

# **SZAKDOLGOZAT**

**Varga Dániel  
Budapest 2024**

## NYILATKOZAT

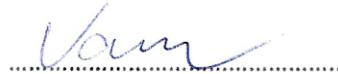
Alulírott Varga Dániel büntetőjogi felelősségem tudatában nyilatkozom, hogy a szakdolgozatomban foglalt tények és adatok a valóságnak megfelelnek és az abban leírtak a saját, önálló munkám eredményei.

A szakdolgozatban felhasznált adatokat a szerzői jogvédelem figyelembevételével alkalmaztam.

Ezen szakdolgozat semmilyen része nem került felhasználásra korábban oktatási intézmény más képzésén diplomaszerezés során.

Tudomásul veszem, hogy a szakdolgozatomat az intézmény plágiumellenőrzésnek veti alá.

Budapest, 2024. 04.28.



hallgató aláírása

**Budapesti Gazdasági Egyetem Külkereskedelmi Kar**  
**Nemzetközi Gazdálkodás Levelező Szak**  
**Nemzetközi Üzletfejlesztés Specializáció**

# **AZ E-SPORT ÉS A KÉSLELTETETT GRATIFIKÁCIÓ**

Konzulens  
**Fábics István**  
egyetemi tanársegéd

Készítette  
**Varga Dániel**  
hallgató

**BUDAPEST**  
**2024**

# Tartalom

<b>Bevezetés</b>	<b>6</b>
<b>1. Az e-sport születése, mérföldkövei és jelenlegi helyzete</b>	<b>9</b>
1.1. 50's	9
1.2. 60's	9
1.3. 70's	9
1.4. 80's	10
1.5. 90's	11
1.6. 2000's	13
1.7. 2010's	14
1.8. 2020's	16
<b>2. Nemzetközi Esport Szövetség (ISEF)</b>	<b>18</b>
2.1. Főbb céljai és tevékenységei	18
2.2. Tagállamok és nemzetközi együttműködés	18
<b>3. A játékok sokszínűsége</b>	<b>20</b>
3.1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)	20
3.2. Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA)	21
3.3. Az FPS, vagyis First-Person Shooter játékok „lövöldözős játékok”	22
3.4. Real-Time Strategy (RTS)	23
3.5. Sports Games	25
3.6. Racing Games	26
3.7. Card Games	27
3.8. Casual Games	28
<b>4. Online játékok üzleti modelljei</b>	<b>30</b>
4.1. Havi előfizetés (Subscription-Based)	30
4.2. World of Warcraft és az MMORPG mélysége	31
4.3. Ingyenes játék mikrotranzakciókkal (Free-to-Play with Microtransactions)	35
4.4. League of Legends és a MOBA varázsa	37
4.5. Egyszeri vásárlás (Buy-to-Play)	40
4.6. Hibrid modellek	41
4.7. Ad-based modellek	46
<b>5. Az azonnali jutalom preferenciája és a késleltetett gratifikáció</b>	<b>48</b>
5.1. Azonnali jutalom preferenciája	48

5.2.	Késleltetett gratifikáció _____	49
5.3.	The Marshmallow Test: Mastering Self-Control _____	50
5.4.	Azonnali jutalom preferenciája és a késleltetett gratifikáció a játékpiacon _____	51
5.5.	Piaci hatások _____	54
5.6.	A pszichológiai kutatások _____	54
6.	Összefoglalás _____	55
	<i>Források:</i> _____	56
	<i>Hivatkozott internetes források:</i> _____	58
	<i>Ábrajegyzék:</i> _____	59

## BEVEZETÉS

A digitális kultúra rohamos fejlődése az utóbbi évtizedekben új dimenziókat nyitott a sport világában, ahol az e-sport (elektronikus sport) ma már nem csupán egy szűk réteg kikapcsolódási formája, hanem komoly gazdasági tényezővé és globálisan elismert versenysporttá nőtte ki magát. Az e-sport, mely a videojátékok versenyszerű üzését jelenti, a technológiai fejlődésnek köszönhetően mára milliókat mozgat meg világszerte, a játékosoktól kezdve a nagyvállalatokon át a médiaóriásokig. Ez a dolgozat arra vállalkozik hogy bemutassa az e-sport fejlődését a kezdetektől napjainkig, kronologikusan felsorolva mérföldköveit, rendszerezve a különböző játékok fajtáit ezzel is szemléltetve sokszínűségét. Olykor kitekint mind ezek gazdasági és piaci hátterére, amely lehetővé tette, hogy az e-sport a jelen kor egyik meghatározó sportágává váljon és bizonyítja az azonnali jutalom preferenciája és a késleltetett gratifikáció elméletek helyességét az online játék piac két nagy üzleti modelljének a havi előfizetéses és Free to play microtranzakciós modellek példáján. Emellett szeretném a laikusokat közelebb vinni a jelenséghez és a témával kapcsolatban konzervatív állásponton levők szemét felnyitni annak terén hogy manapság otthon a szobánkban ülve is lehetünk igen csak jól fizetett hivatásos sportolók.

Nagyon erős a témával kapcsolatos belső vonatkozásom mivel több mint húsz éve játszom különböző online, offline, single és multiplayer játékokkal. Ez idő alatt számos egymástól nagyon eltérő tapasztalatom volt mind a játékelményt mind a hozzájuk fűződő vonzalmat és függőséget tekintve.

Legjobb tudomásom szerint ebben a témában Magyarországon nem sok dolgozat született és a magyar nyelven a források is csak szűkösen állnak rendelkezésemre. Ennek oka az lehet hogy, hazánkban bár nem elhanyagolható piaca van a játékiparnak maga az e-sport kultúra csak csekély mértékben szivárgott be a hétköznapjainkba, nem beszélve arról hogy, Magyarország ezen a területen jócskán le van maradva nem csak a világelsőktől hanem a minket körülvevő országokkal összehasonlítva is. Mai napig az idősebb generáció (ebben az esetben az 1980-as évek előtt születettek) nem érti hogy a fiatalabbak hogy képesek hosszú órákon keresztül ülni a számítógépek és konzolok előtt bámulva a monitort vagy a TV-t. Nem tudják hogy maga a tevékenység nagyon hasonlít arra folyamatra, amikor ők ülnek le megnézni egy sportközvetítést vagy akár részt is vesznek magában az eseményben. A választ erre a Magyarországon egyenlőre alig ismert e-sport adhatja meg.

Az e-sport, vagyis az elektronikus sport fogalmának hivatalos meghatározása széles körben elfogadott, de különböző szervezetek és intézmények általában eltérően definiálják és mind a mai napig fejlődésben van. Említésekor legtöbbször a videójátékok versenyszerű, professzionális keretek között történő üzését értjük, ahol az egyéni vagy csapat alapú versengés a digitális platformokon zajlik. A versenyeket gyakran nagy rendezvényeken bonyolítják le, élő közönség előtt és online közvetítéssel, nagy díjazások mellett. Az International Esports Federation, ami egy globális szervezet az e-sportok szabályozására és promóciójára, így határozza meg az e-sportot: Az e-sport olyan versenysport, amelyben az elsődleges aspektusok az elektronikus rendszerek általi agyi kihívások és reakciók, ahol a játékosok különböző elektronikus eszközök és játékok segítségével versenyeznek." (IESF,2008). Más értelmezésben „az a tevékenység, amikor számítógépes játékokat játszanak mások ellen az interneten, gyakran pénzért, és gyakran nézik mások az internetet használó emberek, néha speciálisan szervezett eseményeken.” (dictionary.cambridge) Az e-sport definíciójának és elismerésének kérdése még inkább relevánssá vált azután, hogy felmerült az e-sport esetleges olimpiai sporttá válásának lehetősége. Bár az e-sportot még nem fogadták el olimpiai sportágként, a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB) elkezdte vizsgálni az e-sportokat és a 2022-es Ázsiai Játékokon már hivatalosan is versenysportként szerepeltek.

Az e-sport meghatározásának kiterjesztése nem csak sportolói és versenyszervezési szempontból fontos, hanem gazdasági és kulturális vonatkozásban is. Az e-sport ipar rohamos növekedése, a nagy értékű médiajogok és szponzorációs szerződések, valamint a világszerte milliókat megmozgató rendezvények kiemelik ennek a modern sportágnak a társadalmi és gazdasági relevanciáját. Az e-sport hivatalos definíciója változóban van és folyamatosan alakul a nemzetközi sportközösségen belül, miközben egyre több hagyományos sporttestület és kormányzati szerv ismeri el. Az e-sport egyértelműen túllépett azon, hogy csak szabadidős tevékenység legyen, ma már egy komolyan vehető, globális jelentőségű versenysport.

Maga a sport definíciója Claus Tiedemann sporttudós szerint: „Egy kulturális tevékenység, mely során az emberek saját akaratukból kapcsolatba lépnek más emberekkel annak érdekében, hogy tudatosan fejlesszék képességeiket, teljesítményüket legfőképp mozgás területén és hogy összemérjék tudásukat más emberekkel, az adott szabályok keretei között, anélkül, hogy szándékosan sérülést okoznának egymásnak.” (Tiedemann, 2004) A meghatározás alapján látható, hogy több pontban is megegyezik az e-sport a tradicionális sportokkal, mivel az alapvető cél a közös érdeklődés alapján összemérni tudásunkat másokkal, szabályozott keretek között. Különbséget az jelent, hogy kevésbé végeznek fizikai tevékenységet. Azonban láthatunk sok egyéb sportot, ahol nem csupán a fizikai erőnlét a fontos, hanem a koncentráció

és a szellemi állóképesség is. Emellett köztudott hogy a tradicionális sportok magas szinten való űzésekor a játékosok nem csak a fizikai hanem mentális teljesítményüket is igyekeznek edzeni hasonlóan az e-sportolók felkészüléséhez, ahol a pszichikai edzések mellett jelentős hangsúlyt fektetnek a fizikai teljesítmény fokozására is. Ha azt vesszük alapul hogy a sakkot hivatalosan is sportnak tekintik akkor az e-sportnak különösen a jelenkorban ahol világszerte hatalmas tömegeket mozgat meg az online térben, abszolút van létjogosultsága. Térhódítása kiválóan példázza hogy nem csak a jövő hanem a jelenkor egyik leglendületesebben fejlődő újgenerációs sportja, ezt vagy elfogadják a konzervatív állásponton levők és az idősebbek vagy nem.

Az elmúlt évtizedekben, különösen az internet széleskörben való elterjedésének a hardverek és a hordozható eszközök robbanásszerű fejlődésének köszönhetően az online játékok rekord magasságú népszerűségnek örvendenek. Azon kevés piacok egyike amelynek nem hogy nem ártott a Covid járvány hanem egyenesen olaj volt a tűzre. A pandémia alatt világszinten széleskörben otthon maradó tömegek szembetűnően jól tettek a streaming és online játékpiacon teljes ágának. A piacuk folyamatosan bővül és egyre több játékos csatlakozik hozzájuk nem csak részt vevőként hanem nézőként egyaránt.



# **1. AZ E-SPORT SZÜLETÉSE, MÉRFÖLDKÖVEI ÉS JELENLEGI HELYZETE**

## **1.1. 50's**

Az első tényleges többjátékos játékot 1958-ban az "Instrumentation Higinbotham" akkori vezetője mutatta be a nyílt napon. "Tennis for Two"-nak hívták, és lehetővé tette, hogy két ember játszasson egymás ellen. A játékot a joystick egy korai formájával játszották, amely lehetővé tette a játékosoknak, hogy a labdát a háló felett üthessék és módosítsák a pályáját. Ma már többen ezt a címet tartják az eSport ősrobbanásának.

## **1.2. 60's**

Eltelik néhány év, mire létrejön az első eSport szerű szerveződés. Alapjául az űrjátékot a "Spacewar!"-t már 1962-ben megírta Steve Russel informatikus és néhány kollégája (Monnens, Goldberg, 2015). Ebben két játékos játszik egymás ellen egy-egy űrhajóval. Érdekes módon az űrhajók már korlátozott mennyiségű üzemanyaggal és lőszerrel rendelkeztek és egy bolygó gravitációs tere ellen kellett küzdeniük. A világ első igazi digitális számítógépes játéka tartják és 2007-ben a New York Times minden idők tíz legfontosabb számítógépes játéka közé sorolta (New York Times, 2007).

## **1.3. 70's**

Az elektronikus sportok történetét legtöbben az 1970-es évekre vezetik vissza, amikor is az első komolyabb videójátékok megjelenése új lehetőségeket nyitott a játékosok számára nem csak a szórakozás, hanem a versengés terén is.

1972. október 19-én azonban végre eljött az idő a stanfordi Mesterséges Intelligencia Laboratóriumban. Az egyetem adott otthont a világ mondhatni első eSport versenyének, az "Intergalactic Spacewar Olympics "-nek. Huszonnégy játékos találkozott ezen a napon, hogy megmérkőzzenek a "Spacewar!" nevű játékkal ami a fentebb említett kezdetleges de összetettebb űrhajós lövöldözős játék volt. Az akkori győztes jutalmul a "Rolling Stones" magazin egy évre szóló előfizetését kapta (Ananya, 2022), ami jelzi, hogy ezek a korai

versenyek még nagyon távol álltak a mai e-sport események komolyságától. Az akkori játékokkal játszó körök továbbra is egyetemekre és hasonló intézményekre korlátozódtak, hiszen a technológia igen csak korlátok közé szorította a felhasználók lehetőségeit.

A "Magnavox Odyssey" 1972-es bemutatásával megjelent az első olyan játékkonzol, amely TV-hez csatlakoztatható. Annak ellenére, hogy meglehetősen kényelmetlen volt a használata ugyanis a játékkeret sablon formájában kellett a tévére ragasztani a játékhoz, de ez a konzol már a tömegek számára tette alkalmassá a digitális játékot.

Ezenkívül ebben az évtizedben létrehozták az első játékkermet, amelyek megalapozták, hogy a nagyközönség olyan gépeken játsszon, mint például a Pong. A játék kompetitív jellege azonban csak az állandó magas pontszámmal rendelkező listák bevezetésével vált lehetővé. Az egyik első olyan gép, amely ezt a lehetőséget kínálta, a "Sea Wolf" volt 1976-ból.

## 1.4. 80's

Az 1980-as években a videojáték-ipar robbanásszerű növekedése további lendületet adott az e-sport fejlődésének. Az első komolyabb, tömeges részvétellel bíró versenyt az Atari szervezte 1980-ban, amely a "Space Invaders Championship" nevet viselte, és több mint 10,000 résztvevőt vonzott Amerika-szerte. Ez az esemény jelentette az első lépést az e-sportok felé azáltal, hogy megmutatta, hogy van érdeklődés a videojátékok versenyszerű megmérettetése iránt. (Steemit, 2017)

*1.ábra  
Megalectoria-Atari's national Space Invaders championship 1980*



A következő lépések az eSport irányába ismét az USA-ból érkeztek. Az Iowa állambeli Ottumwából származó Walter Day játékterem üzemeltetője 1982. február 9-én alapította meg az első játékvezetői szolgálatot a videojátékokhoz a "Twin Galaxies National Scoreboard"-al. (Jedionston, 2024) A háttér a Time magazin 1982-es sztorija volt arról, hogy a 15 éves Steve Juraszek hogyan döntött rekordot a Defender nevű játékban. Walter Day azonban ismert egy fiatal játékost a játéktermében, aki messze felülmúlta ezt a sikert. Miután konzultált a Williams gépgyártóval és a játékfejlesztő Namco-val, megtudta, hogy a Defender vagy bármely más videojáték esetében nincs országos ranglista, ez szolgáltatta a kezdeti szikrát a szolgáltatása létrehozásához. A Twin Galaxies név egyébként a saját játékterme nevéből származik. Amellett, hogy nemzeti rekordlistát vezettek, a "Twin Galaxies hivatalos videojáték és flipper világrekordjainak könyvét" hamarosan univerzális szabályrendszerként tervezték, amely megakadályozza a csalással vagy hasonlókkal való esetleges visszaélést.

