági folyamatokhoz és változásokhoz. A gazdasági tervezet egyik fő eleme azonban az volt, hogy az ipart miként alakítsák át és fejlesszék.

Az iparpolitika három fő célja:

- az export irányú ágazatok fejlesztése
- a hanyatló ágazatok fejlesztése és felzárkóztatása
- a kis-és középvállalatok technológiai és vállalatvezetési fejlesztése voltak.

Ezen célokat szem előtt tartva a japán kormány az országot elindította egy olyan útvonalon, ami rövid időn belül a térség legfontosabb szereplőjévé emelte azt. Ennek a jelenségnek természetes velejárója volt, hogy a környező országok, amelyek szoros gazdasági és politikai kapcsolatban álltak Japánnal, is elkezdtek fejlődni. Ezt a szakirodalom úgy is hívja, hogy „repülő vadlibák” (flying geese) modell. (Kojima, 2000, 1. o.) A modell szerint a megerősödő Japán hatására a környező országok is megerősödnek és hasonló politikai és gazdasági irányultsággal fognak rendelkezni, mint a vezető ország. Ez a fejlődési irány pedig kedvezett az USA-nak. A fejlődés szakaszosan jött létre, ahol az első Japán volt. A következő, gyakran első hullámként emlegetett, országok Dél-Korea, Hongkong, Szingapúr és Tajvan volt, akikre tigrisekként is szokás utalni, (a külföldi szakirodalom Four Asian Tigers-ként hivatkozik rájuk). Ezt követte a második hullám, amely magában foglalta Indonéziát,

Malajziát, Thaiföldet és a Fülöp-szigeteket (A második hullám tagjaira használja a Tiger Cubs kifejezést, ami a „kistigrisek” kifejezésnek felelne meg). A harmadik és egyben utolsó hullám tagjai voltak Vietnám és Laosz, illetve, mivel Laosz erősen kínai befolyás alá tartozott, ide sorolhatjuk még magát Kínát is. (Krugman, 2003, 250. o.)

Ezen folyamatok leírása azért fontos a tanulmány szempontjából, mert segít szemléltetni, hogy milyen komoly kapcsolatban álltak az egyes országok egymással. Ez azt jelenti, hogy ha valamelyik országban valami probléma alakult ki a gazdaságban, akkor azt a többi ország is megérezte. Ennek a nagy mértékű interdependenciának köszönhetően a kis-tigrisek hirtelen fejlődése Japán exportorientált gazdaságára komoly hatással volt. A régió belüli kereskedelem fellendült, viszont a világpiacon kereskedelem elkezdett megoszlan az országok között, ahogy a régió egyes tagországai is fejlődésnek indultak. Ez Japán szemszögéből hirtelen fellépő piaci versenytársakat jelentett. Ennek eredményeképp Japán gazdasága megrendült, ami kihatással volt a környező országokra is, hiszen azok erőteljesen támaszkodtak Japán stabilitására. Ezen kívül fontos megemlíteni, hogy a japán jen kötött árfolyamon volt tartva viszont az ország a 70-es évekre olyan szinten megerősödött gazdaságilag, hogy ez a rendszer már nem volt kifizetődő, ezért az ország pénzt lebegtetni kezdte. Ennek hatására a jen hirtelen felértékelődött, ami egy exportorientált ország számára nem kedvező gazdasági jelenség. A gazdaság ekkor már nem csak a termelési exportjára hagyatkozott, hiszen a korábbi két évtizedben végbement fejlődést a pénzügyi rendszer erősödésével együtt érték el. A pénzügyi rendszer felépülése lehetővé tette, hogy Japán erős hitelezői pozíciót vehessen fel világszinten is, illetve be is lépett a fejlett országok körébe, elsőként az ázsiai régió tagjai közül. Ezek a gazdasági folyamatok azt eredményezték, hogy Japánban egy kisebb krízis alakult ki, a fejlődés mértéke erősen csökkent a korábbihoz képest, bár még mindig meglehetősen magas volt világszinten. A lebegő árfolyamból eredő felértékelődés magával hozta az infláció növekedését is, amit ezen felül tovább növelt az USD leértékelődése is. Az USA pénzének gyengülése sok különféle tényezőnek volt köszönhető, de ezen tényezők kevésbé voltak lényegesek Japán és a régió szemszögéből, csupán a hatásuk volt fontos az amerikai dollár

stabilitására és erejére. Ezen okból kifolyólag az USA helyzetét nem vizsgálom itt. Mivel az USA azonban az egyik legfontosabb partnere volt Japánnak, ezért annak gazdasági helyzete is meghatározó volt a keleti ország számára. Másik fontos gazdasági esemény volt az első kőolajválság 1973-ban. Japán gazdasága már az 50-es évektől kezdve fokozatosan áttért a szén helyett a kőolaj alapú energiaellátásra, aminek túlnyomó részét importálta. Ez az import elsősorban az OPEC (Organisation of Petroleum Exporting Countries) országokból származott. Amikor az OPEC tagjai megemelték a kőolaj árát, Japánban minden drágább lett, ami miatt a lakosság spórolni kezdett. Ennek köszönhetően csökkenni kezdett a termelés, ami elbocsátásokat eredményezett. A munkanélküliség megnövekedése azonban tovább fokozta a figyaszítás csökkenését. Ez az öngerjesztő folyamat pedig hirtelen válságba taszította az országot. A válság azonban mérséklődött egészen a 70-es évek végéig, amikor is az USD hirtelen gyengülni kezdett, ellenben a jen, az ország gazdasági erejének növekedése miatt, felértékelődött. Japán inentől kezdve nem támogató országgént volt jelen az USA gazdaságában, hanem mint konkurens. Ezután következett a második kőolajválság, amit viszont az ország már jobban kezelt, mert az elsőből tanulva elkezdte kiterjeszteni az importkapcsolatait. Ezen felül átállt a magas energiaigényű termelésről a magasan képzett munkaerő intenzív termelésre, így a kőolajárak emelkedése a második kőolaj válság ideje alatt nem fejtett ki akkora hatást az országra. Ez azt eredményezte, hogy Japán gazdasági helyzete egyre erősebbé vált, a külkereskedelmi mérlege egyre pozitívabb volt, ami újabb gazdasági ellentéteket szült az USA-val. Ezek után az ország olyan mértékű külkereskedelmi többletet halmozott fel, hogy az állam kiemelkedően nagymértékű infrastrukturális fejlesztésekbe kezdett és a lakosság vált az elsődleges tényezővé a gazdasági növekedés szempontjából. Ez az egész hirtelen gazdasági növekedés végül egy eszközpiazi és pénzügyi buborékot hozott létre, ami hamar ki is pukkadt. Ez pedig ismét válságot eredményezett az ország gazdaságában. Fontos megjegyezni, hogy a 90-es évek közepére a japán jen olyan erőssé vált, hogy a vállalatok jelentős mértékben kezdték kitelepíteni az országból a termelést a régió környező országaiba, ahol olcsóbban lehetett fenntartani azokat. Ennek következménye pedig az volt, hogy az addigi növekedés tovább csökkent. A buborék

kipukkadása illetve a lassuló növekedés következtében fokozódott a gyárak kitelepítése. Az általános befektetői viselkedés és trend is az lett, hogy a vállalatok inkább a kis-tigrisek felé terjeszkedtek. Japán a sajátos helyzetének köszönhetően ezek után deflációspirálba zuhant, ami lehetőséget adott a kis-tigrisek további megerősödésének. Ez az erősödés azonban nem volt problémamentes. Ennek rengeteg oka volt, de elsősorban a demokratikus gazdasági rendszerek hiánya és az ezekkel szorosan összefüggő pénzügyi és törvénykezési rendszerek hiányosságai voltak. És, míg Japánban jelen voltak az amerikai támogatók, akik már konkrét elképzelésekkel kezdték el átalakítani a japán gazdaságot, addig a tigrisek sokkal nagyobb önállóságra voltak kényszerülve, így a Japánban sem zökkenőmentes átalakulás az ő esetükben sokkal nagyobb mennyiségű problémával szembesítette az kormányokat a különböző országokban. Erre vezethető vissza az is, hogy míg Japánban a komoly léptékű fejlődés már az 50-es években elindult, addig a régió többi országában ez inkább csak a 70-es évekre volt jellemző, amikor Japánból kitelepítették a tigrisek irányába a termelési központokat az egyes vállalatok. Ez pedig azt eredményezte, hogy azt a pénzügyi és szabályozási stabilitást, amit Japánnak harminc éve volt kiépíteni amerikai adminisztrációs segítséggel, addig a környező országoknak csupán öt-tíz évük volt erre és sokkal kevesebb segítséget kaptak ehhez. Dél-Korea esetében ugyan beszélünk amerikai jelenlétről, azonban ez elsősorban inkább katonai jellegű volt a folyamatos észak-koreai fenyegetettség okán, így kevésbé szólt bele az USA az ország fejlődésébe, vagy annak bármilyen mértékű átalakulásába. A fentebb említett hirtelen gazdasági növekedés a cégek jelentős betelepülésével azt érte el, hogy Dél-Korea, és a környező országok szinte mindegyike, szintén kiugró gazdasági teljesítményt tudtak produkálni, viszont hiányzott az ezt biztosító adminisztrációs stabilitás és ellenőrzés. Ennek köszönhetően az országokban a 90-es évek második felében először kisebb, majd egyre jelentősebb mértékű problémák léptek fel. A válság kezdeti fázisának elemzésekor kénytelen lesznek megemlíteni más országok helyzetét, hiszen a válság elsősorban nem Dél-Koreából indult ki, mégis az egyik legjelentősebben sújtott terület volt. Mivel Japán volt az alapvető minta és a régió elsődleges támasza, ezért, ha valamelyik ország gazdasági nehézségekkel küzdött, akkor elsősorban Japán

felé tekintettek, illetve annak korábbi példáiból próbáltak megoldást keresni. Mivel azonban Japán sajátos problémákkal küzdött a válság létrejöttékor. Ezért az 1997-es válság kialakulásakor hiába próbáltak Japánra támaszkodni a kelet-ázsiaiak. Ez pedig mutatja a flying geese model alapjaira épülő gazdasági térség legnagyobb kockázati tényezők egyikét.

Az ázsiai válság Dél-Koreában

1997-ben létrejött egy pénzügyi és gazdasági válság a dél-kelet-ázsiai régióban. A kezdőpontjának általánosan a Thaiföldön lévő nagyvállalatok, illetve pénzintézetek bedőlését veszi a szakirodalom. (Szűcs, 2007, 14. o.) A csődbe zuhanó nagyvállalatok híre megrendítette a befektetői bizalmat először Thaiföldön, majd a környező régióban, és ez volt az első jele annak, hogy az addigi fejlődés és sikerek nem lesznek maradandóak a térségben, sőt komoly problémákat takarhatnak el. Ezeknek köszönhetően a thaiföldi valuta, a baht, értéke rohamos romlásnak indult, ami olyan szintű pénzügyi válságba sodorta az országot, hogy a thai kormány már nem tudta kezelni a helyzetet. Lemondott az akkori pénzügyminiszter, majd az őt követő örököse is hasonlóan tett még azon év végén. A probléma megoldására a thaiföldi kormány az IMF segítségét kérte, akik egy részletesen kidolgozott gazdasági fejlesztési tervvel válaszoltak is a kérésre.

Mіндеzen problémák előjelei azonban már korábban is láthatóak voltak, bár akkor senki sem vette komolyan őket az „ázsiai csoda” miatt. Az előjelek között jelen volt a japán yen leértékelődése, ami a „tigrisek” valutáit felértékelte. Ennek eredményeképpen a következő években csökkentette az export-versenyképességet a térségben, illetve csökkent Japán importja is a helyi gazdasági nehézségek miatt. Ennek köszönhetően csökkent a térségben lévő többi ország exportja, köztük Koreáé is. Ez lassította a gazdasági növekedést, hiszen a térség erősen exportorientált gazdaságra állt rá. Ez a hatás Dél-Koreában az érintett iparágakban a termelési növekedési rátát jelentősen csökkentette. A thaiföldi zuhanás magával rántotta a térségbe vetett bizalmat is, aminek köszönhetően a teljes gazdasági régióban megkezdődött a valuták leértékelődése. Ez magával hozta a befektetői bizalom további romlását is, ami újabb problémákat okozott. Ezek között volt például a külföldi tőke fokozatos

kiáramlása, illetve a rohamosan növekvő exporthiányból eredeztethető csökkenő termelés is. Ezek együttesen elindították azt az öngerjesztő folyamatot, ami a legtöbb válságot jellemzi. Ezt a folyamatot röviden úgy írhatjuk le, hogy a pénznemek gyengülni kezdenek, a befektetői bizalom megrendül, ezért csökken a termelés, ami miatt romlanak a gazdasági eredmények és ez tovább rombolja a befektetési hajlandóságot, ami még tovább rombolja a gazdasági teljesítményt és kialakul egy önmagát erősítő körkörös folyamat.