1983-ban megalapította a U.S. National Video Team-et, a világ első profi játékcapatát. Megszervezte a North American Video Game Challenge-t is, az első videojáték-mesterek versenyét az Egyesült Államokban. A „videojátékok” témakörében végzett kiterjedt erőfeszítéseinek köszönhetően magabiztosan nevezhetjük az eSport egyik úttörőjének.

1988-ban megjelent a Netrek, az első többjátékos számítógépes játék, amelyet akár 16 játékos is játszhatott egymással az interneten keresztül. Ez egy valós idejű stratégiai játék volt a Star Trek univerzumban ahol a játékosoknak egy 40 bolygóból álló galaxist kell meghódítaniuk.

## **1.5. 90's**

1990-es években az internet erőteljes növekedésnek indult az NSFNET korlátozásainak feloldása és a World Wide Web (WWW) megjelenése után, amit Tim Berners-Lee indított útjára 1991-ben. (Webfoundation, 2022) A webböngészők, mint a Mosaic és később a Netscape Navigator megkönnyítették a felhasználók számára a hálózat használatát. Az internet kereskedelmi jellege is megerősödött ebben az évtizedben, a vállalatok és a fogyasztók egyaránt felfedezték az online tér lehetőségeit. Ezáltal az internet széleskörben való hozzáféréseinek lehetősége mindenki számára nyitott volt. Eddig javarészt csak katonai vagy tudományos célzattal használták és civil felhasználókként leginkább csak egyetemek férhettek hozzá. Ez az eseménysor ágyazott meg és játszott kulcsfontosságú szerepet az egész világon elterjedő internetnek és ezáltal a mai formában létező eSport széleskörben való felhasználásának.

Az 1990-es évek elején a Nintendo is felismerte a versenyek jelentőségét és 1990-ben megszervezte a "Nintendo World Championships"-t az USA-ban. (Raregames,2024) A három korosztályban megrendezett verseny győztesei arany Nintendo játékmodulokat kaptak. A játékok a Super Mario Bros, a Rad Racer és a Tetris kerültek megrendezésre.

A Blockbuster Video az Egyesült Államokban jól ismert videobolt-lánc 1994-ben rendezte meg a videojátékosok világbajnokságát az amerikai GamePro magazinnal együttműködve. A versenyt a Super Nintendón és a Sega Mega Drive-on rendezték meg többek között a Sonic the Hedgehog 3-at és a Virtua Racinget játszották.

A kilencvenes években az internet elterjedésével és a multiplayer játékok fejlődésével az e-sport egy új szintre lépett. Az olyan játékok, mint a "Quake" és a "StarCraft", saját dedikált követőtáborot építettek és lehetővé tették, hogy a játékosok a világ különböző pontjairól csatlakozzanak és versenyezzenek egymással. Ebben az időszakban kezdtek el kialakulni az első professzionális csapatok és ligák, valamint megjelentek az első online közvetítések is, amelyek lehetővé tették a versenyek tágabb körű közvetítését.

Az 1990-es években világossá vált, hogy a versenyszerű játék jövője a PC-ken és a világhálón lesz, akkor még nem ismerték a consolokat és elképzelhetetlennek tűntek a mai világ hordozható eszközeinek lehetőségei. Ahogy a hardver olcsóbbá és erősebbé vált, a PC-k egyre hétköznapiabbá váltak a magánháztartások és így a játékipar számára is. A 90-es évek közepén kezdődtek az első nagy LAN-partik (több játékos egy azon játékkal egy térben és időben fizikálisan összekötött offline játéka), ahol egyre több gamer játszotta kedvenc játékait a barátaival. Ezekből a találkozókból alakultak ki a korai klánok, amelyek a professzionális játékot kezdetlegesen irányították. Ezek a csapatok ugyanis hamarosan a nagyobb versenyeken is megmérkőztek egymással. A hálózatépítés előretörésével és a privát internetkapcsolat lehetőségével a korábbi regionális korlátozások is megszűntek. Az olyan játékok, mint a Doom, a Quake, az Unreal Tournament vagy a StarCraft, mára az eSport történetének szerves részét képezik. Lerakták az egymás elleni játék alapjait akár csapatban, akár egyedül. Ennek a fejlődésnek az eredményeként az 1990-es évek végén megalakultak az első eSport ligák: például az Electronic Sports League, amely a „Német klánligából” (DeCL) alakult ki, vagy a „ClanBase”, amely elindult 1998-ban. (Ispo, 2023)

## 1.6. 2000's

Az e-sport a 2000-es években ment át az első igazi ipari forradalmán, ami alapjaiban formálta át és teremtette meg a mai modern versenyek alapjait. Ez az évtized volt az, amikor az e-sport elkezdte kiépíteni azokat a struktúráit, amelyek lehetővé tették a későbbi minden eddigieket túlszárnyaló növekedést és mainstream népszerűséget. Létrejöttek a ma is hatalmas profitot realizáló játékgyártó cégek olyanok mint a Blizzard Entertainment, a Valve, az EA Sports és a Riot Games.

A legfontosabb e-sport játékok közé tartozott a "Counter-Strike", "StarCraft", "Warcraft III", "World of Warcraft" és később 2009-ben a League of Legends. Ezek a játékok alapozták meg az e-sport népszerűségét, különösen Dél-Koreában, ahol az e-sport kultúra először kapott nagy nyilvánosságot és kormányzati támogatást.

Az infrastruktúra és technológiai fejlődés által a szélessávú internet elterjedése lehetővé tette a gyorsabb és megbízhatóbb online játékot, amely elengedhetetlen volt az e-sport események szervezéséhez és népszerűsítéséhez. Ezzel egyidőben a streaming technológiák, mint az élő közvetítés kezdtek elterjedni, bár a Twitch (ami később vált az e-sport közvetítések első számú platformjává) csak 2011-ben indult el. Gomba módra nőttek ki a semmiből a nagyobb immáron profi szervezésű bajnokságok egyre komolyabb jutalmakkal.

A 2000-es években láttak napvilágot olyan többek között ma is létező nagy e-sport versenyek, mint például a Electronic Sports World Cup (2003) vagy a World Cyber Games (2000), aminek a dél-koreai Yonginban található Everland adott otthont és összesen 180 sportoló kvalifikálta magát a döntőre, az összdíjazás elérte a 200.000 \$. (esportslane, 2024) Ezek a játékosok 17 országot képviselve négy különböző játékban szerepeltek: Age of Empires II, FIFA 2000, StarCraft Brood War és Quake III Arena. A házigazda Dél-Korea három arannyal és három ezüsttel végzett az érmek összesítésében, míg az USA egy aranyat és egy bronzot szerzett. A fennmaradó érmet, egy ezüstöt és egy bronzot Svédország és Hollandia szerezte meg. Ez motiválta a játékosokat, hogy professzionális karriert építsenek az e-sportban. Ahogy az e-sport események népszerűsége nőtt, úgy bővültek a játékok körüli közösségek és szurkolói bázisok is. A közösségi média és a különböző fórumok, mint a Reddit (2006) segítségével a rajongók követhették kedvenc csapataikat és játékosait, valamint megoszthatták saját tapasztalataikat és stratégiáikat.

Az e-sport gazdasági vonzereje is megnőtt a 2000-es években, aminek köszönhetően több vállalat is belépett a piacra, fejlesztői oldalról olyanok mint Valve Corporation vagy az Activision Blizzard, Inc. és szponzorként a Coca Cola vagy az Intel. Szponzorációk és a

hirdetési lehetőségek mellett professzionális csapatok alakultak, amelyek támogatást nyújtottak a játékosoknak edzések és versenyek formájában. Ezen a ponton már világos volt, hogy az e-sport komoly iparággá válik.

A 2000-es évek tehát kulcsfontosságú időszak volt az e-sport számára, amely megalapozta a sportág mai formáját és elterjedését. Az ebben az évtizedben tett innovációk és fejlesztések tették lehetővé, hogy az e-sport a következő évtizedekben tartósan globális jelenségé váljon.

## **1.7. 2010's**

Az e-sport a 2010-es évektől fogva már mondhatni azóta is töretlen valódi fénykorát éli és belépett a globális köztudatba mint egy legitim, széles körben elismert versenysport. A streaming platformok és közösségi média tovább fokozta a népszerűségét világszerte játszói könnyedséggel vált elérhetővé mind résztvevői mind nézői szempontból. A Twitch, amely 2011-ben indult, forradalmasította az e-sport közvetítését, lehetővé téve a rajongók számára, hogy élőben kövessék kedvenc játékaikat és versenyeket. A Twitch mellett más platformok, mint a YouTube és később a Facebook és a Twitter is jelentős szerepet vállaltak az e-sport események népszerűsítésében.

Az évtized során számos új, nagyszabású versenyt és ligát hoztak létre, amelyek minden eddiginél magasabb díjazást kínáltak, ezzel vonzva a legjobb játékosokat világszerte és valódi karrierlehetőséget kínálva számukra. Ilyen például a „League of Legends” világbajnokság (2011 óta), a „The International” a Dota 2 ahol a díjalap 2011-ben 1,6 millió dollár volt, 10 millió dollár 2014-ben, 20 millió dollár 2016-ban, 30 millió dollár 2019-ben és 40 millió dollár 2021-ben), vagy az „Overwatch World Cup” amely a nemzeti csapatok közötti versengést helyezi előtérbe. Ezek a versenyek nem csak nagy nézőszámokat generáltak, hanem jelentős médiafigyelmet és szponzori érdeklődést is magukra vontak.

2. ábra  
The International - Dota 2 összdíjazása 2011-2021 kivágott kép

A nemzetközi 2011	2011.08.17-2011.08.21	1 600 000 dollár	-
A nemzetközi 2012	2012.08.26-2012.09.02	1 600 000 dollár	100%
A nemzetközi 2013	2013.08.03-2013.08.11	2 874 380 dollár	179,649%
A nemzetközi 2014	2014.07.08-2014.07.21	10 923 977 USD	380,046%
A nemzetközi 2015	2015.07.27-2015.08.08	18 429 613 dollár	168,708%
A nemzetközi 2016	2016.08.03-2016.08.13	20 770 460 dollár	112,702%
A nemzetközi 2017	2017.08.07-2017.08.12	24 787 916 USD	119,342%
A nemzetközi 2018	2018.08.15-2018.08.25	25 532 177 dollár	103,003%
A nemzetközi 2019	2019.08.15-2019.08.25	34 330 068 dollár	134,458%
A nemzetközi 2021	2021.10.07-2021.10.17	40 018 195 USD	116,569%

A 2010-es években az e-sport ipar bevételei jelentősen megnöttek a korábbi évekhez képest, részben a jegyeladások, merchandising, szponzorációk és médiajogok értékesítése révén. Nagy márkák és nem hagyományos szponzorok, mint a Coca-Cola, a Red Bull és a Nike is beléptek az e-sport piacra, jelentős támogatást nyújtva az eseményeknek és csapatoknak.

Az e-sport globális jelenséggé válásának köszönhetően a 2010-es években, a versenyekre már nem csak Ázsiából és Észak-Amerikából, hanem Európából, Dél-Amerikából és Ausztráliából is érkeztek versenyzők. Az e-sport egyre inkább elismerést nyert mint egy valódi sportág, számos országban (Dél-Korea, Kína, Oroszország) hivatalos sportágként is elismerve, ami elősegítette az e-sportolók vízumokhoz való hozzáférését és a kormányzati támogatásokat. A technológia fejlődése lehetővé tette az e-sport ipar számára, hogy fejlett versenyhelyszíneket és stúdiókat hozzanak létre. Nevesebb rangadókon már hivatásos szakkomentátorok narrációja mellett élvezhettük az egyes közvetítéseket. Az e-sportok számára kifejlesztett speciális eszközök, mint a magas minőségű és teljesítményű számítógépek és azok perifériái mint a monitorok, egerek vagy vezeték nélküli fejhallgatók tovább növelték a sportág profizmusát. Mindezek összessége végül egy olyan iparággyá emelte az eSportot, amely ma már elengedhetetlen része a modern szórakoztatóiparnak.

## 1.8. 2020's

Az e-sport piaca exponenciális növekedést mutatott. A globális bevételek, amelyek elsősorban hirdetésekből, szponzorációkból, médiajogokból és merchandisingből származtak, jelentős mértékben emelkedtek. Az eSport piac méretét globálisan 2024-ben 2,11 milliárd USD-ra becsülték.

Itt már világszerte emberek milliói érdeklődnek a versenyszerű videojátékok iránt, amelyek több millió dolláros nyeresémet kínálnak. Ma már nem ritka, hogy az alkalmi játékosok hét számjegyű fizetést kapnak, jelentős üzleti támogatást a streaming szolgáltatásoktól és megjelennek élő eseményeken.

A piac növekedési tényezői, a játékok élő közvetítésének növekedése, a jelentős befektetések, növekvő közönségelérés, elkötelezettségi tevékenységek és a ligaversenyek infrastruktúrája. A piac profitál azokból a jövedelmező kilátásokból amelyeket az iparág növekvő professzionalizációja tesz lehetővé az influencereknek, játékosoknak, rendezvényszervezőknek és játékfejlesztőknek.

A közönség és az eSport játékosainak jelentős része millenáris. Így az eSport kiadói ezt az ügyfélkört célozzák meg azzal, hogy személyre szabják a játékelményt és különféle platformokon kínálják a játékot, például konzolon, PC-n és mobilon. Például 2018 áprilisában a Fortnite játék 296 millió USD bevételt generált platformonként, ami éves szinten több mint bármely jelentős konzolos vagy PC-s játéké. Olyan szervezetek alakulnak ki, amelyek irányítják az egész sportágat. Például az olyan egyesületek, mint a World Esports Association (WESA) és az Esports Integrity Coalition együttműködnek az esportban érdekelt felekkel a verseny integritásának védelme érdekében és kivizsgálják a csalás minden formáját, beleértve a mérkőzések manipulálását is. Ezért ez várhatóan még pozitívabb kilátást ad a piacra és várhatóan kiegészíti a piac növekedését. (Modorintelligence,2024)

Szponzorációk és partnerségek szempontjából a nagy márkák, mint a Red Bull, Intel és Coca Cola aktívan részt vesznek az e-sportban, jelentős támogatást nyújtva a versenyeknek és csapatoknak. Ezek a vállalatok nemcsak pénzügyileg, hanem technológiai támogatással és innovációkkal is hozzájárulnak az e-sport események sikeréhez.

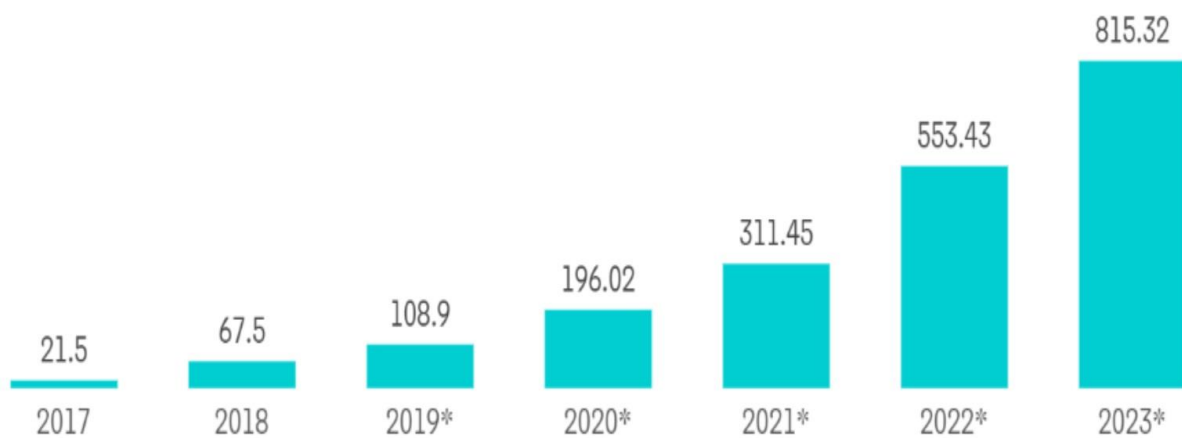
Az e-sport események nézőszámai a tetőpontjukat érték, milliókat vonzva világszerte. Ezt az online streaming platformok, mint a Twitch és YouTube, valamint a hagyományos televíziós csatornák közvetítései is támogatták. Az e-sport szervezetek professzionalizálódtak, sok új liga és verseny létrejöttével, amelyek jobban szervezettek és strukturáltak, mint valaha. Ezen túlmenően az e-sport akadémiák és edzőközpontok fejlesztése is hozzájárult a játékosok



körének bővítéséhez és a teljesítmény növeléséhez. Az e-sport egyre inkább elismert mint oktatási és karrier lehetőség. Egyetemek és felsőoktatási intézmények kínálnak tanfolyamokat és szakokat, amelyek az e-sport iparághoz kapcsolódnak és számos iskolai és egyetemi liga is létezik már, amely tovább növeli az e-sport szociális és oktatási relevanciáját.

3. ábra  
Esport média bevételek világszerte – Mordorintelligenc

### eSports media revenue worldwide from 2017 to 2023



## **2. NEMZETKÖZI ESPORT SZÖVETSÉG (IEF)**

A jelenség komolyságát fémjelzi az International Esports Federation (IESF) léte, azaz a Nemzetközi E-sport Szövetség, egy nemzetközi szervezet, amelyet 2008-ban alapítottak Dél-Koreában. Az IESF célja az e-sportok előmozdítása és szabályozása, valamint annak elismerése mint egyenértékű sporttevékenység világszerte.

### **2.1. Főbb céljai és tevékenységei**

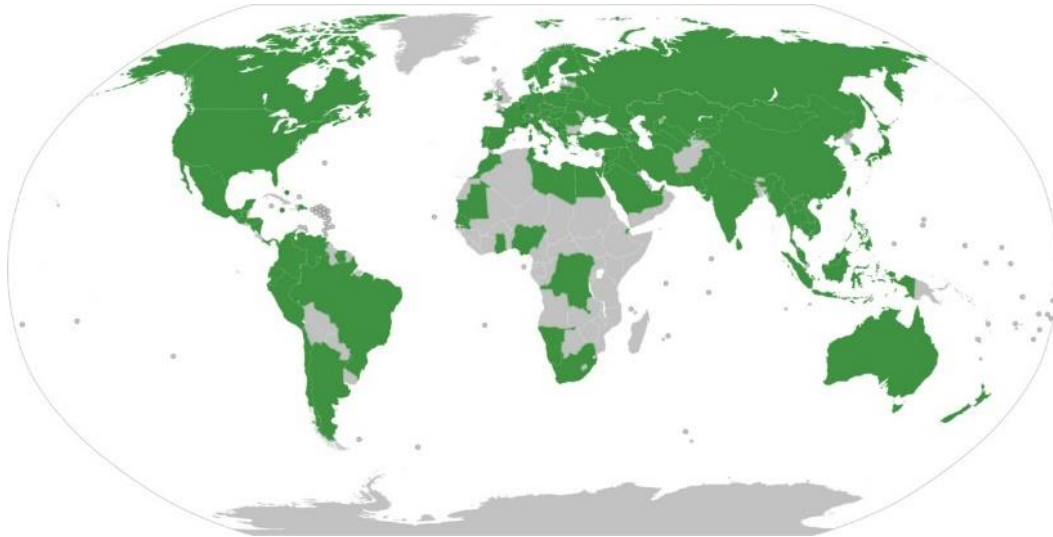
- Nemzetközi elismerés: Az IESF az e-sportokat mint hivatalos sportágat szeretné elismertetni globális szinten. Ennek érdekében együttműködik különböző nemzeti és nemzetközi sporttestületekkel, hogy az e-sport bekerülhessen az olimpiai és egyéb nemzetközi sportrendezvények programjába.
- Standardizáció és szabályozás: Az IESF dolgozik azon, hogy egységes szabályokat és irányelveket dolgozzon ki az e-sport versenyek szervezésére, így segítve a sportág globális növekedését és integritásának megőrzését.
- Versenyek szervezése: Az IESF évente megrendezi az Esport World Championshipet, amely a szervezet zászlóshajó eseménye és ahol a tagországok nemzeti csapatai mérkőznek meg egymással különböző e-sport játékokban. Ez az esemény segít a nemzeti szövetségek közötti kapcsolatok építésében és a sportág népszerűsítésében.
- Oktatás és képzés: Az IESF szerepet vállal az e-sportokkal kapcsolatos tudás és tudományos kutatások terjesztésében, valamint képzési programokat szervez játékosok, edzők és bírók számára.

### **2.2. Tagállamok és nemzetközi együttműködés**

Az IESF jelenleg 143 tagországot számlál (IEF, 2024), ami jelzi az e-sport máig is növekvő globális jelentőségét. A szervezet együttműködik más nemzetközi sporttestületekkel és szervezetekkel, mint például a GAISF (Global Association of International Sports Federations) és az UNESCO, hogy elősegítse az e-sportok elfogadását és integrációját a hagyományos sportvilágba. Az IESF folyamatosan dolgozik azon, hogy az e-sportokat mint versenysportot globálisan elismerjék és olyan lehetőségeket teremtsenek, amelyek segítenek a játékosoknak

és szakembereknek a sportágban való fejlődésben és karrierépítésben. Az IESF tevékenységei így hozzájárulnak az e-sportok szabályozott, szervezett és elismert sportágként történő fejlődéshez.

*4. ábra  
ISEF tagállamai, 2024*



### **3. A JÁTÉKOK SOKSZÍNŰSÉGE**

Az online játékok világa mára rendkívül változatos és szerteágazó, számos különböző műfaj és típus található meg benne, amelyek különböző játékmechanikákat és interakciós lehetőségeket kínálnak a játékosok teljeskörű igényeit kielégítve.

#### **3.1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)**

A Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, röviden MMORPG-k, a játékok egyik legelragadóbb műfaját képviselik, amelyek a hatalmas, online, többszereplős interaktív világokban zajlanak. Ezek a játékok lehetővé teszik a játékosok számára, hogy virtuális avatárokat hozzanak létre, több különböző módon fejlesszék őket és együtt vagy egymás ellen játsszanak egy hatalmas, legendákkal teli, mesés környezetben.

##### **3.1.1. Jellemzői:**

- **Virtuális világok:** Az MMORPG-k általában nagy, összetett és folyamatosan elérhető virtuális világokban játszódnak. Ez a világ állandóan online, így a játékosok bármikor beléphetnek és folytathatják kalandjaikat.
- **Karakterfejlesztés:** A játékosok egyedi karaktereket hozhatnak létre, amelyek különböző fajokból és osztályokból választhatók. Ezek a karakterek tapasztalati pontokat gyűjtenek a különböző kalandjaik által, fejlődnek, új képességeket és felszereléseket szerezhetnek.
- **Közösségi interakció:** Az MMORPG-k erősen támaszkodnak a játékosok közötti interakcióra. Ez magában foglalja a kereskedelmet, a csapatban történő küldetések végrehajtását, céhek vagy klánok alakítását és sokszor komplex gazdasági rendszereket.
- **Történetmesélés:** Sok MMORPG rendelkezik gazdag háttértörténettel és világgal, amelyek folyamatosan fejlődnek a játékon belüli eseményeken és a játékosok cselekedetein keresztül.
- **Szerepjáték:** Az MMORPG-k lehetővé teszik a játékosok számára, hogy valóban beleéljék magukat karaktereik szerepébe, gyakran komplex morális döntéseket és interakciókat kínálva.

### **3.1.2. Népszerű MMORPG-k**

- World of Warcraft (2004): Talán a legismertebb és legnépszerűbb MMORPG, amelyet a Blizzard Entertainment fejlesztett. A játék Azeroth fantáziavilágában játszódik és milliókat vonzott a gazdag háttértörténete, a folyamatosan bővülő tartalom és a közösségi játékelmény miatt. A World of Warcraft-ot később mind az előfizetéses játékoknál mind a késleltetett grafikai elvénél bővebben tárgyalom.
- The Elder Scrolls Online (2014): A híres Elder Scrolls sorozat online változata, amely Tamriel kontinensén játszódik. A játék lehetővé teszi a játékosok számára, hogy felfedezzék a sorozat ikonikus világát más játékosokkal együtt.
- Final Fantasy XIV (2010): Egy másik nagy sikerű MMORPG, amely a híres Final Fantasy sorozat része. A játék erősen támaszkodik a történetmesélésre és a karakterfejlesztésre és híres a magával ragadó történetéről és közösségéről.

## **3.2. Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA)**

A Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) játékok a többihez képest új, de gyorsan népszerűvé vált műfaj a videójátékok világában. A MOBA játékok stratégiai és akcióelemeket ötvöznek és kifejezetten az online, csapat alapú versengésre összpontosítanak. Ezek a játékok általában két csapat közötti összecsapásokra épülnek, ahol minden csapat célja az, hogy legyőzze az ellenfél csapatát és lerombolja annak fő épületét a térképen.

### **3.2.1. Jellemzői:**

- Csapat alapú dinamika: A MOBA játékokban két csapat (általában 3-5 játékosból álló csapatok) versenyez egymással. A csapatmunka és a stratégiai tervezés létfontosságú a sikerhez.
- Hősök és karakterek: Minden játékos egy "hőst" vagy "karaktert" választ, amelyeknek egyedi képességeik és stílusuk van. A játékok során a játékosok fejleszthetik karaktereik képességeit és felszereléseiket.
- Térképek és pályák: A MOBA játékok általában egy vagy több szimmetrikus pályán zajlanak, amelyek "sávokra" (lanes) vannak osztva. Ezek a sávok összekötik a csapatok bázisait, és stratégiai területeket jelentenek, ahol a csapatok harcolnak az ellenőrzésért.

- Creep-ek és toronyvédelem: A pályákon automatikusan generálódó kisebb egységek (creep-ek) mozognak előre a sávokon, támadva az ellenséges egységeket és épületeket. A játékosoknak védeniük kell saját tornyaikat, amelyek az útvonalak mentén helyezkednek el és támadniuk kell az ellenséges tornyokat.
- Farmolás és erőforrás-gazdálkodás: A játékosok "farmolhatnak", vagyis pontokat és erőforrásokat gyűjthetnek a creep-ek és ellenséges játékosok legyőzésével, amit aztán képességek fejlesztésére és tárgyak vásárlására használhatnak fel így erősítve karaktereiket.

### **3.2.2. Népszerű MOBA játékok**

- League of Legends: Az egyik legnépszerűbb és legbefolyásosabb MOBA játék, amely óriási játékosbázissal és profi versenyekkel rendelkezik világszerte. A League of Legends-et később mind az Free to Play Microtranzakciós játékoknál mind az azonnali gratifikáció elvénél bővebben tárgyalom.
- Dota 2: A Defense of the Ancients Warcraft III modból kifejlődött játék, amely szintén hatalmas népszerűségnek örvend és rendszeresen tartanak neki nagy összdíjazású versenyeket, mint például The International.
- Smite: Egyedi perspektívát kínál, mivel a játékot harmadik személyű nézetből játsszák, és mitológiai istenek bőrébe bújhatunk.

### **3.3. Az FPS, vagyis First-Person Shooter játékok „lövöldözős játékok”**

Az FPS, vagyis First-Person Shooter játékok az egyik legnépszerűbb és legdinamikusabb videójáték műfajt képezik. Ezek a játékok első személyű nézetben történő lövöldözős akcióra összpontosítanak, ahol a játékosok a fő karakter szemszögéből látják a játékteret, mintha maguk lennének a játékbeli szereplők. Az FPS játékok legtöbbször nagy hangsúlyt fektetnek a gyors tempóra, a pontos célzásra és a stratégiai csapatmunkára.

#### **3.3.1. Jellemzői:**

- Első személyű nézet: Az FPS játékok kulcsjellemzője az első személyű kameranézet, ami közvetlen és immerszív játékményt biztosít. Ez a nézet segít a játékosnak abban, hogy teljes mértékben azonosuljon a karakterével és pontosabban irányítsa a célzást.

- Gyors tempó és reflexigény: Az FPS játékok általában gyors reakcióidőt és jó reflexeket igényelnek. A sikeres játékhoz gyors döntéshozatalra és azonnali cselekvésre van szükség, különösen a többjátékos módokban.
- Stratégia és csapatmunka: Bár az FPS játékokban a gyorsaság és a reflexek fontosak, a stratégiai gondolkodás és a csapatmunka gyakran döntő tényezők lehetnek a győzelem elérésében. Sok játék rendelkezik csapat alapú módokkal, ahol a kommunikáció és a közös stratégiai tervezés kulcsfontosságú.
- Fegyverek és felszerelések: Az FPS játékokban a játékosok széles választékát kapják a fegyvereknek és más felszereléseknek, amelyeket testreszabhatnak és fejleszthetnek a játék során. A különböző fegyvertípusok és felszerelések más-más játéktílust és taktikát tesznek lehetővé.
- Multiplayer módok: Az FPS játékok gyakran tartalmazznak többjátékos módokat, mint a deathmatch, a team deathmatch, a capture the flag, vagy a battle royale, ahol a játékosok online csatlakozhatnak és mérkőzhetnek meg egymással.

### **3.3.2. Népszerű FPS játékok**

- Call of Duty (COD) sorozat: Ez a sorozat évek óta az FPS játékok egyik legnépszerűbb képviselője, minden új kiadással új történeteket és fejlesztett multiplayer élményt kínálva.
- Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO): Az egyik legrégebbi és legtöbbek által játszott versenyorientált FPS, amely kiemelkedik a taktikai mélységével és az e-sport közösségben betöltött szerepével.
- Battlefield sorozat: Híres a nagy, nyitott térképeiről és a járművekkel teli csatáiról, a Battlefield játékok egyedülálló háborús élményt nyújtanak.

## **3.4. Real-Time Strategy (RTS)**

A Real-Time Strategy (RTS) játékok egy olyan videójáték-műfajt képviselnek, ahol a játékosoknak valós időben kell menedzselniük erőforrásaikat, építeniük bázisaikat és irányítaniuk seregeiket a győzelem elérése érdekében. Az RTS játékok jellemzően nagy hangsúlyt fektetnek a stratégiai gondolkodásra, a gyors döntéshozatalra és a többfeladatos kezelésre. Az azonos időben történő reagálás és a játékterület átfogó megértése létfontosságú az ellenfelek legyőzésében.