A bizalomvesztésnek több oka is volt azonban, nem csak a fent említett valuta-leértékelődés, ezek pedig a következőként írhatók le:

A pénzügyi rendszerek nem tartották a lépést a hirtelen megugró gazdasági teljesítménnyel, így azok átláthatatlanokká váltak, ezen felül a stabil kontroll is hiányzott ezen a téren.

A meglehetősen magas adósságállományok az egyes tagországokban, melyek jelentős része rövid lejáratú hitelekből állt, ellenben sokszor nem volt mögöttük valós garancia a teljesítésre.

A régióban hiányzó könyvelési törvények illetve azok hiányosságai. Ezek nem átlátható könyvelési rendszert jelentettek, így a vállalatok valós teljesítményei kiszámíthatatlanabbak voltak a nyugati civilizációkban elvártaknál. A nagyobb ellenőrizhetetlenség pedig nagyobb kockázattal járt.

A magas hitelek nem racionális elosztása (például a chaebolok előnyben részesítése, vagy a japán zaibatsuk támogatottsága).

A kormányzati adminisztrációs fejletlenség és a határozott vezetői fellépések hiánya.

Már az 1997-es év előtt is érezhető volt a válság első jele, amikor a koreai won árfolyama zuhanni kezdett, miközben az exportorientált gazdasági stratégia mellett magas volt az ország külkereskedelmi hiánya. Ez 1997 elején csődhullámot okozott az országban, ami tovább csökkentette a befektetési bizalmat, illetve a won értékét. Dél-Korea hatalmas mértékben támaszkodott a termelésének fenntartása érdekében az importra, így a valuta leértékelődése

súlyos csapást mért az importra is, nem csak a külföldi valuta alapú hitelekre. A helyzet annyira súlyosnak bizonyult, hogy az ország IMF hitelt igényelt, amit meg is kapott. A gazdaság labilitásának köszönhetően megnőtt az infláció és a munkanélküliségi ráta, a GDP növekedése pedig az elmúlt években nem tapasztalható mélypontot ért el, és világossá vált a kormány számára, hogy az ország a jelenlegi állapotában önerőből nem tud kilábalni a problémás helyzetéből. Ennek köszönhetően az IMF történelmének addigi legmagasabb hitelét kapta meg Dél-Korea. Ez a hitel megközelítette a 60 milliárdos nagyságot (Mewati, 2015). Nem csak a történelem addigi legnagyobb IMF hiteléről van szó, de messze a legnagyobbról. Dél-Korea esetében arra a következtetésre jutottak a gazdasági szakértők, hogy ezt a helyzetet elsősorban a korrupt gazdasági rendszer váltotta ki. Az IMF a hitel megadásához feltételeket kötött. Ezen feltételeken keresztül kötelezte Dél-Koreát, hogy az általuk kidolgozott tervek alapján intézzenek változtatásokat a gazdasági és politikai struktúrában. A terv azonban nem volt megfelelően kidolgozva és csak mélyítette a válság hatásait. Az IMF programja elsősorban a magas kamatlábat látta célravezető eszköznek, amely helyreállította volna az ország valutájának értékét és stabilitását. Ez azonban csak további csődöket eredményezett a koreai vállalatok köreiben, hiszen nem tudták teljesíteni az új kamatlábakkal szabott hiteleket.

Ugyan a won gyengülése segítette valamelyest az exportot, illetve csökkentette az importot, ami ezáltal minimális javulást eredményezett a kereskedelmi mérleg tekintetében, de koránt sem volt elegendő az alapvető problémák kezelésére, arról nem is beszélve, hogy a termelés lecsökkent már korábban a válságra való reakcióknak köszönhetően. Mivel a termelés jelentősen importfüggő volt, így a leértékelődésből származó exporttöbblet nem jelentett akkora tényleges eredményt, mint ahogy azt elsőre értelmezhetnénk. Az államháztartási hiány továbbra is magas volt, a kereskedelmi mérleg továbbra is deficitet mutatott, a válság továbbra is éreztette hatásait a GDP növekedési szintjének csökkenésével és a munkanélküliségi ráta növekedésével.

Válságok esetében nehéz meghatározni a pontos kiváltó okokat, azonban néhány kiemelkedő tényező könnyen kimutatható volt Dél-Koreával kapcsolatosan:

A pénzügyi intézetek fölötti ellenőrzés csak felszínes volt, valójában tényleges kontroll nem létezett, ami lehetővé tette a kisebb, kevésbé megbízható vállalkozások hitelezését is, ami nagy kockázatokat hordozott magával.

A chaebolok hatalmas hitelgénylései és befektetései akár kockázatos ágazatokba is. A kormány nemhogy jóvá hagyta, de nyíltan támogatta is az ilyen vállalkozásokat, hiszen a chaebolokkal ápolt kapcsolatok fenntartására így nyílt lehetőségük. Ennek köszönhetően a chaebolok hatalmas részesedéssel rendelkeztek a piac minden területén, tovább terjeszkedtek, viszont ezek a befektetések valós fejlődést nem eredményeztek, ellenben megnövelték az ilyen típusú hitelek arányát a teljes hitelállományban.

Sokszor a chaebolok a befektetéseiket külföldi eredetű kölcsönökből finanszírozták. Ez azért érdekes, mert a hazai pénzintézetek szinte bármekkora hitelt biztosítottak a chaeboloknak, viszont ezek a külföldi hitelek erősen függtek az árfolyamingadozástól, ami természetesen a válság bekövetkeztével újabb nehézségeket és kockázatokat hozott magával.

1998-ban azonban a kormány változtatott a politikáján és lecserélte a korábbi hozzáállást, miszerint magas kamatlábakkal próbálja kezelni a helyzetet. Lecsökkentette a kamatlábat olyan mértékben, hogy a vállalatoknak újra kedvező legyen a befektetési helyzet. Ez javította a befektetői hozzáállást, viszont az elsődleges segítség az IMF-től érkezett, a már korábban említett, közel 60 milliárd USD-os (Mewati, 2015), tőkeinjekció formájában. Ennek köszönhetően a válsághelyzet amilyen hirtelen érkezett, olyan gyorsan meg is szűnt, legalábbis a mutatók alapján. A kormány nem tétlenkedett a gazdaság újra-strukturálásának szemszögéből sem. Elsősorban a rendszer, amelyben eddig voltak, ellehetlenítette a KKV-k helyzetét. Ezen változtattak különböző támogatásokkal, illetve azzal, hogy a chaebolok térhódításának megállítására törekedtek. A legnagyobb chaebolokkal le is ültek tárgyalni, hogy azok

változtassanak a vállalataik szerkezetén és kereskedelmi profiljaikon, hogy csökkentsék a túlzott diverzifikációt, a nagyarányú hiteleket, illetve, hogy átláthatóbb, pontosabb könyvelési rendszert dolgozzanak ki. Ezen lépések magukba foglalták a leányvállalatok közötti pénzmozgások csökkenését is, ami realisabb képet alkotott az egyes alvállalatok gazdasági helyzetéről is. Ezeket a kritériumokat a legnagyobb befolyású chaebolok el is fogadták, ami azért volt fontos, mert így például szolgáltak a többi chaebolnak, hogy változtassanak azok is. Sok esetben ezek a változtatások nagyvállalatoknak nehézségeket okoztak és komoly döntéseket igényeltek.

Itt fontos megjegyezni, hogy a chaebolok egészen idáig azon az elven működtek, hogy a legtöbb részvény egy család kezében volt, így a döntéshozás látszólagosan volt csak demokratikus, valójában a család egységes elhatározása kizárta a kívül eső tulajdonosok beleszólását. Az ázsiai kultúrákban pedig hatalmas szerepe van a családfőnek, ami a gyakorlatban azt jelentette, hogy egy ember hozta meg a legtöbb esetben a döntést, és az ő szava volt az irányadó a chaebolok életében. A rendszer újra-strukturálása magával hozta azt is, hogy a családok kezéből kikerülhet az irányítás, hiszen az egyik fő cél a külföldi befektetők bevonása volt, ami magasabb részvénykibocsátás mellett jöhetett csak létre.

Az adósságállomány csökkentésére való törekvés látszólag sikeres volt, hiszen az említett 5 chaebol esetén (Hyundai, Daewou, Samsung, LG, SK) 1997-ről 1999-re 473%-ról 143%-ra esett és a tendencia a teljes iparra igaz volt. (Kim, 2017) Az elért eredmények viszont csak látszólag voltak jók, hiszen azzal érték el elsősorban, hogy megnőtt a részvénykibocsátások aránya, a termelőeszközök eladása illetve a megmaradt eszközök értékeinek felemelése.

Ebben az időszakban a kormány sokkal nagyobb figyelmet fordított a vállalatok helyzetére, mint korábban tette, legyen szó akár a chaebolokról, akár a kis- és középvállalkozókról. Megítélték, hogy mely vállalatok elég stabilak és fejlettek ahhoz, hogy képesek legyenek meghozni önállóan azokat a döntéseket, amelyek pozitív eredményhez vezetnek (az említett 5 chaebol például ebbe a kategóriába tartozott), mind vállalkozói, mind gazdaságpolitikai

szempontból. Azon vállalatok, amelyeket a kormány alkalmatlannak talált az új irányelvek követésére, azoknak létrehozta a bankok segítségével a struktúraátalakítási programot.

Ennek az újra-strukturálásnak a fő pontjai az alábbiak voltak:

Tisztességes (a nyugati kapitalizmusban megszokott) kereskedelem, ami korlátozta a leányvállalatokba befektethető összeget illetve a belső tranzakciók korlátozása érdekében eltörölték az adósságaranciát.

Szigorított könyvelési követelményrendszert vezetett be a kormány, aminek kötelező volt eleget tenni. Ennek jelentősége az volt, hogy a vállalat pénzügyi helyzetéről sokkal stabilabb képet kapjanak a befektetők.

A hiteligénylési feltételek szigorítása. Nem emelkedhetett az eladósodottság egy bizonyos mérték fölé. Ez gátat szabott a meggondolatlan terjeszkedésnek, hiszen nem állt rendelkezésre akkora mennyiségű tőke, hogy az esetlegesen kockázatos vállalkozásokat is vállalni merjék az egyes cégek.

Külföldi befektetések, fúziók és felvásárlások könnyítését szolgáló szabályozások. Ennek elsődleges szerepe az volt, hogy a külföldi tőke beáramlását segítsék elő.

A részvényesek jogainak átalakítása, hogy a főrészvényesek felelősségre vonhatóak legyenek, a kisebb részvénytulajdonosok pedig nagyobb befolyással rendelkezessenek (itt alakult át elsősorban a chaebolok szerkezete).

A fenti intézkedések és az IMF hitel segítségével a válság ténylegesen megszűnt 1998 végére, a termelés pedig visszaállt a korábbi, válság előtti haladási irányába, bár ezután már mérsékeltebb növekedés figyelhető csak meg.