### 3.4.1. Jellemzői:

- Erőforrás-gazdálkodás: Az RTS játékok alapvető eleme az erőforrások gyűjtése és gazdálkodása. A játékosoknak szükségük van nyersanyagokra (például aranyra, fára, élelemre) épületek építéséhez, egységek toborzásához és technológiai fejlesztésekhez. A hatékony erőforrás-kezelés elengedhetetlen a sikerhez.
- Bázisépítés: A játékosok általában egy központi bázissal kezdenek, amit az idő előrehaladtával ki kell bővíteniük további épületekkel. Ezek az épületek különböző funkciókat tölthetnek be, mint például kiképzőközpontok, kutatólaboratóriumok vagy védelmi tornyok.
- Egységirányítás: Az RTS játékokban a játékosok különböző katonai egységeket irányíthatnak, minden egyes egységnek saját képességei és gyengeségei vannak. A játékosoknak stratégiaiilag kell elhelyezniük és mozgatniuk egységeiket a csatatéren, hogy legyőzzék ellenfeleiket.
- Felfedezés és térképezés: A játéktér felfedezése és a látótér bővítése fontos a stratégiai tervezés szempontjából. A játékosoknak ismerniük kell a térképet, hogy felfedezhessék az erőforrásokat, az ellenséges bázisokat és a stratégiai fontosságú területeket.
- Stratégiai döntéshozatal: Az RTS játékok gyakran kihívást jelentenek a játékosok számára, mivel gyors döntéseket kell hozniuk az erőforrások elosztásáról, az egységek mozgatásáról és az ellenséges támadásokra való reagálásról. Ahogy telik az idő és egyre csak nő a birodalmunk és egyre inkább szükségessé válik a multitasking.

### 3.4.2. Népszerű RTS játékok

- StarCraft sorozat: A Blizzard Entertainment által készített StarCraft egyik legismertebb RTS játék, amely hatalmas népszerűsége tett szert, különösen Dél-Koreában.
- Age of Empires sorozat: Az Ensemble Studios által fejlesztett Age of Empires játékok a történelmi hadviselésre és civilizációk építésére összpontosítanak, széles körű korokon és kultúrákon keresztül, ikonikus játékművészeti élménnyel.
- Command & Conquer sorozat: Ez a sorozat szintén klasszikusnak számít az RTS műfajban, ismert a gyors tempójú játékvezetéséről.



## 3.5. Sports Games

Az online sportjátékok egy másik szintén nagyon népszerű videójáték műfajt képeznek, ezekkel és különösen a FIFA játéksorozattal olyanok is játszanak aki általánosságban nem videójátékozta soha, amely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy kedvenc sportjaikat digitális formában éljék át, gyakran valós időben versenyezve más játékosokkal az interneten keresztül. Ezek a játékok szimulálják a valós sportokat, mint például a labdarúgást, kosárlabdát, amerikai futballt, golfot, teniszt és sok más sportágat. Az online sportjátékok jellemzően kiemelik a játékosság (gameplay) realiztikus voltát, a sportág szabályainak pontos követését és a versenyek izgalmát.

### 3.5.1. Jellemzői:

- Realisztikus grafika és fizika: Az online sportjátékok gyakran büszkélkedhetnek fejlett grafikával és valóság-hű fizikai motorokkal, amelyek célja, hogy minél élethűbben ábrázolják a sportokat. A labda fizikája, a játékosok mozgása és a játék dinamikája mind hozzájárulnak az élmény valóság-hűségéhez.
- Csapatépítés és menedzsment: Sok online sportjátékban van lehetőség csapatépítésre és menedzsmentre, ahol a játékosok saját csapatokat állíthatnak össze, játékosokat igazolhatnak és eladhatnak, valamint taktikákat és felállásokat állíthatnak be.
- Karrier mód és versenyek: A legtöbb sportjáték tartalmaz karrier módot, ahol a játékosok egyénileg vagy egy csapat irányításával haladhatnak előre a bajnokságokban, és részt vehetnek különböző versenyeken és bajnokságokon.
- Multiplayer és online versenyek: Az online kapcsolat lehetővé teszi a játékosok számára, hogy világszerte másokkal mérkőzzenek meg. Ezek az ütközetek ranglistás meccsek lehetnek, ahol a játékosok a globális ranglétrán próbálnak feljebb kerülni.
- Licencelt tartalom: Sok sportjáték rendelkezik hivatalos licenccel, ami azt jelenti, hogy valós csapatokat, játékosokat és ligákat ábrázolnak, gyakran az aktuális szezon frissítéseivel együtt.

### 3.5.2. Népszerű online sportjátékok

- FIFA sorozat (EA Sports): Az egyik legnépszerűbb futballjáték-sorozat, amely évente jelenik meg frissített csapatokkal és játékosokkal. 1993-óta 2023-ig minden évben megjelent egy része és mind az akkori kor egyik, ha nem a legjobb focis játéka volt.

- NBA 2K sorozat (2K Sports): Ez a kosárlabda szimulációs játék évente frissül, és tartalmaz egy "MyCareer" módot, ahol a játékosok saját kosárlabdázót hozhatnak létre és fejleszthetnek.
- Madden NFL sorozat (EA Sports): Az amerikai futball rajongói számára készült és lehetővé teszi a játékosok számára, hogy az NFL csapatok irányításával versenyezzenek.

### 3.6. Racing Games

A racing, vagyis autó vagy motorverseny játékok egy szintén nagyon népszerű videójáték-műfaj, amely az autóversenyzés izgalmát hivatott digitális formában reprodukálni. A játékosok különféle járműveket irányíthatnak, versenypályákon vagy nyílt világokban száguldozhatnak, versenyezhetnek más játékosokkal vagy az AI (mesterséges intelligencia) által irányított ellenfelekkel. A racing játékok különböző típusai különböző élményeket és kihívásokat kínálnak, attól függően, hogy a hangsúly a realisztikus szimuláción, az arcade stílusú játékmeneten vagy a történetvezérelt kalandokon van-e.

#### 3.6.1. Jellemzői:

- Valóság-hű szimuláció: Sok autóverseny játék a valóság-hű vezetési élményre törekszik, fejlett fizikai motorokkal, amelyek pontosan modellezik a járművek viselkedését, az útviszonyokat és a sérüléseket. Ezek a játékok gyakran tartalmaznak részletes beállítási lehetőségeket a járművek finomhangolására.
- Arcade stílus: Az arcade típusú racing játékok kevésbé összpontosítanak a valóság-hű szimulációra és inkább a gyors tempójú, szórakoztató játékmenetre helyezik a hangsúlyt. Ezekben a játékokban a járművek kezelése egyszerűbb és gyakran túlzott fizikai hatásokkal találkozhatunk, mint például ugratások és lökdösődések.
- Versenymódok: A racing játékok számos versenymódot kínálhatnak, beleértve az időre menő versenyeket, eliminációs versenyeket, bajnokságokat és más kihívásokat. Sok játék kínál online multiplayer módot is, ahol a játékosok az egész világról mérkőzhetnek meg egymással.
- Járművek és testreszabás: A legtöbb autóverseny játék lehetőséget ad a játékosoknak, hogy különféle járműveket válasszanak és testreszabhassanak. Ez magában foglalhatja

a motor teljesítményének, a karosszéria elemeknek, a festésnek és más vizuális jellemzőknek a módosítását.

### **3.6.2. Népszerű Racing Játékok**

- Forza Horizon sorozat: Az arcade és szimulációs elemeket elegyítő open-world racing játék, amelyet a Playground Games fejleszt. A Forza Horizon játékok változatos környezetekben és dinamikus időjárási viszonyok között kínálnak versenyzési lehetőségeket rendkívül jó minőségű grafikával.
- Gran Turismo sorozat: A Polyphony Digital által készített, ez a sorozat a valóság-hű vezetési szimulációra összpontosít, számos különböző járművel és pályával, valamint mélyreható karrier móddal.
- Need for Speed sorozat: Az egyik legismertebb arcade racing sorozat, amely a gyors városi versenyeken és rendőrségi üldözéseken kívül, rendkívül változatos fejlesztési lehetőségekkel szippantja magába a felhasználókat.

## **3.7. Card Games**

A kártyajátékok, különösen az online platformokon játszott változatok, széles körben népszerűek, hiszen ötvözik a stratégiai mélységet a gyors, könnyen hozzáférhető játékmenettel. Ezek a játékok digitális formában kínálnak változatos játékelményt, lehetővé téve a játékosok számára, hogy a világ minden tájáról versenyezzenek egymással. Az online kártyajátékok többféle formában léteznek, beleértve a klasszikus kártyajátékokat, a gyűjtögetős kártyajátékokat (CCG) és a kereskedelmi kártyajátékokat (TCG). Ereje abban a lehetőségében rejlik hogy konkrétan minden platformon elérhető és játszható.

### **3.7.1. Jellemzői:**

- Kártya-alapú játékmenet: Az online kártyajátékok alapja a kártyák használata, amelyek különféle értékekkel és képességekkel rendelkeznek. A játék célja általában az, hogy a játékosok stratégiai módon használják kártyáikat, hogy legyőzzék ellenfeleiket vagy teljesítsenek bizonyos célokat.
- Gyűjtögetés és testreszabás: Sok online kártyajátékban a játékosok gyűjthetnek, vásárolhatnak és cserélhetnek kártyákat, hogy személyre szabott paklikat hozzanak

létre. Ez a testreszabás lehetővé teszi a játékosok számára, hogy saját stratégiájukat finomítsák és változatos játéktípusokat alakítsanak ki.

- Versenyek és ranglisták: A legtöbb online kártyajáték rendelkezik versenyrendszerekkel, ahol a játékosok megmérkőzhetnek egymással, előrébb juthatnak a ranglistákon és részt vehetnek különféle bajnokságokban és tornákon.
- Közösségi interakció: Az online kártyajátékok gyakran rendelkeznek beépített közösségi funkciókkal, mint a csevegés, barátlisták és klánok vagy guildok, amelyek lehetővé teszik a játékosok számára, hogy interakcióba lépjenek, együttműködjenek vagy versenyezzenek egymással.

### **3.7.2. Népszerű Online Kártyajátékok**

- Hearthstone: A Blizzard Entertainment által fejlesztett, a Warcraft univerzumban játszódó digitális gyűjtögetős kártyajáték. Hearthstone egyszerűen tanulható, de mély stratégiát kínál és rendszeresen frissül új kártyákkal és kiegészítőkkal.
- Magic: The Gathering Arena: A híres Magic: The Gathering kártyajáték digitális változata, amely hűen tükrözi a fizikai játék komplexitását és mélységét. Az Arena lehetővé teszi a játékosok számára, hogy online versenyezzenek és rendszeres frissítésekkel bővül. Ez minden battlecard játék ősatyja.
- Gwent: The Witcher Card Game: A "The Witcher" videójátéksorozatból származó kártyajáték, amely egyedi mechanikákat és mély taktikai gameplay-t kínál. Gwent különösen a "The Witcher" rajongók körében népszerű.

## **3.8. Casual Games**

A casual játékok egy viszonylag széles és sokoldalú videójáték műfajt képviselnek, amelyek a könnyű hozzáférhetőségükkel, gyors tanulási görbéjükkel és rövidebb játékidőjükkel tűnnek ki. Ezek a játékok tökéletesek rövid szünetekben való játékra és gyakran találhatóak mobil eszközökön, bár számítógépeken és konzolokon is elérhetőek. A puzzle és casual játékokat gyakran használják agyi tornára, gyors kikapcsolódásra vagy egyszerűen csak a szabadidő kellemes eltöltésére.

### 3.8.1. Jellemzői

- Egyszerű játékmecchanizmusok: Ezek a játékok általában egyszerű, könnyen megérthető szabályokkal rendelkeznek, amelyek gyors elsajátítást tesznek lehetővé. A játékmenet gyakran interaktív, ahol a játékosok fokozatosan szerezhhetnek új készségeket vagy technikákat a játék során.
- Rövid játékidő: Sok puzzle és casual játék úgy van kialakítva, hogy rövid idő alatt lehessen játszani, ami ideálissá teszi őket gyors játékokra, például utazás közben vagy szünetekben.
- Kihívások és szintek: A puzzle játékok gyakran számos különböző szintből állnak, minden egyes szint növekvő nehézséget és összetettséget kínál. A játékosokat gyakran új elemekkel és kihívásokkal ösztönzik, ahogy haladnak előre.
- Stresszcsökkentés: A puzzle és casual játékok jellemzően kevésbé stresszesek, mint az akció- vagy stratégiai játékok. Sokan a relaxáció és a stresszcsökkentés eszközeként használják őket.
- Vizuális és hangzásbeli dizájn: Ezek a játékok gyakran rendelkeznek vonzó grafikával és kellemes zenei aláfestéssel, amelyek javítják a játékelményt és hozzájárulnak a lazító hatáshoz.

### 3.8.2. Népszerű Puzzle és Casual Játékok

- Candy Crush Saga: Egy match-three puzzle játék, amelyben a játékosoknak azonos típusú cukorkákat kell összepárosítaniuk, hogy pontokat szerezzenek és szinteket teljesítsenek. Rendkívül népszerű mobiljáték, amely óriási sikert aratott világszerte.
- Tetris: Egy klasszikus puzzle játék, amelyben a játékosoknak különböző alakú blokkokat kell elhelyezniük úgy, hogy azok teljes sorokat alkossanak, amelyek ezután eltűnnek, pontokat adva a játékosnak.
- Bejeweled: Egy másik népszerű match-three játék, amelyben a játékosoknak drágaköveket kell cserélgetniük, hogy három vagy több azonos típusú követ egymás mellé helyezzenek.

Az előbbieken felsorolt nyolc műfaj egyértelmű bizonyítéka a játékipar mérhetetlen kreativitásának. Mindenféle igényt kielégítő széles palettával várják a kockulni vágyókat.

## 4. ONLINE JÁTÉKOK ÜZLETI MODELLJEI

### 4.1. Havi előfizetés (Subscription-Based)

Az online játépiac havi előfizetéses üzleti modellje azzal jellemezhető, hogy a játékosok egy fix havidíj ellenében folyamatos hozzáférést kapnak a játékhoz és annak minden tartalmához. Ez a modell hosszú ideje létezik és népszerűségét elsősorban a korai MMORPG-k, mint például a "World of Warcraft" hozták meg.

#### 4.1.1. A havi előfizetéses modell jellemzői:

- **Állandó hozzáférés:** A játékosok a havi díj befizetése után korlátlanul hozzáférhetnek a játék teljes tartalmához, beleértve az új frissítéseket és kiegészítőket is, amíg az előfizetésük aktív.
- **Egyszerű költségtervezés:** Az előfizetéses modell segít a játékosoknak abban, hogy előre tervezzék kiadásaikat, mivel minden hónapban fix összeget fizetnek.
- **Bevételbiztonság a fejlesztők számára:** Az előfizetéses modellel a fejlesztők rendszeres, kiszámítható bevételre számíthatnak, ami segíti őket a játék folyamatos támogatásában és fejlesztésében.
- **Közösség építése:** Mivel a játékosok hosszabb ideig maradnak a játékban az előfizetés révén, erősebb és elkötelezettebb közösségek alakulhatnak ki.
- **Minőségi tartalom biztosítása:** Az előfizetési díjak lehetővé teszik a fejlesztők számára, hogy folyamatosan magas minőségű tartalmat biztosítsanak, mivel rendelkezésre állnak a szükséges pénzügyi források.

#### 4.1.2. Kihívások és megfontolandó szempontok:

- **Verseny a piacon:** Az ingyenesen játszható (free-to-play) modellek és mikrotranzakciók térnyerése miatt a havi előfizetéses modelleket alkalmazó játékoknak kiemelkedő értéket kell nyújtaniuk, hogy meggyőzzék a játékosokat az előfizetés előnyeiről.
- **Játékosok elköteleződése:** A játékosok hosszú távú megtartása kihívást jelenthet, különösen, ha a játék nem nyújt elegendő új tartalmat vagy frissítéseket az előfizetők számára.

- **Árazási stratégia:** Az előfizetési díj megállapítása kulcsfontosságú, mivel túl magas díj elriaszthatja a potenciális játékosokat, míg túl alacsony díj nem generál elegendő bevételt.

A havi előfizetéses modell továbbra is releváns marad bizonyos típusú online játékok, különösen MMORPG-k esetében, ahol a játékosok hosszú távú elköteleződést és mélyebb játékelményt keresnek. Azonban fontos, hogy a játékfejlesztők figyelemmel kísérjék a piaci trendeket és a játékosok visszajelzéseit, hogy sikeresen alkalmazkodjanak a változó játékosigényekhez. Az előfizetéses modell stabilitást és előrejelezhetőséget biztosít mind a fejlesztők, mind a játékosok számára, de korlátozhatja a piaci elérhetőséget és a játékosbázis növekedését. Ugye minél nagyobb és stabilabb egy rendszer annál nehezebb bármilyen irányba is elmozdítani ezáltal a legnagyobb előnye az egyik legnagyobb hátránya is.

## **4.2. World of Warcraft és az MMORPG mélysége**

Ebben a modellben a játékosok általában egy havi vagy éves díjat fizetnek a játékhoz való hozzáférésért, cserébe pedig folyamatos frissítéseket, exkluzív tartalmakat és egyéb előnyöket kínálnak. Ez a modell gyakori a nagy többjátékos online szerepjátékoknál továbbiakban (MMORPG) mint például a "World of Warcraft továbbiakban "WOW", a Final Fantasy sorozat vagy a The Elder Scrolls Online. Az előfizetéses modell egy állandó bevételi forrást biztosít a fejlesztők számára, ami így lehetővé teszi számukra, hogy folyamatosan frissítsék és bővítsék a játékot.

Az előfizetéses játékok esetében a felhasználók megveszik a játszani kívánt tartalmat vagy kiegészítőt majd előfizetnek rá és havi szinten egy adott időben egy előre meghatározott összeget utalnak vagy vonnak le a számlájukról hogy hozzáférjenek a játékhoz. Ezek a termékek első ránézésre úgy tűnhetnek hogy nagyobb költségekkel járnak, a rendszeres fix költséget alapul véve de általában nincsenek vagy csak sokkal kevesebb extra fizetési lehetőség van, hogy megvásárolhassunk virtuális tárgyakat, előnyöket vagy kiegészítőket. Az előfizetéses játékok általában nagyobb hangsúlyt helyeznek a játékmenetre ezzel is mélyítve a felhasználók függőségét, továbbá számos kihívást és tevékenységet tartalmaznak, amelyek a játékosok aktuális szintjének megfelelő megpróbáltatás elé állítja őket.

Az állítás, miszerint a Blizzard Entertainment pszichológusokat alkalmazott a World of Warcraft megalkotása során annak érdekében, hogy a lehető legaddiktívabb rendszert hozzák

létre, egy gyakran ismételt téma a videojátékiparban és a játéktervezés pszichológiájáról szóló diskurzusban. Az ilyen típusú állítások gyakran vita tárgyát képezik, mivel az addiktív játékmechanizmusok etikai kérdéseket vetnek fel.

A Blizzard, mint sok más nagy játékfejlesztő cég, valóban alkalmaz játéktervezési elveket és technikákat, amelyek célja a játékosok elkötelezettségének növelése. A játéktervezés során figyelembe vett pszichológiai elvek közé tartozik a jutalmazási ciklusok megtervezése, a célok és kihívások optimális szintjének kialakítása, valamint a közösségi interakciók és együttműködés ösztönzése. Ezek a tervezési elvek segíthetik a játékosok motivációjának és érdeklődésének fenntartását. Azonban közvetlen bizonyíték vagy hivatalos nyilatkozat arra vonatkozóan, hogy a Blizzard szándékosan pszichológusokat alkalmazott volna a WoW addiktívá tételéhez, kevésbé dokumentált. A videojáték-iparban általános gyakorlat, hogy a játékfejlesztők kutatják a játékosok viselkedését és preferenciáit, hogy javítsák a felhasználói élményt és növeljék a játék sikerét, de ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy direkt módon addiktív rendszerek kialakítására törekednének bár a maximális bevétel elérésének érdekében erősen valószínű.

Egy MMORPG esetében a játék kezdetekor kreálunk egy karaktert, vagyis elkészítjük a játék világa béli avatárunkat. Már itt elkezdődik a felhasználóknak a karakterükhöz való kötődése mivel rengeteg variáció közül választhatunk nem csak a képességek a játék stílus hanem a kinézet, faj, rassz és nem tekintetében is, ezzel is megadva annak a lehetőségét hogy a játékos a személyiségéhez legjobban illő vagy esetleg általuk legjobban áhitott karakterrel élje át a kalandjait és így még inkább tudjon azonosulni az általa létrehozott hőssel. Kissé ijesztőnek tűnhet de a monitor előtt ülve nem csak átélhetjük hanem el is hishetjük hogy az a csillogó pixelkupac abban a számtalan lehetőséget tartalmazó virtuális világban mi magunk vagyunk. Itt nem vagyunk kötve a valódi világ fizikális korlátaihoz, azok vagyunk amik akarunk, úgy nézünk ki ahogy akarunk és azt csináljuk amit akarunk a tetteink következményeivel való szembekerülés nélkül. Sokkal könnyebb élni egy ilyen szempontból szabad és következmények nélküli világban, valójában az otthon nyújtotta kényelmes biztonságban mint kimenni és helytállni a valódi életben. Ez az emberi lélek számára egy olyan álomvilág ahol sokkal könnyebben és egyszerűbben érhetjük el a munkánk gyümölcsét és nem kell szembenézni a félelmekkel és kudarcokkal, miközben a karakterünk anonimitása mögé bújunk. Az MMORPG-k különleges helyet foglalnak el a videojátékok körében mivel kiterjedt, közösségi élményeket kínálnak, amelyek mélyen bevonják a játékosokat. A játék egyik legerősebb alapjául szolgál a közösségépítő ereje. A világ úgy van megépítve hogy a benne lévő feladatok és próbák legtöbbször nem teljesíthetőek egyedül. Így a gamerek kénytelenek



csoportokba (továbbiakban clanokba) verődni hogy el tudják érni céljaikat. Ezek a clanok virtuális csoportok, hosszabb ideig életben maradó online baráti társaságok amelyek egy valódi család és közösség érzetének az illúzióját adja. Képesek az ember szociális igényeit esetenként majdnem teljesen kielégíteni. A játék közben különféle külső alkalmazások (pl.: Discord) segítségével a felhasználók „csoportos hívásban” interakcióba lépnek egymással megbeszélve a következő lépést, stratégiát vagy hogy azonnal reagáljanak az aktuális helyzetre. Ez lehetőséget nyújt arra is hogy megosszuk társainkkal korábbi játékbéli kudarcainkat, élményeinket vagy a valódi világban történt eseményeket.

5. ábra  
*World of Warcraft logo- Ign.com*



#### **4.2.1. Menekülés a Valóságtól**

Sokan az MMORPG-khez fordulnak, hogy meneküljenek a valós élet problémái elől. A játékon belüli siker és közösségi elismerés érzése vonzó alternatívát nyújthat a valós élet kihívásaival szemben. Az MMORPG-függőség kezelése magában foglalhatja pszichológiai tanácsadást, viselkedésterápiát és esetlegesen csoportterápiát, amelyek célja a játékhasználat mérséklése és az egészséges szabadidős tevékenységek felé való elmozdulás. A megelőzés érdekében fontos az időmenedzsmen, a valós életbeli tevékenységek és kapcsolatok prioritása, valamint a játékhasználat tudatos monitorozása és szabályozása. Fontos, hogy az MMORPG-játékosok tudatában legyenek ezeknek a potenciális kockázatoknak és odafigyeljenek saját játékszokásaikra és annak hatásaira az életükre. Ha valaki úgy érzi, hogy a játék iránti szenvedélye ártalmas mértéket öltött, fontos, hogy szakmai segítséget kérjen.

Az előzőek alapján mélyebb betekintést nyerhettünk a MMORPG típusú játékok dinamikájába és az általuk nyújtott komplex játékelménybe. Ezen játékok mély vonatkozásai és érzelmi töltetei minél több időt áldozunk rá annál erősebbek lesznek és annál nehezebben lehet abbahagyni. *Ha már ennyit foglalkoztam vele, akkor már végig csinálom és nem hagyom veszendőbe az eddigi munkát.* Ebből következik hogy ez a fajta szórakozás nagyon sok időt, munkát és energiát igényel ha valóban sikeresek akarunk lenni. Minél több időt fektetünk egy cél elérésébe, minél több energiát és munkát igényel annál nagyobb lesz a jutalom és a kielégülés. Ezt bővebben a késleltetett ratifikáció pontban kifejtem.

A WoW fejlődési és jutalmazási rendszere komplex mechanizmusokon alapul, amelyek célja szintén hogy a játékosokat elkötelezettek és motiváltak maradjanak játék közben. Ez a rendszer több alapelemet és mechanizmust foglal magában, amelyek összességében egy mély, dinamikus játékelményt nyújtanak. Itt van néhány kulcsfontosságú aspektus, amely bemutatja, hogyan is van felépítve a WoW.

#### **4.2.2. WoW felépítési rendszere:**

- Szintlépési Rendszer

A WoW-ban a játékosok karakterei tapasztalati pontokat (továbbiakban XP) szereznek különböző tevékenységek, mint például küldetések teljesítése, szörnyek legyőzése és felfedezés révén. Ahogy a karakterek gyűjtik az XP-t, szintet lépnek, ami új képességek, varázslatok és felszerelések feloldását teszi lehetővé.

- Küldetési (Quest) Rendszer

A küldetések a WoW alapvető elemei, amelyek történeteket, kihívásokat és célokat nyújtanak a játékosoknak. A küldetések teljesítése jelentős XP-t, felszereléseket és egyéb jutalmakat biztosít, amelyek segítik a karakterek fejlődését.

- Felszerelési Rendszer

A felszerelések, mint például fegyverek és páncélok, kulcsfontosságúak a karakterek erejének növelésében. Ezeket a tárgyakat küldetések teljesítésével, szörnyek legyőzésével, vagy kincsesládákban találhatják meg a játékosok. Magasabb szintű felszerelések jobb statisztikákat és bónuszokat nyújtanak.

- Teljesítmények és Jutalmak

A WoW teljesítményeket (achievements) és különleges jutalmakat kínál a játékosoknak bizonyos mérföldkövek, kihívások és tevékenységek elérésekor. Ezek motiválják a

játékosokat, hogy különböző játékmódokat próbáljanak ki, és új stratégiákat fejlesszenek.

- **Dungeonok és Raid-ek**

A dungeonok és raid-ek csoportos PvE (Player versus Environment) tevékenységek, ahol a játékosok nagyobb ellenfelekkel néznek szembe közösen. Ezek a tevékenységek kiváló XP-források és különleges felszereléseket, tárgyakat kínálnak, amelyek nem érhetőek el máshol a játékban.

- **PvP (Player versus Player)**

A PvP játékmódok, mint az arénák és a csataterék (battlegrounds), lehetőséget adnak a játékosoknak, hogy más játékosok ellen mérkőzzenek meg. A PvP sikerei rangokat és különleges jutalmakat nyújtanak, amelyek növelik a karakterek presztízsét és képességeit.

Az előfizetési modell, hosszú ideig volt a domináns üzleti modell. Ezzel szemben áll a mikrotranzakciós modell, amely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy kisebb összegekért játékon belüli tárgyakat vagy előnyöket vásároljanak, az elmúlt években rohamosan növekvő népszerűsége miatt, különösen a mobiljátékok és az ingyenesen játszható (free-to-play) címek körében.

### **4.3. Ingyenes játék mikrotranzakciókkal (Free-to-Play with Microtransactions)**

Az online játékpiacon "Free-to-Play with Microtransactions" (F2P) üzleti modellje az egyik legelterjedtebb és gazdaságilag leginkább sikeres modell az elmúlt években. Ez a modell lehetővé teszi a játékosok számára, hogy ingyen hozzáférjenek a játék alapvető tartalmához ezzel vonzva be felhasználók millióit, miközben különböző játékon belüli vásárlások révén generál bevételt a fejlesztők számára.

#### **4.3.1. Free to Play (F2P) Modell Jellemzői:**

- **Ingyenes hozzáférés:** A játékosok ingyen letölthetik és játszhatják a játékot, ami alacsony belépési küszöböt jelent és így nagyobb játékosbázist vonz.

- Mikrotranzakciók: A játékon belüli vásárlások a fő bevételi forrást jelentik. Ezek tartalmazhatnak kozmetikai tárgyakat, karakter fejlesztéseket, speciális képességeket, vagy gyorsításokat, amelyekkel a játékosok előnyökre tehetnek szert vagy személyre szabhatják élményüket.
- Diverzifikált tartalom: Gyakran kínál változatos tartalmat és frissítéseket, hogy fenntartsa a játékosok érdeklődését és ösztönözze őket a vásárlásra.
- Egyensúlyi kihívások: A fejlesztőknek gondosan kell mérlegelniük a játékmenetet, hogy az ingyen játszó felhasználók is élvezhető és versenyképes élményt kapjanak anélkül, hogy a fizető játékosok túlzott előnyökre tennének szert.

#### **4.3.2. Előnyök:**

- Nagy elérhetőség: Mivel az alapjáték ingyenes, szélesebb közönség számára elérhető, ami növeli a játékosbázist és a potenciális piaci lefedettséget.
- Folyamatos bevétel: A mikrotranzakciók lehetővé teszik a folyamatos és gyakran jelentős bevételszerzést, különösen ha a játékosok elkötelezettek.
- Adaptálhatóság: Lehetőséget nyújt a játékfejlesztőknek, hogy gyorsan reagáljanak a piaci változásokra és a felhasználói visszajelzésekre, frissítéseket és új tartalmakat kínálva.

#### **4.3.3. Kihívások:**

- Pénzügyi egyensúly: Kihívást jelenthet a játékmenet úgynevezett "pay-to-win" jellegének elkerülése, ahol a fizető játékosok tisztességtelen előnyökre tehetnek szert azokkal szemben, akik nem tudnak vagy nem akarnak a játékra költeni.
- Felhasználói élmény: Fontos, hogy a mikrotranzakciók ne rontsák az ingyen játszó játékelményt, mert ez csökkentheti a felhasználói elégedettséget és növelheti az elvándorlást.
- Etikai megfontolások: A mikrotranzakciók tervezésekor figyelembe kell venni az etikai szempontokat, különösen a fiatalabb játékosok esetében, elkerülve a túlzott költségre való ösztönzést.

#### 4.4. League of Legends és a MOBA varázsa

6. ábra  
*League of Legends logo-1000logos.net*



A "League of Legends" (LoL) egy többjátékos online csata aréna (MOBA) játék, amit a Riot Games fejlesztett és adott ki 2009-ben. A játék alapvetően két csapat közötti versengésre épül, ahol az egyes csapatok célja az ellenfél bázisának megsemmisítése. A League of Legends az azonnali kielégülés eddig leégheetlen fellegvára az online játékpiacon. Mindent magába foglal amit egy MOBA adhat és amit el is várhatunk tőle. Játék úgy van elkészítve hogy tíz perc alatt (internet és hardver függő) teljesen telepíthető és ingyenesen játszható. Nagyon alacsony a gépigénye így rendkívül sokak számára elérhető. Jelenleg 167 (Universe.leagueoflegends 2024) játszható egymástól mind kinézetben mind játéktílusban különböző hőst kínál a készítő de ez folyamatosan bővül.

A microtranzakciós játékokban a játékosok általában ingyenesen játszhatnak, de lehetőségük van virtuális tárgyak, kinézetek és kiegészítők vásárlására, hogy javítsák a játékélményüket és előre haladásukat. Ez a fizetési modell jelentős bevételt eredményezhet a játékfejlesztőknek, mivel a játékosok (ingyenesség miatt kimagaslóan sok felhasználó) gyakran több pénzt költenek a játékra, mint az előfizetéses játékok esetében. Azonban a játékmenet gyakran fokozatosan épül fel és a játékosok gyakran azért fizetnek, hogy azonnal előre haladjanak a játékban vagy szerezzenek virtuális tárgyakat.