Fontos megjegyezni, hogy volt még egy tényező, ami segített a válságból való kilábalásban. Ez pedig nem más, mint a népesség mentalitása. A keleti országok legtöbbszörre igaz, hogy a kultúra része a magasfokú kollektívizmus, a

közösség előtérbe helyezése az individuum érdekeinek rovására. A kormány rengeteg megszorító intézkedéssel élt ebben az időszakban és a népesség ebben támogató, illetve elfogadó volt. Ez a hozzáállás pedig egy ország pénzügyi válságakor jelentős szerepet tölt be a kilábalás folyamatában. A koreai néppel a kormány a válság ideje alatt széles spektrumon kommunikált, hogy a nép tisztában legyen a problémás helyzettel. Ez azért volt fontos, mert így a nép maga befolyásolhatta a kilábalás sebességét valamilyen szinten. Az egyik fentebb említett intézkedés pedig az volt, hogy a lakosságtól elkérte az állam az aranyékszereket, hogy azt beolvassza és aranytartalékot képezzen. A jól informált nép hozzásegíthette a kormányt a maga sajátos szintjén a kilábaláshoz. Ez nem egy kötelezett elkobzás volt, hanem egy irányított propaganda, ahol a népeiséget kérték meg arra, hogy nyújtsák be, amijük van az államnak, hogy ezzel is hozzájáruljanak a válság kezeléséhez. A koreai közösségi gondolkodást és a nemzet hozzáállását híen tükrözik, hogy rengeteg aranyékszer került így állami kézbe. Ez azért is érdekes, mert Koreában hagyománya van annak, hogy a családtagok neves eseményekkor aranyékszereket ajándékoznak egymásnak például tizennyolcadik születésnapok alkalmából, vagy jubileumi házassági évfordulónál, esetleg gyerek születésénél. Így a népesség birtokában felhalmozódott arany mennyisége ugyan nem volt makrogazdasági szinten vizsgálva kiemelkedő, azonban valamennyit mégis segíthetett. Ezen emléktárgyak és családi ereklyék azonban szentimentális értékkel rendelkeztek, tehát beszolgáltatásuk hatalmas áldozatot igényelt. A népesség mégis hajlandó volt együttműködni, mert felismerték a lakosok, hogy nekik is tenniük kell a válság legyőzése érdekében, ami híen tükrözte a nép mentalitását és egyértelműen üzent a kormány felé. Ez a gesztus azt jelentette, hogy a koreaiak bíznak a vezetőikben és ahol tudnak, segítenek a válság megoldásában. Ez a mentalitás a nyugati civilizációban elképzelhetetlen, de legalábbis sosem mutatott ilyen viselkedést (Williamson, 2012).

Dél-Korea társadalmi átalakulása 1998-ban, az eSport kialakulása

Ahogy azt a bevezetőmben is elmondtam, elsősorban azért választottam ezt a témát, mert az országban a válság vége felé, illetve közvetlen utána létrejött az eSport. A hipotézisem arra épül, hogy az ország válságból való kilábalásához jelentős mértékben hozzájárult az eSport. Az alábbiakban ismertetem az eSport fogalmát, kialakulását és annak jelentőségét a koreai társadalomban.

Az eSport, mint jelenség és annak történelme

Az eSport elnevezés az elektronikus-sport rövidítése, alapvetően azt a hivatást foglalja magában, amiben egy ember professzionális szinten játszik egy adott video-játékot vagy esetleg többet. Hogyan lehetséges ez? Nagyjából pont ugyanúgy, ahogyan egy focista, vagy egy snooker játékos él meg a saját sportjából. Vagy éppen egy sakk mester. Rendszeresen, napi több órán át gyakorol, edz, tanulmányozza a saját játékát, tanulmányozza a többi játékost, elemzi a saját eredményeit és másokét. Szponzorokat szerez, akik támogatják megfelelő felszerelésekkel. Edzőtársakat, sőt hivatásos edzőt kerít magának, akivel közösen dolgoznak együtt azon, hogy folyamatosan egyre jobb és jobb legyen az adott játékban. Különböző kluboknak, csapatoknak lesz a tagja, ahol más játékosokkal közösen gyakorol, akikkel közösen versenyez a különböző bajnokságokon. Ezek a bajnokságok pedig nem csekély pénzeket jelenthetnek a játékosok számára. Ahhoz, hogy valakiből profi esportoló legyen, ahhoz az általa választott játékkal kell töltenie napi több mint hat órát, de van ahol a tíz-tizennégy óra sem ritkaság.

Ma már a világon rengeteg játékból lehet megélni esportolóként, például Dota2, League of Legends, Fifa, és a lista itt koránt sem ér véget. Ez azonban nem volt mindig így és a legtöbb játékra igaz, hogy egy pár év alatt kiesnek a megélhetési játszhatóság kategóriájából, mert jönnek az újabb játékok, jönnek az újabb trendek, változik a nézők érdeklődési köre, így nem alakul ki az egyes játékok mögött kulturális kötődés, társadalmi hagyomány vagy bármilyen egyéb jelenség, ami életben tartaná az adott játékot olyan mértékben, hogy megérje eSportként fenntartani. Ez az egyik elsődleges különbség egy hagyományos sportág és az eSport között és épp ebből ered rengeteg probléma

és nehézség is az eSport körül. Ez alól a „kihalási” hatás alól azonban kivételt képez az egyik legelső eSport játék, a StarCraft. Ez a játék 1998-ban került piacra a Blizzard Inc. videojáték gyártó vállalat által (mai nevén Blizzard Entertainment Incorporation, mely az Activision vállalat tulajdonában van jelenleg). Az ázsiai válság ekkor erőteljesen éreztette hatását a teljes régióban, rengeteg gazdasági problémával kellett szembenéznie a régió mindegyik országának. Az elszegényedés is egy fellépő jelenség volt az ázsiai válság alatt és ez Dél-Koreában is érezhető volt. Az elszegényedés ahhoz vezetett, hogy nem alakult ki az az igény az emberekben, hogy számítógépek legyenek az egyes háztartásokban. Ez azzal magyarázható hogy ebben az időben a számítógép még luxuscikknek minősült, ami válság alatt nem élvez prioritást a lakossági fogyasztásban. Az ország azonban elképesztően fejlett IT iparral rendelkezett, aminek köszönhetően lehetősége nyílt néhány vállalkozónak arra, hogy könnyen szerezzen be még a válság alatt is számítógépeket. A kormány a 98-as évben a válságkezelés érdekében alpból is támogatta és szorgalmazta a kis és középvállalkozások indítását, hiszen korábban eleve abból eredt a problémák jelentős hányada, hogy minden gazdasági és pénzügyi döntés a chaebolok fenntartása és igényei körül forgott. Ez az új irányvonal azonban lehetővé tette az első netkávézók nyitását, ahol a gyerekek olcsón tudtak helyben számítógépet bérelni egy ideig, hogy tanuljanak, vagy játszhassanak.

A válság egyik elsődleges pszichológiai hatása, hogy az emberek elkezdnek spórolni, csökkentik a kiadásukat szükségleti prioritások alapján. Ez természetesen minden esetben tovább fokozza a válság mértékét, hiszen a fogyasztás, a gazdaság fő mozgatórugója, csökken tovább, ami egy végtelen ciklust hoz létre, és az egyik legfontosabb megoldási törekvés a fogyasztás helyreállítása kell, hogy legyen.

A 90-es években nem volt gyakori a számítógép az otthonokban, a digitális technológiára épülő szórakozás még gyerekcipőben járt, és ez a fejlődő, vagy az újonnan iparosodott országokban is, mint amilyen Dél-Korea, igaz volt. A válság által létrejött spórolási törekvések általában először a szórakozásra költési hajlandóságon mutatkoznak meg, tehát az emberek ilyenkor nem költenek új játékokra a gyerekeknek, nem festtetik le az autót, nem cserélnék

konyhabútort csak ha muszáj, nem járnak annyit moziba vagy étterembe és nem néznek annyi televíziót. Ez meg is magyarázza azt, hogy miért nem kerültek számítógépek ebben az időszakban a háztartásokba. A netkávézókba azonban igen. És ez egy hirtelen létrejött szórakozási lehetőség volt a gyerekek számára, még hozzá elérhető áron. Így jött létre a PC Bang-be járás (így nevezik a koreaiak a netkávézókat, amiknek külön kultúrája van, de erről később bővebben írok). (Pasquier, 2015) És ebben az évben jelent meg a StarCraft, ami a dél-koreai közösségekben hihetetlenül népszerűvé vált. Erre egyébként a játék kiadói nem voltak felkészülve, amit Mark Morheim, a Blizzard akkori vezetője több interjújában is megemlített. Olyannyira vált azonban népszerűvé a játék Dél-Koreában, hogy a PC Bang-ek mennyiségének növekedésére még a kormány is felfigyelt, illetve a piac is. A nagy népszerűségnek köszönhetően feltűntek az egyre jobban és jobban játszó játékosok, akik meccseit a játékosközösség elemezni kezdte, sőt elkezdődött az internetes újságírói stílusú közvetítés is a kis, helyi versenyekről. Ez a jelenség egyébként az internetnek köszönhetően kis közösségi szinten elterjedt más országokban is, én magam is néztem és olvastam már 2000-ben, 9 éves koromban a jobb játékosok taktikáit Koreából az akkor még létező www.replays.hu oldalon (ma már sajnos nem létezik a honlap). A közösség érdeklődésének egyenes következménye lett, hogy az első hivatalosan megrendezett pénzdíjas verseny létrejött 1999-ben a Ssamjang szponzorálásával, Progamer Korea Open néven (a progamer kifejezés a Professional Gamer, professzionális játékos kifejezésből jött létre). Ezután 2000-ben létrejött, a Kulturális, Sport és Turisztikai Minisztérium segítségével a KeSPA, avagy Korean eSport Association, (magyarul Koreai eSport Egyesületnek lehetne fordítani), aminek az eSport támogatása volt a célja, illetve az, hogy az eSport elfogadottá váljon a hivatalos sportok körében, tehát hasonló módon legyen kezelve jogilag és társadalmilag is, mint bármilyen más sport az országban. Ezt jórészt sikerült is elérniük, hiszen még a Koreai Olimpiai Bizottságba is bekerültek a 2000-es évek elején, sőt a 2010-es években már a Nemzetközi Olimpiai Bizottsággal is hivatalos tárgyalásokat kezdtek az eSport jövőjéről. A KeSPA volt az a szervezet, amely ellenőrizte és segítette az eSport versenyek létrejöttét, jogi elemzését, továbbá az ő

felelősségük volt, hogy nyomon kövessék a játékos eredményeket, mint ahogy azt teszi például a FIFA a labdarúgás világában. Külföldieknek a KeSPA-val való kapcsolatfelvételre az egyesület LinkedIn honlapján van lehetőség, ahol részletesebb leírást is találhatnak az egyesületről.

Az eSport feltörekvése olyan mértéket öltött az országban, hogy a nagyvállalatok gyorsan be is álltak a támogatók közé, sőt a StarCraft hivatásos eSporttá alakulása részben annak is volt köszönhető, hogy a Samsung és az SKT Telecom szponzorálni kezdett néhány játékost illetve bajnokságot. Ez a jelenség odáig fejlődött, hogy létrejöttek az első országos szintű rendezvények, illetve ezek közvetítése is, amelyeket hivatalos csatornákon lehetett követni a televízió keresztül. A koreaiak olyan mértékben ráálltak az eSportra, hogy, a Samsung támogatásával, elkezdtek szervezni az első világbajnokságot StarCraft kategóriában, azonban rájöttek, hogy a játék náluk sokkal népszerűbb, mint a világ bármely más táján, tehát a fő támogatónak nem érte volna meg a rendezvény, ha csak a StarCraftra fókuszál az esemény. Erre azzal reagáltak a szervezők, hogy más játékokat is bevontak, amik más országokban voltak népszerűbbek, és ennek a lépésnek lett az eredménye a WCG (World Cyber Games), a világ első nemzetközi bajnoksága a gamerek között (a „gamer” egy gyakran használt kifejezés azokra, akik elsődleges hobbijuknak a videójátékokat tartják, a legtöbb eSportolót is ide sorolják, mint pro-gamert). A rendezvény 2000 október 7-én kezdődött és 15-én ért véget, a koreai Yongin városában. A teljes díjazás 200000 USD volt, ami nem minősült már akkor sem nagy mértékű nyereménynek a legnevesebb sportágakhoz képest, főleg ha beleszámítjuk a ténytet, hogy összesen négy különböző játék között osztották szét. Ezek a játékok a következők voltak: Quake III Arena, Age of Empires II, FIFA 2000 és Starcraft:Brood War. A rendezvény népszerűsége és az ebben rejlő lehetőségek azonban kristály tisztán látszottak a szervezők és a támogatók számára. Ennek köszönhetően 2001-ben is megrendezésre került a WCG, ahol a szervezés már sokkal komolyabb szintet ért el. Például a helyszín is változott a jobb megközelíthetőség érdekében. Szöulban került megrendezésre a 2001-es WCG, továbbra is a Samsung volt a fő támogatója a rendezvénynek, és ezt arra használta fel, hogy a saját termékeit promótálja a helyszínen. A verseny teljes díjazása 600000 USD volt (tehát 3-szor annyi, mint az egy évvel korábbi

eseményen). Ez a növekedés egyértelműen mutatta az eSportban rejlő lehetőségeket és az ezek kiaknázására irányuló törekvéseket a rendezők részéről. (WCG honlap, 2000)

A rendezvény sikeressége egyértelművé tette, hogy egy minden évben megrendezhető eseményről van szó. A gamerek körében nem kellett sokáig várni arra, hogy elterjedjen a „Gamer Olimpia” kifejezés, ami jól mutatja a WCG komolyságát, a közösség hozzáállását az eseményhez és a mögötte rejlő gazdasági lehetőségeket is. A támogatók részéről pedig kiváló reklámfelületet biztosított. A következő két évben a díjazások még tovább nőttek, 2002-ben 1,3 millió USD volt, 2003-ban pedig 2 millió. Az ezt követő években tovább nőttek a játékok, a játékosok, a szponzorok és a díjazás is. Fontos megjegyezni, hogy a korábban említett jelenség, miszerint a játékok cserélődnek az érdeklődés változása miatt, a WCG rendezvényeken is meglátszott. A legtovább „túlélő” játék a rendezvényen a StarCraft volt, amelyből egészen 2010-ig tartottak versenyt, majd a további években felváltotta az utódja a StarCraft II. Ez is elsősorban a koreaiak befolyása miatt volt. A rendezvénysorozat 2013-ban került megrendezésre utoljára. A rendezvény a következő években már nem jött létre szervezési nehézségek miatt, viszont 2018 szeptember 14-én bejelentették, hogy 2019-ben ismét megrendezésre kerül Kínában Xi'an városában. (Jang, 2019)

A WCG említése azért fontos, mert ez volt az a rendezvénysorozat, ami évről évre megerősítette a világ minden táján azt az elképzelést, hogy az eSport egy valós megélhetési lehetőség komoly versenyekkel és díjakkal. Ez pedig mind annak volt köszönhető, hogy Dél-Koreában akkora hatást gyakorolt a StarCraft a társadalomra (főként a fiatalokra), hogy egyáltalán létrejöhessen az elképzelés, hogy videojátékokból versenyek szülessenek, és a szórakoztatóiparba bekerülhessen az eSport is, hiszen van rá igény.

Az eSport hatása Dél-Korea társadalmára és a világra

Kettő kiemelkedően fontos társadalmi sajátosságot fontos megemlíteni. Az egyik, hogy a fiatalok körében kialakult a PC-Bangekben való társasági élet folytatása. Az iskolások körében például teljesen elfogadott, hogy még azok is

oda járnak kikapcsolódni iskola után, akik nem is játszanak semmilyen játékot, mert a társaság ott van. Más is a felépítése épp emiatt egy koreai PC-bangnek, mint egy európai, vagy amerikai netkávézónak. A koreai PC-bangek voltaképpen szabadidős klubbokként funkcionálnak kanapékkal, asztalokkal, bárpulttal, kiszolgálással, illetve nagy kivetítővel, ahol gamer események közvetítése megy folyamatosan. Az ilyen helyek sokkal tágasabbak és több ember befogadására is képesek, mint az a nyugati civilizációkban megszokott. A kezdeti időkben, mivel friss szórakozási alternatíváról volt szó, kevés szabályozás és még kevesebb törvényes megkötés volt jelen. Ez gyorsan meg is mutatta a társadalom számára az ember pszichológiai korlátoltságait. Ezekben az időszakokban ugyanis voltak diákok, akiknek az iskolai eredményei romlani kezdtek. Fontos tudni, hogy a PC-Bangek a népszerűségüknek köszönhetően gyorsan ráálltak az éjjel-nappali nyitva tartásra. Ez magával hozta azt, hogy sok diák éjszakákon át ott volt, ami magyarázta az érdemjegyek romlását. Nem sokat kellett várni az első olyan esetre sem, amikor valaki életét veszítette, mert ott maradt a gép előtt és a PC-bangekben nem volt személyes felügyelet senki feje fölött. Így az illető belemerülhetett annyira a játékba, hogy akár 24 órát is eltöltött a monitor előtt, vagy akár még többet, aminek köszönhetően a szervezete kimerült és leállt a szíve. Ezek az események az idősebb generációk aggodalmát teljesen jogosan váltották ki, úgyhogy az erőteljes szabályozás iránti igény megnőtt a társadalom körében. Ennek eredményeképp törvényben lett szabályozva, hogy a még nem felnőtt korú látogatók estére és éjszakára nem vehetik igénybe a helyen található gépeket, illetve reggel hattól lehetett csak ezen korosztály számára szolgáltatást nyújtani. Az egészségre veszélyes mennyiségű bérlés ellen pedig bevezettek olyan rendszereket a PC-Bangek, hogy csak korlátozott ideig lehet egy huzamban igénybe venni egy számítógépet, vagy konzolt. Ezzel elérték, hogy a látogatóknak legalább bizonyos időközönként fel kelljen kelniük a gépektől, ha másért nem, csupán az újra bérlésért.

Az eSport úgy tűnt a kezdeti időkben, hogy zárkózottá teszi a fiatalokat és kifejezetten egyéni szórakozás. Ez a viselkedés szöges ellentétben áll azzal a mentalitással amit azok képviseltek akik még a saját aranyékszereiket is beszolgáltatták az államnak. Sok szülő mind a mai napig óvja a gyerekeit az

eSporttól, mint karriertől. Erről beszél 2017-ben egy interjújában a WCS legjobb nyolc játékosa közé kerülő „Gumiho” beceneven szereplő Koh Byung Jae is.

Akad még egy problémakör, amivel azonban csak nagyon kevés eSportolónak kell szembenéznie. Ez pedig a hírnév. A hírnév pedig ilyen fiatal korban borzasztóan komoly pszichológiai problémákat okozhat az emberben, akár személyiségfejlődésben, akár önértékelésben, akár a valósággal szembeni elvárásokban. A jelenségnek van azonban egy másik hátulütője is. Mivel Koreában már a kezdeti időkben híressé lehetett válni StarCrafton keresztül akár már tizenévesként, ezért voltak bőven olyan gyerekek, akik az eSportot, mint karriert, tűzték ki célul maguk elé. Ezzel annyi a probléma, hogy a professzionális játékosok általában a huszas éveik vége felé visszavonulnak kényszerből, mert már „kiöregednek”. Ahogy öregszenek, a szervezetük lelassul, a koncentrációs képesség csökken és emiatt a sikeresség is véget ér. A fiatalok azonban ennyire előre ritkán terveznek, ami azt eredményezi, hogy a kevésbé sikeres játékosok az eSport karrier lezárása után jövőkép nélkül kerülnek ki a világba mindenféle kiemelkedő teljesítmény és sikeresség elérése nélkül. A nagyon sikeres játékosokra jellemző visszavonulás után, hogy valamilyen csapathoz leszerződnek edzőként, tanácsadóként, vagy akár menedzserként, illetve az is előfordul, hogy a nyerevényeikből felhalmozott tartalékaikat használják fel az eSport utáni életük megkezdéséhez. A visszavonulás másik oka egyébként Dél-Koreában a kötelező sorkatonaság. A hadseregben eltöltött évek alatt nem tudják szinten tartani magukat a profi vetélytársaikkal szemben, ezért rengetegen hagyják abba ezt a karriert a bevonulás pillanatakor.

A másik fontos koreai sajátosság a hivatásos klubok kialakulása, és ezek szerkezete. A játékosok a jobb eredmény és a hatékonyabb felkészülés érdekében gyakorlatilag az első WCG után csapatokba szerveződtek és nagyobb vállalatok szponzorálásával klubbokká formálódtak (bár ebben az időszakban még a „klán” kifejezés volt az elterjedt). Ezeknek a klánoknak a fő feladatuk az volt, hogy legyenek fix edzőtársak, gyakorlópartnerek a profi játékosok számára. A profi ligákban azonnal el is kezdődött a klánok közötti

versengés is, és ennek köszönhetően bizonyos klánoknak dedikált szponzoraik lettek, mint például az SKTelecom, vagy a Samsung, így a klánokra is úgy hivatkoztak, mint SKTelecom T1 (az SKTelecom által szponzorált első számú csapat) és Samsung KHAN (a KAHN a klán neve volt). Ez természetesen létrehozta a presztizs fogalmát is az ágazatban. Ha valaki bekerült a legjobb csapatok közé, még ha ott folyamatosan vereségeket is szenvedett, akkor is megbecsült játékos volt, hiszen a legjobbak között maradt. Voltak más csapatok is, de ez a szakdolgozatom szempontjából lényegtelen, a fenti példákat is csak a reprezentativitás érdekében hoztam fel. Az egyes csapatok egy idő után külön épületet béreltek, ahol a játékosok megfelelő körülmények között gyakorolhattak akár napi 10-12 órán át. A csapatok menedzserei gyorsan felismerték, hogy a játékosaik egészségének megőrzése érdekében személyi edzőket is alkalmazniuk kell, továbbá a legnevesebb csapatok a bérelt épületben saját edzőtermet is tartottak fenn, hogy a csapattagok fizikai erőnlétük megőrzése érdekében ne kelljen elmenniük a klub székházából. Ezek a profi játékosok havi fizetést is kaptak a versenyeken szerzett díjak mellett. A kezdeti korszakában Dél-Korea minősült az eSport hazájának és elterjedt a gamerek között, hogy aki ténylegesen profi akar lenni, annak Koreába kell mennie és ott válni teljes értékű esportolóvá. Az eSport alapkövének számító StarCraft azonban a koreai körökben annyira magas szinten volt játszva, hogy alig néhány olyan játékos van a történelemben, aki kiköltözött Koreába és fél évnél tovább tudott volna megmaradni a koreai profi ligákban. A koreai kultúrába olyan mélyen épült be a StarCraft, hogy külön szinten említették a koreai játéktípust a világ bármely más tájékához képest. Ebben a játékban külön régióként kezelik Koreát és a játékosközösség minden más régióra a „non-Korean” (nem-koreai) kifejezést használja mind a mai napig, illetve elterjedt a „foreigner”, azaz „külföldi” kifejezés is. A koreai dominancia alapja az volt, hogy a válság ideje alatt népszerűvé vált játék olyan mélyre nyúló gyökereket növesztett a társadalomban, hogy az ottani játékosok szintjének magas tartása presztizs kérdés volt. Mind a mai napig játsszák és van is rendszeresen élőben közvetített mérkőzés a játékból, amit ma már a világ minden tájáról nyomon követhetnek a rajongók. A Starcraftnak külön TV csatornáik voltak az elmúlt húsz évben, jelenleg az OGN (eredeti nevén

OngameNet) sugározza az adásokat illetve az AfreecaTV. A koreai egyeduralom egyébként annyira jelentős volt, hogy a StarCraft húsz éves történelmében először 2018-ban történt meg az, hogy nem egy koreai vitte el a világbajnokságot.

A fentiekből látszik, hogy a StarCraftnak kiemelkedő szerepe volt az eSport kialakulásában, ahogy az is látszik, hogy Dél-Koreának is. A játék olyan szinten hozzákapcsolódott a nemzethez, hogy már a nem játékos közösségekben is elterjedtek az olyan viccek, amik arra utalnak, hogy csak akkor udvarolhat valaki egy lánynak, ha előtte legyőzi az apját StarCraftban.