#### 4.4.1. Alapvető játékmechanizmus:

- Csapatok: Minden meccs két öt fős csapat között zajlik. A játékosok különböző "championok" közül választhatnak, akiknek egyedi képességeik és stílusuk van.
- Pálya: A standard játékmód térképe, a "Summoner's Rift", három fő útvonalból áll ("lanes"): felső (top), középső (mid) és alsó (bot), valamint ezeket összekötő dzsungel területekből. Minden útvonalon tornyok (turrets) és inhibitorok találhatók, amelyeket meg kell védeni vagy meg kell támadni.
- Célok: A fő cél az ellenfél "Nexusának" megsemmisítése, amely az ellenfél bázisának központjában helyezkedik el. A Nexus eléréséhez először több tornyot és legalább egy inhibitorot kell lerombolni az útvonalakon.
- Minionok és jungle szörnyek: Minionok (kis AI vezérelt egységek) rendszeresen jelennek meg és haladnak az útvonalakon az ellenfél bázisa felé. A dzsungel szörnyei extra erőforrásokat és előnyöket kínálnak, amikor megszerzik (levadásszák) őket.

#### 4.4.2. Játék dinamikája:

- Laning fázis: A játék ezen szakaszában a játékosok az útvonalakon harcolnak az ellenfél minionjaival és championjaival, miközben próbálnak szintet lépni és erőforrásokat gyűjteni.
- Mid-game és team harcok: Ahogy a játékosok erősödnek és a tornyok eldőlnek, a csapatok nagyobb csoportos összecsapásokban vesznek részt stratégiai célpontokért, mint a Sárkányok és a Baron Nashor, amelyek jelentős előnyöket biztosítanak.
- Végző összecsapások: A játék későbbi szakaszában a csapatok a győzelem érdekében a fő célpontokra, beleértve az inhibitorokat és a Nexust is, koncentrálnak.
- Champion fejlődés: A játékosok tapasztalati pontokat gyűjtenek (XP) és aranyat szereznek, amit képességeik fejlesztésére és felszerelések vásárlására használnak.
- Közösségi interakciók: A játék erősen támaszkodik a csapatalapú stratégiákra és kommunikációra. A játékosoknak együtt kell működniük, hogy kihasználják az ellenfél gyengeségeit és maximalizálják saját erősségeiket.

A "League of Legends" dinamikus és kihívásokkal teli játék, amely stratégiai gondolkodást és gyors reakciókat igényel a sikerhez. Az e-sport színtéren is kiemelkedően népszerű, világszerte milliókat vonzva.

#### **4.4.3. Játékmenet**

A "League of Legends" két csapat közötti küzdelemre épül, ahol minden csapat öt játékosból áll. A játékosok különböző "championok" közül választhatnak, akiknek egyedi képességeik vannak. A játék célja, hogy az egyik csapat teljesen lerombolja az ellenfél Nexusát, ami a bázisán található.

#### **4.4.4. Pályák és pozíciók**

A leggyakoribb pálya, a "Summoner's Rift", három fő útvonalat tartalmaz: felső (top lane), középső (mid lane) és alsó (bot lane), valamint egy köztes területet, a dzsungelt. A játékosok általában ezekre az útvonalakra oszlanak el a játék elején, ahol a minionokkal (kis AI által vezérelt egységek) harcolnak azért, hogy szintet lépjenek és erőforrásokat gyűjtsenek.

#### **4.4.5. Fontos célpontok**

A pályán számos fontos célpont található, mint például a tornyok, amelyek védelmezi az útvonalakat, és a "jungler" szörnyek, amelyek extra erőforrásokat és előnyöket biztosítanak a csapatoknak. A legnagyobb közös célpontok a "Dragon" és a "Baron Nashor", amelyek jelentős előnyöket biztosítanak azoknak a csapatoknak, amelyek legyőzik őket.

#### **4.4.6. Stratégia és csapattársak**

A játék mély stratégiai elemeket tartalmaz, mivel a csapatoknak össze kell hangolniuk erőfeszítéseiket, hogy sikeresen lerombolják az ellenfél védelmét, miközben megvédik a saját bázisukat. A kommunikáció és a csapatmunka kritikus fontosságú, mivel a játékosoknak együtt kell működniük, hogy kihasználhassák a championjaik egyedi képességeit és maximálisan kiaknázhassák az ellenfél gyengeségeit.

#### **4.4.7. E-sport és közösség**

A "League of Legends" az egyik legnépszerűbb e-sport játék a világon, számos regionális és nemzetközi versenyt tartanak évente, beleértve a világbajnokságot is, amely milliókat vonz a közvetítések nézői közé. A játéknak erős közösségi aspektusa van, rengeteg online fórum és közösségi média platform segítségével, ahol a játékosok megoszthatják stratégiáikat, élményeiket és tanácsaikat.

A "League of Legends" folyamatosan frissül új tartalmakkal, beleértve új championokat és játékmódokat, hogy fenntartsa a játékosok érdeklődését és elkötelezettségét. Ez a dinamikus és kihívásokkal teli környezet teszi a LoL-t a MOBA műfaj egyik meghatározó játékává.

Összességében a Free-to-Play modellel rendelkező játékok a játékpiacon egy dinamikusan növekvő szegmensét képezik, amely új lehetőségeket kínál a játékosoknak és fejlesztőknek egyaránt, miközben folyamatosan alkalmazkodnia kell a változó piaci és társadalmi elvárásokhoz.

#### **4.5. Egyszeri vásárlás (Buy-to-Play)**

A „Buy-to-Play” (B2P) üzleti modell az online játékok piacán olyan rendszert jelöl, ahol a játékosok egyszeri vásárlással megvásárolják a játékot és ezután korlátlan hozzáférést kapnak a játék alapvető tartalmához anélkül, hogy további előfizetési díjakat kellene fizetniük. Ez a modell jellemzően PC-s és konzolos játékokra vonatkozik és ellentétben áll az ingyenesen játszható (Free-to-Play, F2P) modellekkel vagy a havi előfizetéses rendszerekkel.

##### **4.5.1. Jellemzők**

- **Egyszeri vásárlás:** A játékosok a játék teljes verziójához hozzáférést biztosító díjat fizetnek meg egyszer, ami általában magában foglalja az összes alapvető játékmenetet és tartalmat.
- **Nincsenek kötelező havi díjak:** A B2P modellben nincsenek rendszeres előfizetési díjak, ami vonzóvá teszi azok számára, akik nem szeretnék havi kötelezettségeket vállalni.
- **Kiegészítő tartalmak:** Bár az alapjátékhoz való hozzáférés egyszeri díjért megvásárolható, a fejlesztők gyakran kínálnak további fizetős tartalmakat, mint DLC-k (letölthető tartalmak) vagy kozmetikai tárgyak, amelyek további bevételeket generálnak.

##### **4.5.2. Előnyök**

- **Könnyű értékesítés:** A játékosok pontosan tudják, mennyit fizetnek és mit kapnak cserébe, ami átláthatóvá teszi a vásárlási döntést.



- **Nagyobb kezdeti bevételek:** Az egyszeri vásárlás általában magasabb kezdeti bevételt jelent a fejlesztők számára, ami segíthet a játék kezdeti fejlesztési költségeinek fedezésében.
- **Jó minőségű elvárások:** Mivel a játékosok fizetnek a játékért, általában magasabb minőségi elvárásaik vannak, ami ösztönzi a fejlesztőket a minőségi tartalom biztosítására.

#### **4.5.3. Kihívások**

- **Versenyképesség:** A B2P játékoknak versenyképesnek kell lenniük a minőség és az ár tekintetében, különösen a sok ingyenesen elérhető játék mellett.
- **Játékosbázis fenntartása:** Mivel nincsenek havi díjak, a játékosok elköteleződése változó lehet, ami nehezíti a tartós játékosbázis fenntartását.
- **Folyamatos bevételgenerálás:** A fejlesztőknek kreatívnak kell lenniük a folyamatos bevételek generálásában, például új DLC-k, kiegészítők vagy más fizetős tartalmak kínálatával.
- **Egyre gyarapodó hősöket hatalmas kihívás egyensúlyban tartani,** egy apró néhány százalékos változtatás a champion bármely adottságában végeredményben akár 5-10%-al is növelheti a győzelmi esélyeit.

Buy-to-Play modell egy népszerű és jól bevált üzleti stratégia az online játékpiacon egy bizonyos szegmensében, különösen a komolyabb, mélyebb játékélményt kereső játékosok körében. Ez a modell lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy egyértelmű bevételi modellt alkalmazzanak, miközben magas minőségű játékélményt biztosítanak.

#### **4.6. Hibrid modellek**

Az online játékpiacon hibrid üzleti modelljei a különböző bevételszerzési módszerek kombinációját jelentik, amelyek lehetővé teszik a fejlesztők számára, hogy kiegyensúlyozzák a felhasználók igényeit és a jövedelmezőség maximalizálását. Ezek a modellek egyre népszerűbbek, mivel rugalmasabbak és alkalmazkodóbbak a változó piaci körülményekhez és játékosok preferenciáihoz. Itt van néhány példa a leggyakrabban használt hibrid modellekre az online játékiparban:

#### **4.6.1. Ingyenes alapjáték + előfizetési szolgáltatások**

Ebben a modellben a játék ingyenesen játszható, de az előfizetők prémium szolgáltatásokhoz férhetnek hozzá, mint például speciális tartalmakhoz, exkluzív eseményekhez vagy előnyökhöz. Ez egy jó módja annak, hogy a játékosok kipróbálják a játékot, mielőtt pénzt költenének rá, miközben motiválja őket az előfizetésre a további funkciókért.

#### **4.6.2. Egyszeri vásárlás + mikrotranzakciók**

Ebben a modellben a játékosok egyszer fizetnek a játékért, de további tartalmakat és funkciókat mikrotranzakciók formájában vásárolhatnak meg. Ez gyakran magában foglalja a kozmetikai tárgyakat, karakter bővítményeket és egyéb olyan elemeket, amelyek nem befolyásolják közvetlenül a játék egyensúlyát.

#### **4.6.3. Free-to-Play + Season Pass**

A Free-to-Play modell kombinálva a Season Pass-szel lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy ingyenesen hozzáférjenek a játék alaptartalmához, miközben a Season Pass megvásárlásával hozzáférést kapnak időszakos tartalmakhoz, mint például kihívásokhoz és jutalmakhoz. Ez segít fenntartani a játékosok érdeklődését hosszabb távon.

#### **4.6.4. Egyszeri vásárlás + DLC-k (letölthető tartalmak)**

A játékosok megvásárolják a játékot, majd kiegészítő tartalmakat vásárolhatnak, mint DLC-k, amelyek új sztorikat, térképeket vagy játékmódokat adnak hozzá. Ez a modell segít a fejlesztőknek új bevételi forrásokat generálni a játék élettartama alatt.

#### **4.6.5. Ad-based + In-App Purchases**

Az „Ad-based + In-App Purchases” üzleti modell a mobil és online játékpiacon egyik népszerű formája, amely két különböző bevételi forrást kombinál a játékokból származó bevételek maximalizálása érdekében. Ez a modell különösen vonzó a fejlesztők számára, mert lehetővé teszi számukra, hogy a szélesebb közönséget célozzák meg az ingyenes hozzáférés révén, miközben további jövedelmet generálnak a hirdetések megjelenítésével és az alkalmazáson belüli vásárlásokon (in-app purchases) keresztül.

**Jellemzői:**

- **Ingyenes hozzáférés:** A játékok ingyenesen letölthetők és játszhatók, ami alacsony belépési küszöböt jelent és nagyobb játékosbázist eredményez.
- **Hirdetések megjelenítése:** A játék ingyenes verziója hirdetéseket jelenít meg, amelyeket a játékosoknak meg kell tekinteniük a játék során. Ezek lehetnek teljes képernyős reklámok, videók, amiket játék közben, vagy az új szint elérése előtt kell megnézni, vagy banner hirdetések, amelyek kevésbé zavarják a játékmenetet.
- **Alkalmazáson belüli vásárlások:** A játékosok megvásárolhatják a különféle játékon belüli elemeket, mint például virtuális érmék, speciális képességek, kozmetikai tárgyak, vagy akár a hirdetések eltávolítását. Ezek a vásárlások lehetnek egyszeri tranzakciók vagy előfizetések, amelyek további tartalmakhoz vagy előnyökhöz biztosítanak hozzáférést.

### **Előnyök:**

- **Szélesebb elérés:** Az ingyenes hozzáférés miatt több játékos próbálhatja ki a játékot, ami növeli az adatbázis méretét és a potenciális bevételi forrásokat.
- **Rugalmas bevételszerzés:** A hirdetések és az alkalmazáson belüli vásárlások kombinációja lehetővé teszi a játékfejlesztők számára, hogy többféle módon generáljanak bevételeket.
- **Folyamatos bevétel:** Az alkalmazáson belüli vásárlások lehetőséget adnak a fejlesztőknek arra, hogy a játék életciklusa során folyamatosan jövedelmet szerezzenek.

### **Kihívások**

- **Felhasználói élmény:** A túlzott vagy tolakodó hirdetések zavarhatják a játékosokat, ami csökkentheti a játékelményt és növelheti az elhagyási arányt.
- **Játékegyensúly:** Fontos, hogy az alkalmazáson belüli vásárlások ne adjanak tisztességtelen előnyt a fizető játékosoknak a nem fizetőkkel szemben.
- **Adatvédelem és biztonság:** A hirdetések és az alkalmazáson belüli tranzakciók miatt a fejlesztőknek különösen oda kell figyelniük a felhasználói adatok védelmére és a biztonsági kérdésekre.

Az „Ad-based + In-App Purchases” modell hatékony lehet a játékfejlesztők számára, de fontos, hogy figyelemmel kísérjék a játékosok visszajelzéseit és folyamatosan finomítsák a modellt, hogy a legjobb játékelményt nyújtsák, miközben optimalizálják a bevételszerzést.

#### **4.6.6. Season Pass és DLC-k (Downloadable Content)**

Az online játékiparban a „Season Pass” és a „Downloadable Content” (DLC) üzleti modellek olyan bevételszerzési stratégiákat jelentenek, amelyek lehetővé teszik a játékfejlesztők számára, hogy a játék kiadása után is folyamatosan generáljanak bevételeket. Ezek a modellek különösen népszerűek közepes és nagy költségvetésű játékok esetében, ahol a fejlesztési költségek magasak és a játékosok elvárása a tartalommal kapcsolatban folyamatosan nő.

## **Season Pass**

A Season Pass egy előre megvásárolható csomag, amely hozzáférést biztosít a játék több kiegészítő tartalmához, amik a játék megjelenése után, tervezett időpontokban kerülnek kiadásra. Gyakran magában foglalja az összes vagy a legtöbb tervezett DLC-t, gyakran kedvezményes áron, ha összehasonlítjuk az egyedi DLC-k összértékével.

### **Előnyök:**

- Biztosított bevételek: A Season Pass előre biztosítja a fejlesztők számára a bevételeket, még mielőtt a tartalmakat kiadnák.
- Játékosok elkötelezettsége: A játékosok, akik megvásárolják a Season Pass-t, valószínűleg hosszabb ideig maradnak aktívak a játékban, mivel várják a kiegészítő tartalmakat.
- Jobb tervezhetőség: A fejlesztők jobban tervezhetik a tartalomkiadásokat, tudva, hogy már van egy dedikált közönségük.

### **Kihívások:**

- Elvárások kezelése: A játékosok magas elvárásokkal rendelkeznek a Season Pass tartalmával kapcsolatban, ami nyomást gyakorolhat a fejlesztőkre.
- Értékérzet: Ha a DLC-k nem felelnek meg a játékosok elvárásainak, az negatívan befolyásolhatja a játék hírnevét és a jövőbeli értékesítéseket.