Az eSport és a gazdaság kapcsolata

A társadalomra gyakorolt hatáson már beszéltem a szponzorok szerepéről az eSportban. Azonban mindenképpen fontos megjegyezni, hogy a gamerek komoly mozgatórugói lettek az IT-ipar fejlődésének. A játékosok ugyanis sokféle játékot szeretnek játszani, tehát a videójáték-ipar folyamatosan fejleszt újabb és újabb termékeket. Ezek sikeressége elsődlegesen abból ered, hogy valamiben többet nyújtanak mint elődeik. Ez komplexebb programozást, magasabban képzett programozókat igényel, illetve a komplexitásból eredendően egyre nagyobb teljesítményű számítógépeket. Ennek egyenes következménye az IT ipar folyamatos fejlődése, illetve az informatikai oktatás bővülése. Ha valamivel össze kéne hasonlítanom a folyamatot, akkor az autóipar és a Formula-1 kapcsolata lenne a legjobb erre a célra. Ahogy a Formula-1 is hoz újításokat a verseny érdekében, úgy az eSport is a kompetitív mezőny igényeinek kielégítése érdekében. És ezek az újítások idővel bekerülnek a hétköznapi felhasználók életébe is. Ezen felül a játékosok hírneve is reklámértékkel bír, hiszen ha valamelyik játékos egy adott márkájú eszközt használt, akkor a szurkolótábor is gyakran hajlott az adott gyártó felé. Az egyik egér gyártó vállalat, a Razer, például az eSport miatt külön részleget hozott létre az úgynevezett „gamer-egerek” gyártása és fejlesztése érdekében. Ugyanez a jelenség megfigyelhető a fülhallgatók, billentyűzetek és monitorok gyártásánál is. Egyes billentyűzet készítőik már bizonyos játékokhoz külön klaviatúrákat terveztek, amik hétköznapi számítógép használatra szinte teljesen alkalmatlanok, azonban a játékhoz magához kiválóak. Ebből látszik, hogy az

eSport önmagában külön ágazatok létrejöttét ösztönözte. A gazdasági mutatók szemszögéből azonban sok kérdést vethet fel, hogy mi minősül eSport befektetésnek, vagy gazdasági eredménynek. Ennek elsődleges oka, hogy az eSport és a videójátékok rengeteg olyan technológiát használnak, amik alapvetően nem az eSport külön igényei. Legjobb példa erre az internet. Az összes eSport kompetitív alapra épül, tehát több játékos méri össze tudását és képességeit az adott játékon belül. A játékosok egymás elleni játékához szükség van valamilyen hálózatra. Ez két féle lehet. Helyi (LAN) hálózat, vagy internetes. A kezdeti időkben LAN alapú versenyek voltak, azonban a játékok mindegyike játszható volt interneten keresztül is, sőt ez profi szinten szükséges is, hiszen így nem kellett a játékosoknak egy fizikai térben tartózkodniuk a gyakorláshoz. Ennek tehát követelménye egy megfelelő telekommunikációs hálózat, viszont az internetes lefedettség fejlesztése elsősorban nem az eSport miatt történik, tehát nem számíthatjuk bele az eSport gazdasági eredményeibe, noha egy indirekt ösztönző szerepet betölthetett. A fentebb említett fejlesztések, amelyeket kifejezetten a gamer közösséget célozza elsősorban, is az eSport hatására jöttek létre, azonban továbbra is informatikai és telekommunikációs fejlesztések, tehát nem lehet ezeket sem az eSport gazdasági eredményeként feltüntetni közvetlenül, ezen felül egy idő után bekerülnek a hétköznapi fogyasztók életébe is, ami megint nem az eSport közvetlen gazdasági eredménye, noha az alap kiindulópont továbbra is ez az ágazat volt. Épp emiatt adatokat is nehéz találni a témakörben, pláne mert a kifejezések sincsenek egységesítve. Mivel nem találtam semmilyen eSportra külön levezetett statisztikát nemzetközi szinten sem a vizsgált időszakban, azzal a feltételezéssel élek, hogy a teljes eSport ágazat eredményét felemésztette részben az IT és videójáték ipar, részben pedig a szórakoztató-ipar, vagy a turizmus. Mára már letisztázták a különböző eSport statisztikai kérdések valamennyire és a 2017-es évről már az OECD honlapján is található elemzés, de ez már nem tárgya ennek a szakdolgozatnak, úgyhogy nem fejtem ki.

Az eSport mint munka

Az eSport népszerűsége egyértelművé tette, hogy van igény közvetített videójátékokra. Ennek köszönhetően az eSport létrehozott egy másik ágazatot a játékok terén, a streamelést, ami technikailag a közvetítést jelenti. Ennek két alfaja van, az élő és a rögzített közvetítés. Ennek a műfajnak köszönheti a legnagyobb követőjű Youtube csatorna tulajdonosa, PewDiePie, is a karrierjét. Ő ugyanis „youtuber” karrierjét gamerként kezdte, tehát felvette, ahogy játszik és közben kommentálta az eseményeket a játékon belül, majd feltöltötte ezt az említett honlapra, ahol népszerűvé válhatott, hiszen már volt igény arra, hogy valaki kommentárral együtt nézze, ahogy egy másik ember játszik egy játékkal. Az, hogy a streamerek eSportolóknak minősülnek-e az vitatott kérdés, hiszen a legtöbb streamer nem vesz részt világbajnokságokon, nem ebből élnek meg. Viszont vannak olyan streamerek, akik abból élnek meg hogy napi szinten több órán át közvetítenek, tehát ez a hivatalos munkájuk. Ilyen szemszögből pedig esportolónak minősülhetnének, de legalábbis professzionális játékosnak. Viszont ez olyan, mintha valaki amatőr focit akarna nézni, és azért fizetne az amatőr csapatoknak, hogy nézhesse, ahogy játszanak. Ettől ők nem feltétlenül lesznek hivatásos focisták. A streamerek is hasonló módon minősülnek esportolónak. Pénzt kapnak, azért, mert játszanak, de mégsem minősülnek hivatásos játékosoknak.

Az egyes játékok nézettségéről az a www.esc.watch honlapja gyűjt adatot a különböző közvetítő platformokon keresztül 2017 óta (például twitch.tv, youtube illetve az egyes játékokba beépített külön közvetítőprogramok). Itt játékonként is lehet elemezni az adatokat. Ilyenkor a közvetítés nem veszi figyelembe a versenyeket és rendezvényeket, tehát az adott játék általános népszerűségét tudja vele mérni az, akit ez érdekel, akár 24 órára lebontva is. A Fortnite nevű játék a honlap adatai alapján a legnézettebb játék volt a 2018-as évben. A nézők számából látszik, hogy egy releváns nézőközönséggel rendelkező szórakoztatóipari piaccá nőtte ki magát az eSport és a stream-elés is.

A teljes ágazat vizsgálata még egy problémával néz szembe folyamatosan, az egyes játékok életciklusával. Vannak játékok, amik régóta folyamatosan az

eSportnak köszönhetik fennmaradásukat, például a fentebb említett StarCraft is. Vannak azonban olyan játékok amelyek egy idő után lecserélődnek, vagy teljesen megszűnnek az eSport világában, mert a játék stílusa már nem elégíti ki elég néző és/vagy játékos igényeit. Ennek köszönhetően az egyes játékoknak nem alakulhat ki olyan kulturális gyökere mint egy hagyományos sportnak. Ez pedig alapvetően veszélyezteti a teljes piac fejlődését, hiszen hosszútávú terveket készíteni ebben az iparágban nem igazán lehet. Alig tucatnyi olyan videojáték létezik a világon aminek az élettartama meghaladja akár az öt évet is. Ennek köszönhető az utolsó társadalmi elítélése a teljes eSport ágazatnak. Ha a játék, amiben jó a játékos megszűnik, mint professzionális megélhetési lehetőség, akkor az illető ott marad pár év munkatapasztalattal egy olyan ágazatból, amely nem átemelhető más munkahelyre, viszont felemészti annyi energiát a játékos életéből, hogy mellette valószínűleg a tanulmányi előmenetel is teljesen megszűnik. Ennek a jelenségnek köszönhetően, miszerint a játékok életciklusa rövid, a játékfejlesztők és a marketingesek közösen elkezdtek dolgozni azon, hogy hogyan lehet létrehozni olyan játékot, ami kifejezetten eSportnak készül. Erre az egyik legjobb példa a StarCraft II volt, aminek készítésekor a fejlesztők sok energiát fektettek abba, hogy a játékot kényelmesebben lehessen közvetíteni, illetve a hálózatkezelése is olyan minőségű legyen, ami az eSportnak kedvez. Ez új fajta programozási irányelveket szabott a játékiparnak, tehát az eSport ilyen módon is fejlesztette az oktatást indirekt módon.

A StarCraft különleges helyzetben van az eSportok között, hiszen a koreai kultúrába beépült. Ennek köszönhetően a játék élettartama jelentősen kitolódott. A gamer közösségekben a StarCraft olyan szinten kapcsolódik össze Koreával, mint a sport világában a jégkorong Kanadával, vagy a kosárlabda az USA-val. Ez a kulturális beékelődés megmutatkozik a játékosok közötti színvonalban is, hiszen a világversenyek mindegyikét koreai nyerte a játék 98-as megjelenése óta. Ez a dominancia az idei WCS – StarCraft II versenyen tört meg, mert a világbajnokságot egy finn játékos nyerte, ahol a döntőbe jutáshoz összesen öt profi koreai játékost kellett legyőznie a csoportkörök és a végső, egyenesági kieséses rendszeren keresztül. A legjobb nyolc közé egyébként hat koreai került be, illetve egy mexikói játékos a fent említett világbajnok Joon

„Serral” Sotala mellett. Ez a 19 éven át tartó dominancia alapvetően már egy jó mutatója, hogy az ország kultúrájában sokkal élénkebben van jelen a játék, mint más országokéban. A másik bizonyítéka a kultúrába ékelődésnek pedig az a tény, hogy ez az egyetlen videojáték, ami húsz éve folyamatosan játszott játék maradt az eSportok világában és ez kizárólag Korea miatt van így. Az első játékból (StarCraft: Brood War) már csak Koreában rendeznek versenyeket, ott viszont folyamatosan. Évente több verseny is megrendezésre kerül belőle. A játék második kiadásából (StarCraft II) a 2010-es megjelenése óta folyamatosan szintén rendeznek versenyeket mind Koreában, mind nemzetközi szinten és ebben is a koreaiak voltak az egyeduralkodók egészen 2018 őszéig. A játék népszerűségét az is bizonyítja, hogy 2013-ban az addigi összes eladott példányból (9,5 millió) közel a fele (4,5 millió) Dél-Koreában került értékesítésre (Olsen, 2007). A játék kiemelt helyzetét azért említem sokszor, mert rengeteg játék volt már a világban, amivel játszottak professzionális szinten, azonban a legtöbb szinte teljesen eltűnt mára, ahogy az újabb játékok felváltották. Az első WCG-n említett játékokból a Quake 3 mára már teljesen megszűnt, online szerverek sincsenek hozzá. Az Age of Empires sorozat folytatódott más játékokkal ugyan, de felváltotta más hasonló stílusú játékok a helyét, például a Battle for Middle Earth. A Fifának minden évben jön ki újabb kiadása, és mivel ismert sport alapra épül, ezért a fennmaradása nem volt meglepő. A Blizzard által készített WarCraft 3 is élt meg egy darabig eSport státuszt, ma már azonban csak páran játsszák a játékot és nagyon versenyek sincsenek belőle. Ez mutatja, hogy nem feltétlen lesz örökké sikeres egy játék, még ha a készítőik ugyanazok maradnak is, tehát mint hosszú távú megélhetés sem feltétlen stabil pálya az eSport.

Dél-Korea speciális helyzete a válságban és az eSport kapcsolata

A hipotézisem ugyan megdőlt, azonban ez felveti azt a kérdést, hogy volt-e egyáltalán kapcsolat a válság és az eSport között. Arra a következtetésre jutottam, hogy van. Az események egybeesése alapján azt feltételezem, hogy az eSport kialakulásához szükség volt azokra az egyedi körülményekre, amelyek csak Dél-Koreában voltak jelen. Ezen feltételek az alábbiak:

1. nem régóta fejlett gazdaságú ország
2. relatív alacsony jövedelem/fő
3. fejlett IT és telekommunikációs szint országszerte
4. alacsony lakossági számítógép tulajdonlás
5. válság, amely akadályozza a lakossági fogyasztás emelkedését.
6. a számítógépes környezet kifejlődésének világszintű elterjedése

A hipotézisem megdőlt, hisz az eSport mint jelenség a válság utáni időszakban jött csak létre, tehát annak enyhítésére nem lehetett hatással. Ez azonban felvetett bennem egy másik kérdést, hogy volt-e köze a válsagnak ahhoz, hogy az eSport egyáltalán létre jöhessen. A fent említett tényezők relevanciája érdekében leírom a feltételek összefüggésrendszerét, mely alátámaszthatja, hogy azok valóban szükséges feltételek-e, vagy sem. A kialakulás folyamata az alábbi módon írható le ezen tényezők segítségével: Az újonnan iparosodott ország fogyasztási lehetőségei limitáltak, viszont a fejlődésnek köszönhetően eljut az ország arra a szintre, hogy a vállalkozói szféra életébe belépjenek a számítógépek. Ehhez a szükséges IT és telekommunikációs eszközök már rendelkezésre állnak, azonban az alacsony lakossági jövedelemnek köszönhetően korlátozódik a vállalkozói szférára. A legfontosabb szükséglete az eSportnak Koreában a PC-bangek voltak. Ez teremtette meg a közösségi jellegét a video-játékoknak. Ha a számítógépek már bekerültek volna a háztartásokba, a PC-bangek létjogosultsága megkérdőjelezhetővé vált volna. A számítógépek ebben az időszakban még csak elterjedőben voltak az egész világon. Ez elérte, hogy még ne kerüljön be a hétköznapi használatba olyan szinten, mint amit más országokban a későbbiekben megfigyelhetünk. Mivel a számítógépek kultúrája és elfogadottsága még gyerekcipőben járt a 90-es évek végén, ezért inkább még a luxuscikkek közé tartoztak. A válság azonban lecsökkentette a luxuscikkek forgalmát, tehát akadályozta a lakossági fogyasztás kialakulását számítógépek terén. Ennek köszönhetően a PC-bangek képesek voltak a relatív fejlett IT iparon keresztül elérhető áron szolgáltatni a szegényebb rétegeknek. Mivel az országban a friss iparosodás miatt még nem volt nagy választék szórakozásra, ezért a PC-bangekben kevés játék volt csak elérhető. Emiatt a StarCraft elterjedése könnyebb volt, hisz kisebb volt a konkurenciája. Emiatt országszerte híressé vált a játék és a PC-bangekben

közösségi programmá válhatott a játék üzése, majd annak komolyabb szintű elemzése és idővel a közvetítése is. Ennek köszönhetően jött létre a StarCraft központú eSport kultúra, ami idővel olyan jelentőssé vált, hogy végül a kormány elkezdett foglalkozni a játék köré épült szubkultúra támogatásával is. Ennek köszönhetően jött létre a KeSPA a kulturális és turisztikai minisztérium közreműködésével. Ez a folyamat rengeteg olyan apró részletet tartalmaz amelyek elengedhetetlenek voltak a koreai típusú eSport kultúra kialakulásához, mely erősen centralizálódik egy játék köré, illetve közösségi szintű szórakozássá növi ki magát.

Máshol miért nem alakult ki eSport, csak jóval később?

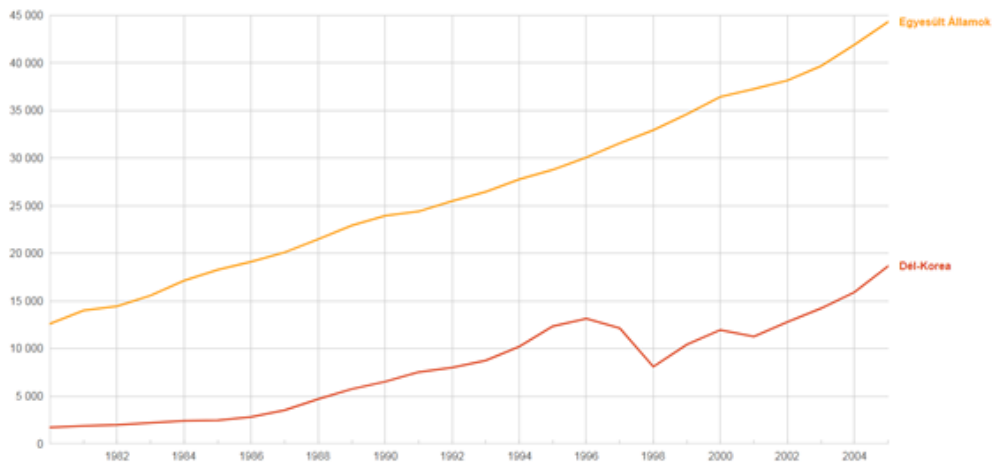
Az USA helyzetét vizsgálni ebben az időszakban fontos lehet, hiszen a világgazdaság legjelentősebb szereplőjeként volt jelen. Az eSporthez szükséges egyértelmű tényezők, mint az IT cikkek jelenléte és a telekommunikációs hálózat fejlettsége adott volt. A számítógépek elterjedése itt is még csak gyerekcipőben járt 1997-ben. Ezt igazolja az is, hogy az egy háztartásra jutó számítógépek aránya 36,6% volt, míg Koreában 35% (Koreai statisztikai hivatal adatbázisa, Statista.com adatbázisa). A fogyasztási cikkek választéka azonban jelentősen nagyobb volt az USA fejlett gazdaságának köszönhetően. Emiatt a szórakozási lehetőségek sem korlátozódtak olyan mértékben mint Dél-Koreában. Ennek köszönhetően a computeres szórakozás nem terjedt olyan mértékben, ezen felül a játékkínálat is szélesebb palettán mozgott, hiszen a jelentősebb játékkészítők az amerikai piacon mind megjelentek. Ez akadályozta az egy játék köré koncentrálódást. A különböző szórakozási lehetőségek akadályozták a PC-bang jellegű netkávézók létrejöttét is, ami a gamer közösség kialakulásának elősegítésére szolgálhatott volna. A válság miatti korlátozások sem jelentek meg. Az USA társadalmában épp emiatt a gamerekről kialakult közvélemény sokkal negatívabb volt, mint Dél-Koreában, hiszen a fiatalok körében a „klikkesedés” sokkal erősebben volt jelen. Ezt támasztja alá az is, hogy elterjedtek a „geek” és „nerd” jelzők, illetve az a tévhit, hogy a video-játékok függőséget és agressziót okoznak. (A geek, és nerd kifejezések derogatív jelzők voltak a gamerekre, akik emiatt társadalmi kirekesztés állapotába kerültek, ami akadályozta a játék-orientált szubkultúra

megerősödését.) A társadalmi kirekesztettségől való félelem pedig direkt befolyásolja egy közösségben az egyén viselkedését, ami kiterjed a fogyasztási szokásokra is. A következőkben megvizsgálom az USA és Dél-Korea gazdaságát a 90-es évek végén és a 2000-es évek elején, hogy lássam az eSport kultúra hatását a gazdaságra. Más fejlett országokat nem fogok vizsgálni szakdolgozatomban, mert eSport kultúra más országokban sem jött létre olyan formában mint Dél-Koreában, csupán a későbbi időszakokban, elsősorban a koreai befolyásnak köszönhetően. A nyugati országok gazdasági felépítése és gazdaságtörténete a vizsgálat szempontjából hasonló az USA-éhoz, ugyanúgy jelen vannak a fejlett IT és telekommunikációs feltételek, illetve a széles fogyasztói lehetőségek. A kelet-európai, szocializmusból kevesebb mint egy évtizede kilépő országokban pedig még hiányzott az infrastruktúra ehhez. Ugyanez a fejletlenségi tényező igaz a közel-keleti országokra. A távol-keletiekéről pedig kijelenthető, hogy csupán két ország van, ahol hasonló adottságok álltak rendelkezésre. Ezek Japán és Szingapur. Japánban az egyszemélyes játékok terjedtek el elsősorban, ami kulturális okokra vezethető vissza, továbbá ez az ország már korábban indult fejlődésnek és a fogyasztási lehetőségek is szélesebb körűek voltak mint Dél-Koreában. Szingapurban pedig nem éreztette a hatását olyan mértékben az ázsiai válság a bankszektor fejlettsége miatt. Ez megerősíti azt a felvetésemet, hogy szükséges volt a válságállapot az eSport kialakulásához.

Az eSport koreai kultúrköre elég jelentős ahhoz hogy a köré épülő kereskedelemnek meg kell látszódnia a gazdaságban valamilyen módon. Ezért az alábbiakban megvizsgálom az USA és Dél-Korea helyzetét gazdaságilag a fent említett időszakban, hogy cáfoljam, vagy megerősítsem a hipotézisemből létrejött feltételrendszert, miszerint az eSport kialakulásának feltételei között volt a válság, illetve a korlátozott fogyasztási lehetőségek.

Először a két ország abszolút gazdasági helyzetét vizsgálom meg. Az egy főre jutó GDP adatokból egyértelműen látszik az USA jelentősen erősebb gazdasági helyzete, ami alátámasztja azt az állításomat, hogy az USA-ban a fogyasztásra rendelkezésre álló összegek az sokkal magasabbak voltak, mint Koreában. A válság jelenléte is látszik az adatokból.

1. sz. ábra – Az USA és Dél-Korea GDP-je USD-ben millióban



Világbank online adatbázisa alapján

Látható, hogy Korea 1996-ban jutott el arra a szintre, ahol az USA volt 1960-ban. 1998-ban, míg Dél-Korea GDP/fő értéke visszaesett 9000 USD alá, addig az Egyesült Államoké meghaladta 32000-et is. A grafikonon látszik, hogy mennyire volt lemaradva gazdaságilag az ország az USA-hoz képest. Ez alátámasztja azt is, hogy az országban a fogyasztás is alacsonyabb volt. A grafikonból látszik, hogy Korea gazdasága csak a közelmúltban erősödött meg. Ennek következménye a fogyasztási lehetőségek korlátozottsága, hisz még csak kialakulóban van a fogyasztói társadalom szerkezete és kultúrája.

A GDP mutatót azonban rengetegen kritizálják, mivel túlságosan sok tényezőt nem vesz figyelembe, amikor a gazdaság alakulását vizsgáljuk vele. A GDP önmagában nem elég egy ország jellemzésére.

Ha általános elemzést próbálunk készíteni, akkor más tényezőket is figyelembe kell vennünk a kereskedelmi vagy termelési teljesítményen kívül. Ahhoz, hogy egy részletesebb leírást kapjunk az említett országok helyzetéről, ami már nem feltétlen gazdasági eredményről szól, már létrehoztak több különböző mutatót, amelyek sokkal komplexebb szinten vizsgálják egy ország helyzetét. Az egyik ilyen mutató a HDI (Human development index), amely sokkal inkább foglalkozik a lakosság életszínvonalával, mint sem a tiszta gazdasági helyzettel. Ez a mutató jobban figyelembe veszi az állam elsődleges feladatát, tehát az emberi jólét fejlesztését és fenntartását.