## **Downloadable Content (DLC)**

A DLC-k kisebb tartalmi csomagok, amelyek új szinteket, történeteket, karaktereket, felszereléseket vagy más játékelemeket adnak hozzá a meglévő játékhoz. Ezek lehetnek fizetősek vagy ingyenesek, attól függően, hogy a fejlesztők hogyan kívánják monetizálni őket.

### **Előnyök:**

- Folyamatos bevételek: A DLC-k lehetővé teszik a fejlesztők számára, hogy a játék kiadása után is folyamatosan generáljanak bevételeket.
- Friss tartalom: Segít frissen tartani a játékot, növeli a játékidőt, és fenntartja a játékosok érdeklődését.

### **Kihívások:**

- **Fragmentáció:** A DLC-k használata fragmentálhatja a játékosbázist, különösen, ha a tartalmak jelentős előnyöket biztosítanak.
- **Tartalom értékelése:** A játékosok értékelhetik a DLC-k ár-érték arányát, ami befolyásolhatja a vásárlási döntéseiket.

Season Pass és a DLC üzleti modellek nagyban hozzájárulnak az online játékok gazdasági sikeréhez, lehetővé téve a fejlesztők számára, hogy hosszabb távon fenntartsák és bővítsék a játékaikat. Azonban fontos, hogy ezeket a modelleket gondosan kezeljék, hogy a játékosok értéknek érezzék az általuk fizetett árat és elkötelezettek maradjanak a játék iránt.

## **4.7. Ad-based modellek**

Az „Ad-based” modell az online játékiparban olyan üzleti stratégiát jelent, amelyben a játékfejlesztők és kiadók reklámok megjelenítésével generálnak bevételeket. Ez a modell különösen népszerű a mobiljátékok és néhány böngészős játék esetében, ahol a játék ingyenesen elérhető és a bevételek jelentős része a reklámokból származik.

### **4.7.1. Jellemzők**

- **Ingyenes hozzáférés:** A játékokat ingyenesen lehet letölteni és játszani, így széles játékosbázist vonzanak. Az ingyenes hozzáférés csökkenti a belépési korlátokat és segít nagyobb közönséget elérni.
- **Reklámbevételek:** A játékok különféle formátumú reklámokat jelenítenek meg, beleértve bannereket, intersticiális (teljes képernyős) reklámokat, videó reklámokat, és néha natív reklámokat, amelyek a játékmenetbe integrálva jelennek meg.
- **Felhasználói élmény:** Az Ad-based modell kihívása, hogy a reklámok zavaróak lehetnek a játékosok számára, ami negatívan befolyásolhatja a játékélményt. A fejlesztőknek egyensúlyt kell találniuk a bevételek maximalizálása és a felhasználói élmény fenntartása között.
- **Opcionális in-app vásárlások:** Sok Ad-based játék kínál opcionális in-app vásárlásokat is, amelyek lehetővé teszik a játékosok számára, hogy kikapcsolják a reklámokat vagy hozzáférjenek további tartalmakhoz és funkciókhoz.

### **4.7.2. Előnyök**

Alacsony belépési küszöb: Az ingyenes hozzáférés miatt több ember próbálhatja ki a játékot, ami növeli az elérhető közönséget.

Folyamatos bevételi forrás: A reklámok folyamatos bevételt generálnak, amíg a játékosok aktívak, és nem szükséges közvetlen tranzakciókat kezdeményezniük.

### **4.7.3. Kihívások**

- Játékosok elégedettsége: A túlzott vagy tolakodó reklámok csökkenthetik a játékosok elégedettségét és növelhetik az app elhagyásának arányát.
- Reklámbevételek ingadozása: A reklámbevételek változhatnak a piaci körülményektől és a reklámozók költési szokásaitól függően.
- Adatvédelem: A reklámok célzása gyakran személyes adatok gyűjtését igényli, ami adatvédelmi aggályokat vethet fel.

Összességében az Ad-based modell egy bevált módszer az online játékok számára, hogy széles játékosbázist érjenek el és fenntartsák operációikat. Azonban a játékfejlesztőknek óvatosan kell bánniuk a reklámok integrálásával, hogy ne rontsák el a felhasználói élményt és ne veszítsék el a játékosokat.

## **5. AZ AZONNALI JUTALOM PREFERENCIÁJA ÉS A KÉSLELTETETT GRATIFIKÁCIÓ**

### **5.1. Azonnali jutalom preferenciája**

Az "azonnali jutalom preferenciája" pszichológiai koncepciója arra a hajlamra utal, amely során az egyének előnyben részesítik a gyors, közvetlenül elérhető jutalmakat a nagyobb, de csak későbbi jutalmakkal szemben. Ez a jelenség alapvetően befolyásolja az emberi döntéshozatali folyamatokat és számos mindennapi helyzetben észlelhető, például pénzügyi döntések, egészségügyi választások és személyes célok elérésének kontextusában.

Az azonnali jutalom preferenciájának gyökerei részben biológiaiak. Az agy jutalomközpontja, különösen a dopamin rendszer, aktívan reagál az azonnali gratifikációra. Amikor egy cselekvés gyorsan jutalmat eredményez, az agy dopamint bocsát ki, ami kellemes érzéseket vált ki. Ez az evolúciósan kialakult mechanizmus eredetileg segítette az őseinknek gyors döntéseket hozni a túlélés érdekében, például élelem vagy menedék megszerzésekor.

A modern társadalomban az azonnali jutalom preferenciája számos kihívást jelenthet. A gazdasági döntésekben például sokan nehezen menedzselik hosszú távú megtakarításaikat, mivel vonzóbbnak találják a pénz azonnali elkölthetőségét. Hasonlóképpen, az egészségügyi viselkedésben is megfigyelhető, hogy az emberek gyakran választják a gyorséttermi ételleket a táplálóbb, de megszerzéséhez több időt igénylő ételek helyett. Az oktatás területén is hasonló mintát látunk. Sok diák nehezen látja át a hosszú távú előnyöket, amelyeket a kemény munka és a kitartó tanulás eredményezhet és inkább az azonnali szórakozást részesítik előnyben.

A döntések során az azonnali jutalom preferenciája hosszú távon negatív következményekkel járhat. Az egészségtelen életmód, a túlzott adósság felhalmozása vagy a karrierlehetőségek elszalasztása mind eredménye lehet annak, ha valaki rendszeresen az azonnali gratifikációt választja. A társadalmi kapcsolatokra is hatással lehet, például ha az emberek az azonnali örömeik miatt hanyagolják a hosszabb távú, de tartalmasabb emberi kapcsolatok ápolását.

Az azonnali jutalom preferenciájának kezelése érdekében számos stratégia létezik. Az egyik legfontosabb a késleltetett gratifikáció, azaz a képesség, hogy ellenálljunk az azonnali kielégülésnek és türelmesek maradjunk a nagyobb jutalom érdekében. Ez magában foglalja a célok megfogalmazását, a jövőbeli jutalmak vizualizálását és az önfegyelem gyakorlását. Az impulzusok kezelésére szolgáló technikák, mint a mélylégzés, meditáció vagy a figyelemelterelés is hasznosak lehetnek.



Kulturális tényezők is befolyásolhatják az azonnali jutalom preferenciáját. Egyes társadalmakban, ahol nagyobb hangsúlyt fektetnek a közösségi és hosszú távú gondolkodásra, kevésbé jellemző az azonnali gratifikációra való hajlam. Ezzel szemben a magasan individualizált, fogyasztói társadalmakban gyakoribb az azonnali jutalmak előnyben részesítése.

Az azonnali jutalom preferenciájának megértése kulcsfontosságú ahhoz, hogy jobban kezelhessük saját viselkedésünket és döntéseinket, valamint hogy megértsük a társadalmi dinamikákat, amelyek formálják a modern világot. Az egyének és a társadalom egésze számára előnyös lehet, ha tudatosan fejlesztjük a késleltetett gratifikációra való képességet, ezzel javítva életminőségünket és hosszú távú jólétünket.

## **5.2. Késleltetett gratifikáció**

A pszichológiai koncepciója az önkontroll egyik fontos aspektusára utal, amely az egyén képességét jelöli, hogy képes legyen ellenállni az azonnali jutalomnak, választva ehelyett egy nagyobb vagy értékesebb jutalmat, amely csak később érkezik meg. Ez a készség központi szerepet játszik a hosszú távú célkitűzések elérésében és alapvetően befolyásolja az emberi viselkedést számos területen, többek között az oktatásban, a pénzügyekben, a munkahelyi teljesítményben és az egészségügyi döntésekben. A késleltetett gratifikáció gyakorlásához szükséges képességek az agy frontális lebenyében lokalizálhatók, amely felelős az önszabályozásért, a tervezésért és a döntéshozatalért. Azok az egyének, akik jobban képesek késleltetni a gratifikációt, általában magasabb szintű végrehajtó funkciókkal rendelkeznek, amelyek lehetővé teszik számukra, hogy jobban kezeljék az impulzusaikat és optimalizálják döntéseiket a hosszú távú haszon érdekében. A késleltetett gratifikáció képessége összefüggést mutat az egészségesebb életmóddal, jobb pénzügyi stabilitással és általában magasabb életminőséggel. Azok az egyének, akik képesek hosszú távon gondolkodni és ellenállni az azonnali kielégítés kísértésének, gyakran jobban tudnak spórolni, felelősségteljesebb döntéseket hozni egészségükkel kapcsolatban és hatékonyabban kezelni a stresszt.

A késleltetett gratifikáció fejleszthető készség. Oktatási és terápiás környezetekben a szülők és oktatók olyan stratégiákat alkalmazhatnak, mint a célok kitűzése, a jutalmazási rendszerek bevezetése, és a döntéshozatali készségek fejlesztése. A stresszkezelési technikák és a mindfulness alapú gyakorlatok szintén segíthetnek az egyéneknek abban, hogy jobban ellenálljanak az azonnali gratifikáció csábításának és hatékonyabban kezeljék vágyaikat.

Összefoglalva, a késleltetett gratifikáció nem csupán egy elméleti pszichológiai koncepció, hanem egy gyakorlati készség is, amely jelentősen hozzájárul az egyének életminőségének javításához, lehetővé téve számukra, hogy hosszú távú célokat érjenek el és jobban kezeljék a kihívásokat mindennapi életükben. A késleltetett gratifikáció képessége fontos szerepet játszik az önszabályozásban, amely magában foglalja az impulzusok kezelését, a célirányos viselkedést és az önkontrollt. Az azonnali jutalom preferenciája és a késleltetett gratifikáció közötti összefüggés megértése elengedhetetlen az olyan problémák kezelésében, mint a függőségek, a túlzott költségek vagy az egészségtelen életmód.

### **5.3. The Marshmallow Test: Mastering Self-Control**

Walter Mischel "The Marshmallow Test: Mastering Self-Control" című könyve részletesen foglalkozik az önkontrollal és annak életünkben betöltött szerepével. A könyv a nevét az 1960-as és 70-es években Mischel által végzett sorozatvizsgálatokból kapta, amelyeket általában "Marshmallow Tesztek" néven ismernek.

A vizsgálatok során a gyerekek választhatnak egy azonnali, kisebb jutalom és egy nagyobb, későbbi jutalom között, ha hajlandóak várni egy rövid ideig. A teszt ideje alatt a kutató elhagyta a szobát, majd 15 perc múlva visszatért. Az "apró jutalom" gyakran egy marshmallow (pillecukor) volt, innen ered a teszt neve.

Azok a gyerekek, akik képesek voltak hosszabb ideig várni a nagyobb jutalmakra, később általában jobb életkimenettel rendelkeztek, amit különböző mutatók, mint az akadémiai siker, SAT pontszámok (USA felsőoktatásának felvételi rendszere) (eferrit, 2024), testtömeg-index (BMI) és egyéb életbeli mérőszámok alapján mérték. A késleltetett jutalomra való képesség, mint ahogy ezek a tesztek is mutatták, fontos része az önkontrollnak.

Mischel tárgyalja, hogyan harcolnak agyunk rendszerei (a limbikus rendszer és a prefrontális kéreg) az azonnali és a késleltetett jutalmak között. Ez a neurológiai perspektíva segít megérteni, miért jobbak egyes emberek az önkontrollban másoknál. A könyv betekintést nyújt abba, hogyan erősíthető az önkontroll. A technikák közé tartozik a kísértésekkel kapcsolatos gondolkodásmód megváltoztatása, a kihívásokra való felkészülés, valamint az odafigyelés és az elterelés hatékony alkalmazása. Mischel elismeri, hogy a késleltetett jutalom képessége nem csak az egyéni önkontrollról szól, hanem környezeti és társadalmi tényezők által is befolyásolt. Mischel munkája jelentős, mivel összekapcsolja a korai önkontrollt a hosszú távú sikerrel és egészséges kimenettel, pszichológiai betekintést nyújtva abba, hogyan befolyásolhatja a

karakterfejlődés az ember életútját. A könyv nemcsak a pszichológiai kutatások áttekintését nyújtja, hanem gyakorlati tanácsokat is ad az önfegyelem javításához.

"A Marshmallow Test" egyaránt áttekinti a jelentős pszichológiai kutatásokat és útmutatót nyújt ezek alkalmazásához az élet különböző területein, értékes forrásként szolgálva mindazok számára, akik szeretnék mélyebben megérteni az önkontroll pszichológiai aspektusait. (Mischel, 2014)

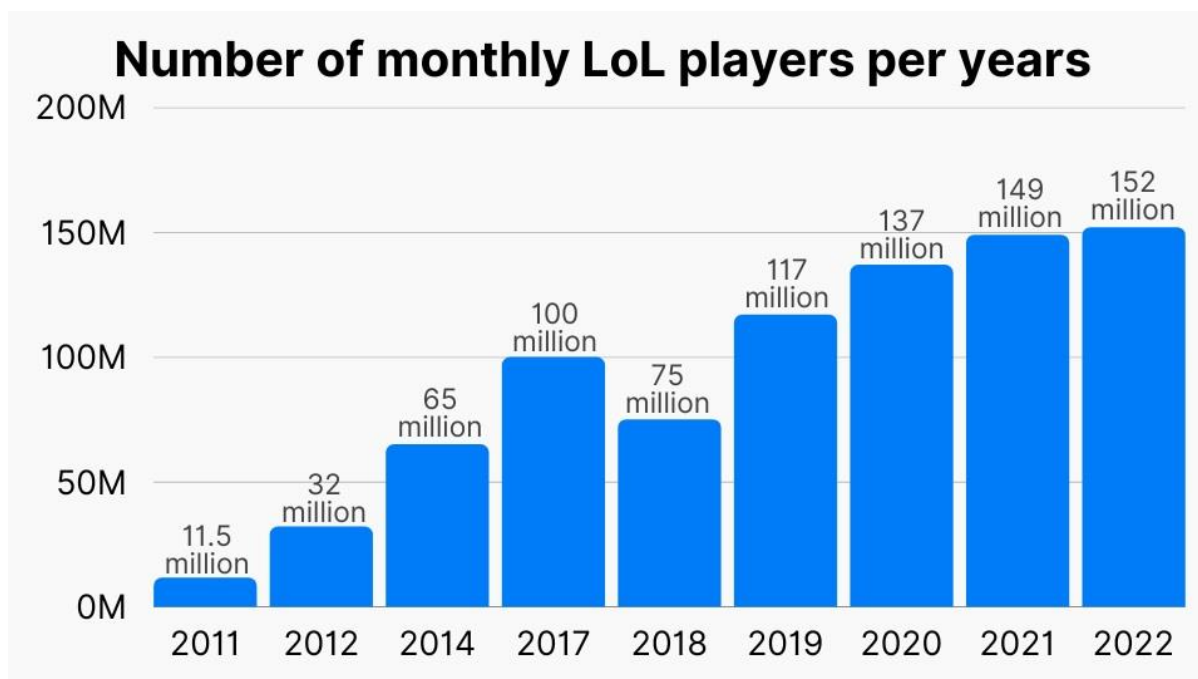
#### **5.4. Azonnali jutalom preferenciája és a késleltetett gratifikáció a játékpiacon**

Az "azonnali jutalom preferenciája" és a "késleltetett gratifikáció" elméletek hatása megfigyelhető az online játékok piacán egyaránt, úgy mint a "League of Legends" (LoL) és a "World of Warcraft" (WoW) piaci bevételeinek alakulásában.