A HDI, más néven Emberi Fejlettségi Index egy complex statisztikai érték, amely egy [0-1] zárt intervallumú skálán mért mutató, ahol a 0 a teljesen élehetetlen körülményeket jelenti (matematikailag elérhető, gyakorlatban nem létezik) az 1 pedig a tökéletes életet feltételezné (matematikailag is elérhető, mert a figyelembe vett változókból eredő hányadosok a képletben úgy vannak kialakítva, hogy az érték maga ne haladja meg az 1-et). Gyakorlatban tehát ezek az értékek sosem fogják elérni sem a 0-s se pedig az 1-es értéket, mivel a vizsgált tényezők a várható életkor, az oktatási szint és az egy főre jutó bevétel. A nullás értékhez feltétel az olyan alacsony várható élettartam (jelenlegi képlet alapján 20, ami a neolitikum korszakában volt az ember átlagos várható élettartama), ami az adat természetéből fakadóan nem fordulhat elő, az egyes értékű életkor pedig 86 év élettartamot feltételezne, ami a képlet létrehozásakor mért legmagasabb élettartam volt (Japáné volt ez az eredmény). Ennek az adatnak az esetleges növekedése miatt a HDI mutatót lehetséges, hogy a jövőben felülvizsgálják, hogy a mutató 0 és 1 közé eső természete megmaradjon. Az oktatásban eltöltött éveket is vizsgálja a mutató tényezőként, ami ugyan lehet nulla, de a világtörténelem folyamán nem létezett olyan ország, ahol nem létezett oktatás soha semmilyen módon az ország semelyik lakosa számára sem. A kiszámítási módszerből eredendően tehát kijelenthetjük, hogy egy ország HDI értéke minél közelebb helyezkedik el az 1 értékhez, annál jobb életszínvonalat feltételez. Dél-Korea HDI indikátorai 1980 és 2010 között az alábbi módon alakultak:

1. sz. táblázat

	Születéskor várható élettartam	Várható oktatásban eltöltött évek	Átlagos oktatásban eltöltött évek	GNI/fő (2005-ös vásárlóerő paritáson USD-ben)	HDI érték
1980	66.1	11.6	7.3	5,459	0.640
1985	66.9	13.1	8.2	7,367	0.697
1990	71.7	13.7	8.9	11,368	0.749
1995	73.9	14.7	10	15,704	0.800
2000	76.1	16	10.6	18,636	0.839
2005	78.8	16.5	11.1	22,760	0.875
2010	80.5	17.2	11.6	26,804	0.905

Dél-Korea HDI mutatójának tényezői 1980 és 2010 között

A táblázat jól mutatja a HDI folyamatos növekedését a teljes időszak alatt, minden tényezőn folyamatos emelkedő tendenciát mutat. Ez azt jelenti, hogy az országban a HDI mutató alapján az életszínvonal folyamatosan javul. A fejlődés mértéke pedig igen jelentős, mert a 80-as évek elején megfigyelt 0.64-es érték még inkább a fejlődő országokra jellemző, a 2010-es érték azonban már több mint 0.9, amit már a fejlett országok között is csak keveseknek sikerül elérnie. Ennek a mutatónak a táblázatából pedig már jelentősen nagyobb bizonyossággal jelenthetjük ki, hogy az ország fejlettségi látványos növekedést mutatott a vizsgált időszakban. Természetesen önmagukban a HDI értékek még nem feltétlen jelentenek sokat, pláne ha nincs viszonyítási alapunk, hogy más országok milyen eredménnyel bírnak ezen a téren, úgyhogy az összehasonlíthatóság kedvéért a válság körüli időszakra készítettem egy táblázatot az ország legfontosabb partnereit figyelembe véve. A HDI egyik jelentős előnye, hogy a fő tényezői közül mindegyik olyan érték, amely könnyen értelmezhető és reális összehasonlítani ezeket különböző országok között. A várható élettartam és az oktatásban eltöltött idő, akár várható, akár valós, egy olyan objektív érték, amit nem szükséges megmagyarázni, hogy miért értékesebb egy magasabb eredmény. A GNI komponens, a bruttó nemzeti jövedelem, pedig megmutatja az egy főre jutó jövedelmet, ami szintén jól érzékelteti az egyes országok közötti lakosok jóléti helyzetének

különbözőségét. Az összehasonlításhoz kiválasztott országok táblázatából kiderül, hogy Dél-Korea a válság évtizedében már nem sokkal maradt el Japántól eszerint a mutató szerint, míg Thaiföldet és Kínát is jelentősen elhagyta, sőt 2005-re már Japánt is maga mögé szorította.

2. sz. táblázat

	USA HDI	Japán HDI	Thaiföld HDI	Kína HDI	Dél-Korea HDI
1990	0.878	0.814	0.569	0.495	0.749
1995	0.896	0.838	0.608	0.548	0.800
2000	0.907	0.856	0.625	0.590	0.839
2005	0.923	0.873	0.662	0.637	0.875
2010	0.934	0.884	0.686	0.689	0.905

HDI mutatók Dél-Korea és releváns gazdasági partnereiről 1990 és 2010 között

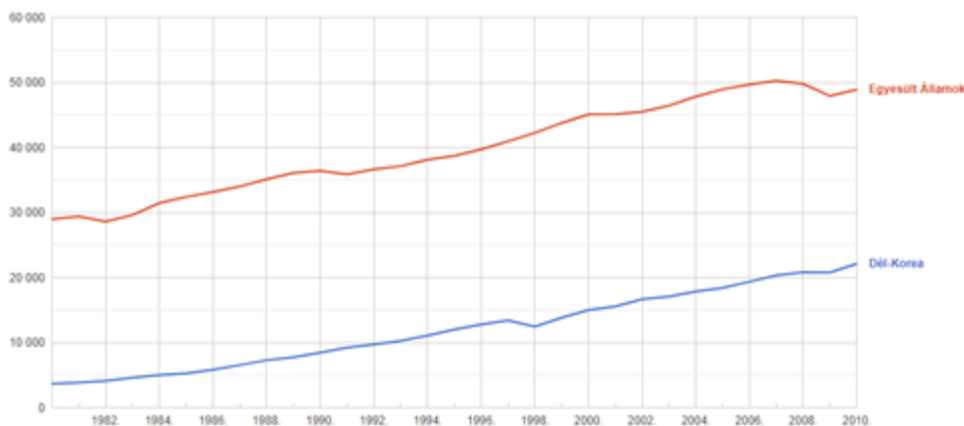
Dél-Koreának a Kínával és Thaifölddel szembeni előnye nem meglepő, hiszen az említett két ország nem az „első hullám” tagjai voltak, tehát a fejlődési időszak később kezdődött náluk, mint a vizsgált ország esetében. Az viszont egy érdekes eredmény, hogy Japánt már 2000-ben utolérte, 2005-ben már le is előzte. Ennek a mutatónak az ismeretében látható az a bámulatos mértékű fejlődés, amin az ország keresztül ment. A tény, hogy az 50-es évek elején az ország meglehetősen alacsony szintet képviselt, ellenben 2010-re elérte azt a jóléti színvonalat, amit az USA 2000-ben, mutatja, hogy a koreai vezetők, ha nem is mindent, de legalábbis eleget megtettek annak érdekében, hogy az országot olyan irányba állítsák, amely kedvező lakosainak.

Ezen mutató eredményeiből látszik, hogy a válság előtti időszakban Korea jelentősen le volt maradva az USA-hoz képest életszínvonalban. Ez pedig továbbra is alátámasztja azt az érvet, hogy szükség volt az alacsonyabb fejlettségi szintre az eSport kialakulásához, hiszen az USA-ban lévő magas HDI technikailag lehetővé tette volna annak létrejöttét, azonban ott mégsem alakult ki ilyen jellegű kultúra. A jelenség magyarázata továbbra is az a tény marad, hogy a fejlettebb gazdaságban többféle fogyasztási cikk van jelen. Több lehetőség, szélesebb piac, jobban megosztó fogyasztás, kevesebb számítógép, kevesebb videojáték, kevesebb gamer. Ezen felül egy másik fontos tényező még a kultúrába beépült általános szórakozási lehetőségek, illetve azok hiánya. Az USA-ban például az amerikai foci, a baseball és a kosárlabda erősen él a

köztudatban, mint elfogadott szórakozási lehetőség. Ezzel szemben Koreában a szurkolói kultúra nem volt jelen olyan erősen. Ez lehetővé tette, hogy új fajta versenyfajták törjenek fel. Az eSport pont ezt a szórakoztatási úrt töltötte ki.

Mivel a HDI méréséhez szükség van a GNI-ra (Bruttó Nemzeti Jövedelem) ezért érdemes egy pillantást vetni arra, hogy ez a mutató miként alakult a válságot megelőző években, a válság idején illetve utána.

2. sz. ábra - Dél-Korea és az USA egy főre GNI értéke USD-ban 2000-es dollárfolyamon



Világbank online adatbázisa

A GNI/fő hasonló ábrát mutat, mint a GDP/fő alakulása, azonban a válság hatása koránt sem látszik olyan drasztikusan. Az ábra jól mutatja, hogy Korea GNI/fő értéke még 2010-re sem érte el azt, amit az USA már 80-ban felmutatott. Ez igazolja azt az állítást, hogy a fogyasztási lehetőségek az USA-ban jelentősen szélesebbek mint Dél-Koreában.

A válság utáni időszakra a koreai gazdasági összetételben változások álltak be. A szolgáltatói szektor felerősödött az ipar gyengülése mellett. Ez nem meglepő, a chaebolok szerkezeti átalakulása miatt, továbbá a nyugati kapitalizmus rendszerének beiktatásával létrejött piaci helyzetnek köszönhetően. Ez a tendencia egyébként rengeteg hirtelen fellendülő országban megjelenik. A legtöbb ilyen ország először egy erős iparosodáson majd egy fejlettebb technológiára épülő gyártási fázison esik át, amit a nyugati civilizációkban is megfigyelhetünk bizonyos esetekben. Ezt a fázist pedig egy szolgáltatás-szektor orientált piac vált fel. Ez azonban nem jelentette a korábban is favorizált iparágak megszűnését, vagy a teljesítmény jelentős

csökkenését az országban. A kétezres évek elején Dél-Korea az élmezőnyben volt elektronikai eszközök, félvezetők (ez egyébként már a válság előtt is az ország legnagyobb forgalmú exportcikkei közé tartozott), a már korábban is említett, DRAM-ok, TFT-LCD (egyenes képernyős, illetve vékony-képernyős) monitorok és televíziókészülékek, acél és autó gyártásában és eladásában, illetve 2003-ban az első helyen végzett hajógyártásban, illetve kőolaj alapú vegyi anyagok gyártásában is jeleskedett. Érezhető hát a korábbi évtizedek nehézipari, vegyipari és elektrotechnikai orientáltsága. Mind a mai napig jelentős forgalma van az országnak a fentebb említett területeken. Fontos megállapítani, hogy a Samsungnak és az LG-nek köszönhetően az elektronikai és IT cikkek terén mind a mai napig az elsők között van Korea eladásban, amihez az ezen vállalatok által gyártott okostelefonok, monitorok és háztartási berendezések jelentős mértékben járultak hozzá. A www.statista.com adatai alapján a Samsung 2019 első negyedévében 23,1%-os globális piaci részesedést ért el az okostelefonok piacán.

Az ország általános gazdasági teljesítménye is figyelemreméltó volt a válság utáni években, aminek köszönhetően 2001-re visszafizették az IMF felé tartozásukat, ahogy azt már korábban említettem, de ezen felül is képesek voltak lépést tartani más országokkal az általuk favorizált területeken, ami egy válság után közvetlenül nem elhanyagolható teljesítmény. Az ország 2003-ra az OECD országok ranglistáján a 10. legmagasabb helyet érte el GDP-ben országos szinten 940,77 milliárd USD-os eredménnyel vásárlóerő-paritáson számolva. Ehhez azonban egy viszonylag magas népesség tartozott, így az egy főre jutó érték 19630 USD volt vásárlóerő-paritáson számolva, amivel csak a görögországi viszonyokat érte el ilyen tekintetben, tehát innen vizsgálva már nem mondható kiemelkedőnek a teljesítménye. Ebben az évben a gazdaság három fő szektorának GDP szerinti megoszlása a következőképpen alakult:

- mezőgazdaság: 3,6%
- ipari szektor: 36,2% (gépgyártás 26,6%, építőipar 9,6%)
- szolgáltatás szektor: 57,2%

Ebből látszik, hogy az ország valóban elsősorban a szolgáltatás szektor irányába terelte a gazdaságát. A kormányzati kiadások terén Dél-Korea kiemelkedően nagy arányban fordított pénzeket az oktatásra illetve a szociális

védőháló fejlesztésére és fenntartására. Az előbbi már a válság előtt is jellemző volt az országra, hiszen a munkaerő-intenzív minőségi gyártásnak alapfeltétele volt a képzett munkaerő. A válság óta kialakult óvatosság azonban visszafoga valamilyen szinten a beruházások költségeit általánosan, viszont még így is olyan értékeket mutatnak, amelyek egyértelműen mutatták, hogy a válságon Dél-Korea már túllendült a 2000-es évek elejére.

Az eSport szubkultúra, illetve az ország eleve erősen IT orientált gazdasága azt mutatja, hogy a videojáték-ipar a válság ideje alatt, illetve azután közvetlen jelentős mértékben megerősödött. Ennek egyik mutatója az, hogy az egy háztartásra jutó számítógépek száma 2000-re Dél-Koreában elérte a 70%-ot, míg az USA-ban csupán 51% volt (Statista.com és a Koreai Statisztikai Hivatal online adatbázisa). 1997-ben ez az érték mindkét ország esetében 35% körül volt. Ebből a változából tehát látszik, hogy a koreai társadalomba a számítógépek használata jelentősebb mértékben épült be, mint az USA-ban. Ehhez részben az eSport is hozzájárult. Az IT ipar fejlődéséhez az eSport közvetlenül is hozzájárult azzal, hogy a nevesebb versenyeken az iparág szereplői rendszeresen jelentek meg szponzorokként, így az eSport támogatása marketingfelületet biztosított számukra.