##### **League of Legends - Azonnali jutalom vonzereje**

A "League of Legends", amely egy ingyenesen játszható (free-to-play) játék, jól példázza az azonnali jutalom preferenciájának gazdasági hatásait. Mivel a játék ingyenesen elérhető, a Riot Games különféle mikrotranzakciókat kínál, mint például hősök (champions), skinnek és emote-ok vásárlását, amelyek azonnali jutalmazást nyújtanak a játékosok számára. Ezek a tranzakciók kisebb, gyakran impulzív vásárlások, amelyek jelentős bevételt generálnak a vállalat számára. Az azonnali jutalom itt abban nyilvánul meg, hogy a játékosok azonnal megkapják a kívánt tárgyat vagy képességet, ami növeli a játékelményt és a játékosok elkötelezettségét. Ezen felül a játék könnyen és gyorsan elérhető illetve a játékmenet is egyszerű, gyors és rövid.

7. ábra  
headphonesaddict- League of Legends aktív játékosainak száma, 2024

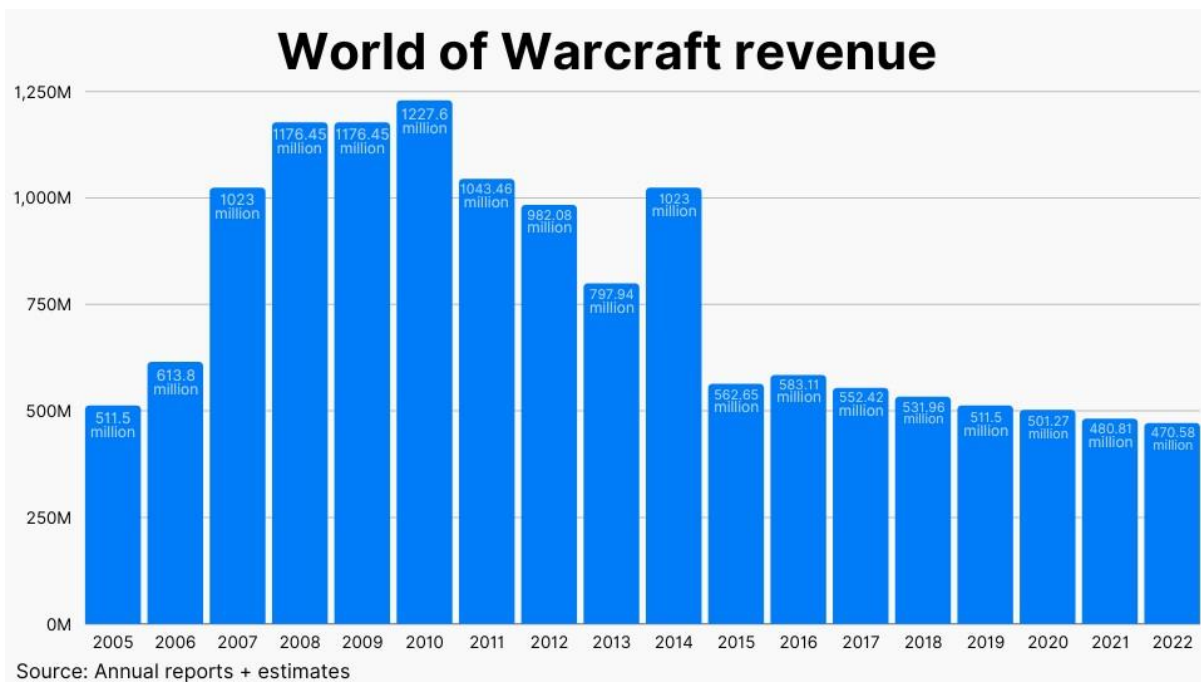


### **World of Warcraft - A késleltetett gratifikáció értéke**

A "World of Warcraft" esetében, amely előfizetéses modellen alapul, a késleltetett gratifikáció a kulcs. A játékosok havi díjat fizetnek azért, hogy hozzáférjenek a játék világához, ami folyamatosan bővülő tartalmat kínál. A WoW-ban a késleltetett gratifikáció megjelenik a karakterfejlődésben és a játékmenetben, ahol a játékosok órákat töltenek el kihívások teljesítésével, hogy elérjék a következő szintet vagy, hogy ritka tárgyakat szerezzenek. Ez a modell elősegíti, hogy a játékosok hosszú távon elkötelezettek maradjanak a játék iránt, mivel a befektetett idő és erőfeszítés megtérül a játék által kínált jutalmak formájában.

8. ábra

headphonesaddict.com, World of Warcraft előfizetőinek száma, 2023



*World of Warcraft vanilla, released november 23, 2004*

*The Burning Crusade — first expansion, released January 16, 2007*

*Wrath-Logo-Small World of Warcraft: Wrath of the Lich King — second expansion, released November 13, 2008*

*Cataclysm World of Warcraft: Cataclysm — third expansion, released December 7, 2010*

*Mists of Pandaria World of Warcraft: Mists of Pandaria — fourth expansion, released September 25, 2012*

*Warlords of Draenor World of Warcraft: Warlords of Draenor — fifth expansion, released November 13, 2014*

*Legion World of Warcraft: Legion — sixth expansion, released August 30, 2016*

*Battle for Azeroth World of Warcraft: Battle for Azeroth — seventh expansion, released August 13/14, 2018*

*Shadowlands World of Warcraft: Shadowlands — eighth expansion, released November 23/24, 2020*

*Dragonflight World of Warcraft: Dragonflight — ninth expansion, releasing on November 28/29, 2022*

## 5.5. Piaci hatások

Mindkét játékstratégia hatalmas sikert aratott a piaci bevételek tekintetében. A "League of Legends" a mikrotranzakciók révén vált az egyik legjövedelmezőbb online játékká, míg a "World of Warcraft" fenntartotta magas előfizetői számát a késleltetett gratifikáció ígéréssel, amely mélyebb és tartalmasabb játékelményt nyújt. Mindkét megközelítés azt mutatja, hogy a játékfejlesztők sikeresen alkalmazzák a pszichológiai elveket a játékosok elkötelezettségének növelése és a hosszú távú bevételek biztosítása érdekében.

Azonban ha megvizsgáljuk a két játék popularitását és bevételét az utóbbi egy évtizedben világossá válik hogy a fogyasztói döntéseket egyre inkább az azonnali jutalom vonzereje diktálja. A mai fogyasztói társadalomban már minden elérhető néhány gombnyomás által és a legtöbb esetben mára már nem szükséges várni vagy jelentős erőfeszítést tenni az áhitott cél eléréseért.

## 5.6. A pszichológiai kutatások

- **Döntéshozatal:** Kutatások azt mutatják, hogy az emberek hajlamosak lehetnek az azonnali jutalmakat választani a nagyobb, de későbbi jutalmakkal szemben, különösen stresszes vagy nyomás alatti helyzetekben.
- **Fogyasztói magatartás:** Az online vásárlások és a digitális szolgáltatások terjedése lehetővé teszi az emberek számára, hogy gyorsan kielégítsék vásárlási vágyaikat, ami befolyásolhatja a hosszú távú pénzügyi tervezést és döntéseket.
- **Közösségi média használata:** A közösségi média gyors és folyamatos visszajelzésekkel szolgál, amelyek az azonnali gratifikáció igényét erősítik és befolyásolják az emberek közösségi kapcsolatait, önképét és érzelmi jólétét.
- **Tanulás és oktatás:** A technológia és a digitális eszközök használata az oktatásban megváltoztathatja a tanulási folyamatot, ahol a diákok hajlamosabbak lehetnek az azonnali sikerélményekre és visszajelzésekre támaszkodni, ami kihívást jelenthet a hosszabb és összetettebb tanulási feladatok elvégzésekor.

Ezek a kutatások általában azt javasolják, hogy fontos az önkontroll, a kitartás és a hosszú távú célokra való összpontosítás képességének fejlesztése, valamint azt, hogy tudatosan kezeljük az azonnali gratifikáció iránti vágyainkat a jólétünk és hosszú távú sikerünk érdekében.

## 6. ÖSSZEFOGLALÁS

A szakdolgozatom során részletesen bemutatam az eSport megszületésének és fejlődésének fontosabb mozzanatait egészen napjainkig és kitértem a Nemzetközi eSport Szövetség létrejöttére és fontosságára. Ezután nyolc példával szemléltettem hogy milyen sokféle és egymástól jelentősen eltérő játék fajta létezik majd az online játékok üzleti modelljei kapcsán kissé elmerültünk a WOW és a LoL világában. Végül a kutatásom fókuszában az azonnali jutalom preferenciája és a késleltetett gratifikáció jelensége állt, amelyek jelentős hatást gyakoroltak mind a játékosok viselkedésére, mind a játékfejlesztők üzleti stratégiáira.

A "League of Legends" ingyenesen játszható modellje és a "World of Warcraft" előfizetéses rendszere kiválóan szemlélteti, hogy a játékfejlesztők hogyan alkalmazkodtak a játékosok azonnali jutalom iránti igényeihez, miközben fenntartották a hosszú távú elköteleződés és bevételgenerálás lehetőségét. A LoL esetében az azonnali jutalmazás a mikrotranzakciók révén valósult meg, amelyek lehetővé tették a játékosok számára, hogy azonnal hozzáférjenek új tartalmakhoz. Ezzel szemben a WoW-ban a késleltetett gratifikáció dominált, ahol a játékosok hosszú órákat töltöttek el a játékban szinteket lépve és ritka tárgyakat gyűjtve, ami hozzájárult a mélyebb játékelményhez és a játékosok hosszabb távú megtartásához. A játékfejlesztők folyamatosan kísérleteznek a jutalmazási mechanizmusokkal, hogy optimálisan kihasználják a játékosok viselkedési hajlamait, növelve ezzel a játék iránti elköteleződést és természetesen a piaci bevételeket. A kutatásom során nemcsak a játékfejlesztők stratégiáit és a játékosok reakcióit vizsgáltam, hanem a játékipar jövőbeli trendjeire is kitértem. A technológia fejlődésével és az új piaci igényekkel az e-sport iparág folyamatosan változik. A virtuális valóság, az AI fejlesztések és a felhasználói adatok mélyebb elemzése új lehetőségeket nyit meg a játéktervezésben, amelyek még jobban ki tudják használni az azonnali és késleltetett gratifikáció pszichológiai hatásait. Összességében a szakdolgozatom rávilágított arra, hogy a játékfejlesztőknek és piackutatóknak egyaránt alaposan meg kell érteniük a játékosok pszichológiai motivációit és viselkedési mintáit. Az e-sport sikerének kulcsa a játékosok elkötelezettségének fenntartása, ami csak a játékelmény folyamatos finomításával és a jutalmazási rendszerek hatékony alkalmazásával érhető el. Az ebben a dolgozatban bemutatott elemzések és következtetések remélhetőleg hozzájárulnak a játékfejlesztők és a piackutatók játékok béli mélyebb megértéséhez és segítenek nekik a jövőbeni stratégiák kidolgozásában az e-sport dinamikusan növekvő világába.

## FORRÁSOK:

Esports Federation (IESF.2008) e-sport definíció

Dictionary.cambridge e-sport definíció

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports?q=e-sport>

Claus Tiedemann, 2004 Sport definíciója

Devin Monnens, Martin Goldberg, 2015 SPACE ODYSSEY: THE LONG JOURNEY OF SPACEWAR! FROM MIT TO COMPUTER LABS AROUND THE WORLD

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.kinephanos.ca/Revue\_files/2015\_Monnens\_Goldberg.pdf

New York Times minden idők tíz legfontosabb számítógépes játéka, 2007

Ananya Udaygiri, 2022 AI Lab celebrates 50th anniversary of Intergalactic ‘Spacewar!’ Olympics – The Stanford Daily

Steemit 2017, Darth Azrael - Space Invaders Championship (1980)

<https://steemit.com/retrogaming/@darth-azrael/space-invaders-championship-1980>

Gavin Jedionston, 2024 Jedionston.wordpress

<https://jedionston.wordpress.com/tag/twin-galaxies/>

Webfoundation, History of the web, 2022

<https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>

Raregames, 2024

[https://raregames.fandom.com/wiki/1990\\_Nintendo\\_World\\_Championships](https://raregames.fandom.com/wiki/1990_Nintendo_World_Championships)

<https://stanforddaily.com/2022/10/21/ai-lab-celebrates-50th-anniversary-of-intergalactic-spacewar-olympics/>

eSports History: How it all began, 2023

<https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>

Esportslane, 2024

<https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/>

IESF tagjainak száma, 2024

<https://iesf.org/members/>

Mordorintelligence- E-sport piacméret és részesedés elemzése

<https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>



Nemzetközi Esport Szövetség taglétszáma 2024

<https://iesf.org/members/>

Universe.leagueoflegends 2004- elérhető hősök száma

[https://universe.leagueoflegends.com/hu\\_HU/champions/](https://universe.leagueoflegends.com/hu_HU/champions/)

eferrit SAT 2024

Walter Mischel The Marshmallow Test: Mastering Self-Control 2014

<https://hu.eferrit.com/mi-a-sat/>

## HIVATKOZOTT INTERNETES FORRÁSOK:

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports?q=e-sport>

chrome-

[extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.kinephanos.ca/Revue\\_files/2015\\_Monnens\\_Goldberg.pdf](extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2015_Monnens_Goldberg.pdf)

<https://steemit.com/retrogaming/@darth-azrael/space-invaders-championship-1980>

<https://jedionston.wordpress.com/tag/twin-galaxies/>

<https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>

[https://raregames.fandom.com/wiki/1990\\_Nintendo\\_World\\_Championships](https://raregames.fandom.com/wiki/1990_Nintendo_World_Championships)

<https://stanforddaily.com/2022/10/21/ai-lab-celebrates-50th-anniversary-of-intergalactic-spacewar-olympics/>

<https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>

<https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/>

<https://iesf.org/members/>

<https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>

<https://iesf.org/members/>

[https://universe.leagueoflegends.com/hu\\_HU/champions/](https://universe.leagueoflegends.com/hu_HU/champions/)

<https://hu.eferrit.com/mi-a-sat/>

## ÁBRAJEGYZÉK:

1.ábra: Megalexoria-Atari's national Space Invaders championship 1980

<http://www.megalexoria.com/wordpress/index.php/2017/04/18/atari-space-invaders-tournament-1980/>

2.ábra: The International - Dota 2 összdíjazása 2011-2021 kivágott kép

[https://liquipedia.net/dota2/The\\_International](https://liquipedia.net/dota2/The_International)

3.ábra: Esport média bevételek világszerte – Mordorintelligence

<https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>

4.ábra: ISEF tagállamai 2024,

<https://iesf.org/members/>

5.ábra: World of Warcraft logo- Ign.com

<https://www.ign.com/wikis/world-of-warcraft/>

6.ábra: League of Legends logo- 1000logos.net

<https://1000logos.net/league-of-legends-logo/>

7.ábra: headphonesaddict.com, World of Warcraft előfizetőinek száma, 2023

<https://headphonesaddict.com/world-of-warcraft-player-count/>

8. ábra: headphonesaddict- League of Legends aktív játékosainak száma, 2024

<https://headphonesaddict.com/league-of-legends-statistics/>