A fenti adatok és tények ismeretében ismét megvizsgálom az eSport feltételeinek relevanciáját.

1. Nem régóta fejlett gazdaságú ország: Az alapja az, hogy az országban a fogyasztási lehetőségek limitáltabbak egy régóta fejlett országéhoz képest. Ezen felül a fogyasztói kultúra sem olyan fejlett még. Ez nyitva hagyja az új fogyasztói kultúrkörök kialakulását. Ezen logika alapján kijelenthetem, hogy elsődlegesen nem a hirtelen felfejlődött ország a szükséges feltétel, hanem a fogyasztási lehetőségek korlátozottsága, ami jellemzője egy újonnan fellendült országnak.
2. Relatív alacsony jövedelem/fő: Ez a jelenség is szükséges feltétele volt a koreai eSport kialakulásának, hiszen az alacsony jövedelem is limitálta a fogyasztási lehetőségeket, így csak az olcsó szórakozásra költött a lakosság. Ezek között jelenhetett meg a PC-bangék használata.

3. Fejlett IT és telekommunikációs szint országszerte: Ez a feltétel nem került magyarázatra, mert egyértelmű szükséglete az eSportnak az IT termékek könnyű hozzáférhetősége.
4. Alacsony lakossági számítógép tulajdonlás: Ez a feltétel azért volt szükséges, mert ha már bekerültek volna a számítógépek a háztartásokba, akkor a PC-bangok nem terjedhettek volna el olyan mértékben, mint az megtörtént. Ezt a pontot nem elemeztem, mert elég megnézni bármely fejlett országot a következő években ilyen téren. Látható lesz, hogy a köztudatba a netkávézók sokkal kevésbé épültek be, hiszen nem volt igény gépet bérelni. Azok már rendelkezésre álltak az otthonokban.
5. Válság, amely akadályozza a lakossági fogyasztás emelkedését: Ez a pont alapvetően egy közvetlen feltétel, hiszen elsődlegesen azért gondoltam fontosnak, mert ezzel magyarázható az első kettő pont hatása, miszerint korlátolt fogyasztási lehetőségek állnak csak rendelkezésre, ami lehetőséget ad a koncentrált fogyasztásra, ami az eSportot célozhatta meg.
6. A számítógépes környezet kifejlődésének világszintű elterjedése: Ez a feltétel csupán azért volt fontos, mert a világszintű videojáték ipar fejlődése tarthatta életben az eSport IT orientált alappilléret. Ha a számítógépek csak Dél-Koreában váltak volna népszerűvé, akkor a gyártás nem feltétlenül lett volna jövedelmező a gyártóknak, így nem biztos, hogy kialakult volna egy kellően fejlett IT és telekommunikációs háttér az eSport fennmaradásához.

Összefoglalás

A dolgozatom alapvető célja az volt, hogy megvizsgáljam, milyen körülmények között alakult ki az eSport és, hogy ez miért épp Koreában történt meg, mert feltételezéseim szerint komoly szerepet játszott az iparág a válság leküzdésében. Továbbá azt is tudni akartam, hogy milyen folyamaton keresztül jutott el a világ oda, hogy ma már él a köztudatban valamilyen szinten ez a fogalom, hogy eSport, vagy legalább maga a jelenség. A gazdasági elemzést szükségesnek éreztem, mert ezáltal mérhettem fel, hogy az alapfeltevésem egyáltalán helyes lehet-e. A vizsgálataim során arra a következtetésre jutottam, hogy alapvetően nem igaz, hogy az eSportnak köszönhető részben a válságból való kilábalás, mert, bár a számítógépes játékok élvezete 98-ban hozzásegítette az országot a netkávézók népszerűvé válásában, azonban ez korántsem elég nagy gazdasági tényező ahhoz, hogy szignifikáns hatást gyakorolhasson egy válságban lévő országra. Ezt az állítást arra a feltételezésre építem, hogy ha ez nem így lenne, akkor arról találtam volna említést külön kiemelve valamilyen forrásban. Mivel azonban sehol nem említette semmilyen cikk, forrás, vagy szakirodalom még a PC-bang kifejezést sem, amikor gazdasági elemzésekről olvastam, ezért arra a következtetésre jutottam, hogy a jelenség nem volt elég szignifikáns tényező a gazdaságban. Másik fő cáfoló érvem a saját hipotézisemre pedig az, hogy az eSport eleve a válság vége után alakult ki. A válsághoz vezető folyamatok azonban világossá váltak számomra. Azt azonban igazolni tudtam, hogy a StarCraft és a netkávézók közösen egy jelentős változást hoztak létre a koreai kultúrában és komoly hatást gyakoroltak a társadalomra, főleg a fiatalokra. Ez a komoly hatás pedig a későbbiekben az egész világon megfigyelhető volt. Ez pedig egy speciális szubkultúra, a „gamer” kultúra kialakulása volt. A szakdolgozati téma tanulmányozása során az is világossá vált számomra, hogy a Koreában kialakult kultúrkör a videojátékokkal kapcsolatosan elindított egy olyan folyamatot, ami ahhoz vezetett, hogy az eSport kialakulhasson és fenn is maradjon. Az is kiderült, hogy milyen módon befolyásolta az IT ipar fejlődését az eSport a gamer társadalom által generált professzionális igényeken keresztül. Az iparág

nemzetközi elfogadottságához is sokat hoztátett a tény, hogy Dél-Korea jó példát és működő precedenst mutat fel a világ számára az eSporttal kapcsolatosan. Természetesen a videojátékok vegyes megítélése miatt rengeteg akadály áll az eSport elfogadásával szemben, például függőségi problémák, vagy a szociális élet leépülése, de Dél-Korea megmutatta a világnak, hogy nyilván léteznek szélsőséges esetek, de ez nem az általános, lehet az eSportot felelősségteljesen, munkaként végezni. Véleményem szerint az eSport, mint ágazat fenn fog maradni, azonban a játék és a játékosbázis is folyamatosan fog változni, hiszen a videojátékok akár játszása akár nézése is elsősorban a fiatalabb korosztályokat érinti. Ennek köszönhetően valószínűleg a jövőben el fognak terjedni a professzionális mobil applikáció alapú játékok és versenyek (erre kiváló példa a Hearthstone, ami játszható mobilról is és számítógépről is és rendeznek belőle pénzdíjas versenyeket is a megjelenése óta). Dél-Korea befolyása az eSportra az idő múlásával egyre kevésbé lesz jelentős, hiszen az elmúlt pár évben a legnépszerűbb játékok már többnyire inkább Kínában, Európában és az USA-ban vannak jelen, tehát a fókusz is várhatóan elmozdul Dél-Koreából.

A hipotézisem cáfolása azonban felvetett egy olyan kérdést, mely még mindig a koreai válság és az eSport kialakulásának kapcsolatát vizsgálta. A kérdés alapja az volt, hogy az egyedi körülmények, melyek Dél-Koreában jelen voltak, mind szükséges feltételei voltak az új iparág kialakulásának. Ezen feltételek elsősorban arra épülnek, hogy a korlátozott fogyasztási lehetőségek és a fogyasztói társadalom fejletlensége lehetőséget adott az új szórakozási lehetőségek kialakulásához, illetve, hogy a limitált lehetőségek lehetővé tették, hogy az újonnan kialakuló fogyasztási lehetőségek közül valamelyikre összpontosuljon a figyelem. Ennek az egész fogyasztói kulturális átalakulásnak az alapfeltételei pedig egy válság alatt voltak a legkedvezőbbek. Ezen felül a történelmi tényező, miszerint a számítógépipar fejlődése és elterjedése is mindezzel párhuzamosan történjen meg, hiszen ha korábban elterjednek a gépek, akkor ugyanúgy, mint más országokban, Dél-Koreában sem alakultak volna ki a PC-Bangok köré épült kulturális sajátosságok, ami a közösségépítő alapot biztosította a gamerek számára. Enélkül a közösség nélkül pedig nem jött volna létre a verseny ilyen szintű kiéleződése a játékosok között.

Irodalomjegyzék:

ENSZ éves jelentése:

<http://hdr.undp.org/sites/default/files/Country-Profiles/KOR.pdf> (2019.05.07)

<http://hdr.undp.org/sites/default/files/Country-Profiles/THA.pdf> (2019.05.07)

<http://hdr.undp.org/sites/default/files/Country-Profiles/USA.pdf> (2019.05.07)

<http://hdr.undp.org/sites/default/files/Country-Profiles/CHN.pdf> (2019.05.07)

Jae, Koh Byung, 2017, WCS 2017 Signature Series: GuMiho, <https://www.youtube.com/watch?v=hIba0FInuOs> (2019.05.07)

Jang, David, 2019, WCG 2019 Xi'an Official Games and Tournament Schedule Released, <https://www.invenglobal.com/articles/7780/wcg-2019-xian-official-games-and-tournament-schedule-released> (2019.05.07)

Kim, Jiyoung, 2017, Corporate financial structure of South Korea after Asian financial crisis: the chaebol experience. Journal of Economic Structures. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40008-017-0085-8> (2019.05.07)

Kiss, Adél, 2011, A délkelet-ázsiai pénzügyi válság, és napjaink pénzügyi válságának hatása az ázsiai újonnan iparosodott gazdaságok fejlődésére. Miskolci Egyetem. <http://midra.uni-miskolc.hu/document/10966/3404.pdf> (2019.05.07)

Kojima, Kiyoshi, 2000 The “flying geese” model of Asian economic

development: origin, theoretical extensions, and regional

policy implications. Journal of Asian Economics 11 (2000). 1. o.

Koreai statisztikai hivatal adatbázisa: http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=388&tblId=TX_38802_A003&language=en&conn_path=I3 (2019.05.07)

Kovács, Attila, 2005, A Koreai Köztársaság komplex gazdasági elemzése, 13, 18, 19, 30. o.

Mewati, Sunny, 2015, How did South Korea recover so quickly economically after bankruptcy during the 1997 Asian financial crisis? <https://www.quora.com/How-did-South-Korea-recover-so-quickly-economically-after-bankruptcy-during-the-1997-Asian-financial-crisis> (2019.05.07)

Olsen, Kelly, 2007, South Korean gamers get a sneak peek at 'StarCraft II', http://usatoday30.usatoday.com/tech/gaming/2007-05-21-starcraft2-peek_N.htm (2019.05.07)

Pae, Peter, 2018, South Korea's Chaebol, <https://www.bloomberg.com/quicktake/republic-samsung> (2019.05.07)

Pasquier, Martin, 2015, Curious about the South Korea gaming culture? A closer look at the popularity of esports reveals some trends. <https://e27.co/curious-south-korea-gaming-culture-closer-look-popularity-esports-reveals-trends-20170525/> (2019.05.07)

Seth, Michael J, 2017, South Korea's Economic Development. Oxford Research Encyclopedia of Asian History 1, 6, 15. o. <https://oxfordre.com/asianhistory/view/10.1093/acrefore/9780190277727.001.0001/acrefore-9780190277727-e-271?print=pdf> (2019.05.07)

Statista.com, <https://www.statista.com/statistics/214641/household-adoption-rate-of-computer-in-the-us-since-1997> (2019.05.07)

Szűcs, Ferenc, 2007, A délkelet-ázsiai pénzügyi válság és az intézmények kapcsolata 80. o. http://epa.oszk.hu/00000/00026/00034/pdf/euwp_EPA00026_2007_01_066-084.pdf (2019.05.07)

Világbank online adatbázisa: https://www.google.hu/publicdata/explore?ds=d5bncppjof8f9_&met_y=ny_gdp_mktp_cd&hl=hu&dl=hu#!ctype=l&strail=false&bcs=d&nselm=h&met_y=ny_gdp_mktp_cd&scale_y=lin&ind_y=false&rdim=region&idim=country:KOR&ifdim=region&hl=hu&dl=hu&ind=false (2019.05.07)

Williamson, Lucy, 2012, What eurozone countries can learn from South Korea.
<https://www.bbc.com/news/business-18719079> (2019.05.07)