

DEAC-Hackers

egy e-sport szakosztály megálmodása és megszervezése

Dr. Bátfai Norbert, Besenczi Renátó,
Dr. habil. Szabó József,
Dr. Jeszenszky Péter, Dr. Buda András
Debreceni Egyetem



Sport és e-sport



- A sport kifejezés az angolba származott francia „desporter” (mulatságoknak élő) szóból származik. Az angolban a 15. század közepe táján fordul elő először „szórakozás, időtöltés” értelemben.
- A sport meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként vagy hivatásszerűen végzett testedzés, illetve szellemi gyakorlat, alkalmilag vagy szervezett formában, fizikai, illetve szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja. (2000. évi CXLV. törvény a sportról)
- Az e-sport mindkét meghatározás alapján a sport egyik új, az informatikai lehetőségek irányába mutató változata.

E-sport



- Az e-sport fogalmával legkorábban az Online Games Association (OGA) cikkében találkozhatunk, ahol Mat Bettington hasonlította össze az e-sportot a tradicionális sporttal. A UK Professional Computer Gaming Championship (UKPCGC) és az English Sports Council 1999-ben versengő játékként határozta meg az elektronikus sportot. Maguk a versenyzésre alkalmas online játékok már a kilencvenes évek közepén megjelentek és versenyek is indultak “Cyberathlete Professional League” néven. (Kushner 2004)
- Az e-sport nem csak játék. Az e-sport során olyan szoftvereket használnak, amelyek segítségével megvalósíthatják stratégiai elképzeléseiket úgy, hogy mindeközben együttműködnek másokkal, az egyes feladatokat diverzifikálják, a cél elérésében kölcsönös kommunikációval képesek a leghatékonyabb megoldások kiválasztására.

E-sport és egyetemi közeg



- E-sport ösztöndíjprogramok – egyéb sportösztöndíjakkal együtt
 - University of California, Irvine (UCI) - eSport Arena, Computer Game Science
 - Columbia College, Midland University, Leeds University Union, Maryville University in St. Louis
 - középiskolák: Garnes Vidaregaande Skule (norvég), Arlanda Gymnasiet School (svéd)

Előzmények



- 2016 nyarán, belső ötlet szintjén az “Aki mer, az nyer” e-Budapest 2024 e-sport kutatási javaslat ([link](#))
- Bátfai N., Bersenszki M., Lukács M., Besenczi R., Bogacsovics G., Jeszenszky P., **Az e-sport és a robotpszichológia közös jövője**, Információs Társadalom: Társadalomtudományi Folyóirat, 16:(4) pp. 26-39. (2017) ([link](#))
- 2017 nyarán, Kovács Marianna (DEAC ügyvezető) és Bács Zoltán (DEAC kancellár) támogatása vezetett közvetlenül a DEAC-Hackers megalapítása felé.



Szakmai munka

Szervezeti struktúra

1. Vezetők (szakosztály, szakmai, kutatás, informatikai, neveléstudományi, virtuális vezető)
2. Középvezetők (vezetőedzők) játékspecifikusan (pl. LoL, CS:GO, CoC, ...)
3. Tagság, **on-line tagság**, ...



Szakmai munka

- DEAC-Hackers ars poetica:
 - Intuitív és tényleges alapfogalom az **on-line** tagság
 - „**0 forintból**” is működjenek az alapfunkciók
 - **igény szerinti**, alulról építkező, önszervezett felépítés, játékpolitika („bármilyen jöhet, ha”)
 - Új játék indítható, ha: van szakértő (min. 1), van játékos (csapat/egyéni).
 - középvezetés-vezetés átfedő ciklusai

Szakmai munka



- Megvalósításban:
 - Az alapító doksi egy közösségi, kettős licencű dokumentum, hogy jó gyakorlat lehessen ([link](#))
 - A DEAC-Hackers az első megvalósítása a megálmodott szervezetnek, lásd a közösségi CC BY 4.0-ból licencelt **DEAC-Hackers Almanach 2017** című évkönyvünket.

Szakmai munka



- On-line, de szoros a kapcsolat
 - Maga az on-line mivolt teszi folyamatossá a kapcsolatot: a napi játékokban, a [Facebook csoportban](#) stb.
 - Játékonként heti egy (on-line, esetleg termes) edzés, igény szerint technikai értekezlet
 - pl. első LoL edzés a DEIK-en és élőben a Twitch-en ([link](#))
- **Folyamatos versenyzés!**

Szakmai munka



- On-line, de szoros a kapcsolat
 - Az első LoL: a DEAC-Hackers Kiricarry első mérkőzésén a DEAC színeiben ugyan alulmaradt, de vigasz, hogy később kiderült: a torna győztesével szemben! ([közvetítés](#))
 - Az első CS:GO: DEAC-Hackers Gold négy győzelem után szintén a torna későbbi győztesével szemben esett ki. (Az utolsó meccs közvetítése [TheVR](#))
 - Több győztes LoL meccs

Szakmai munka



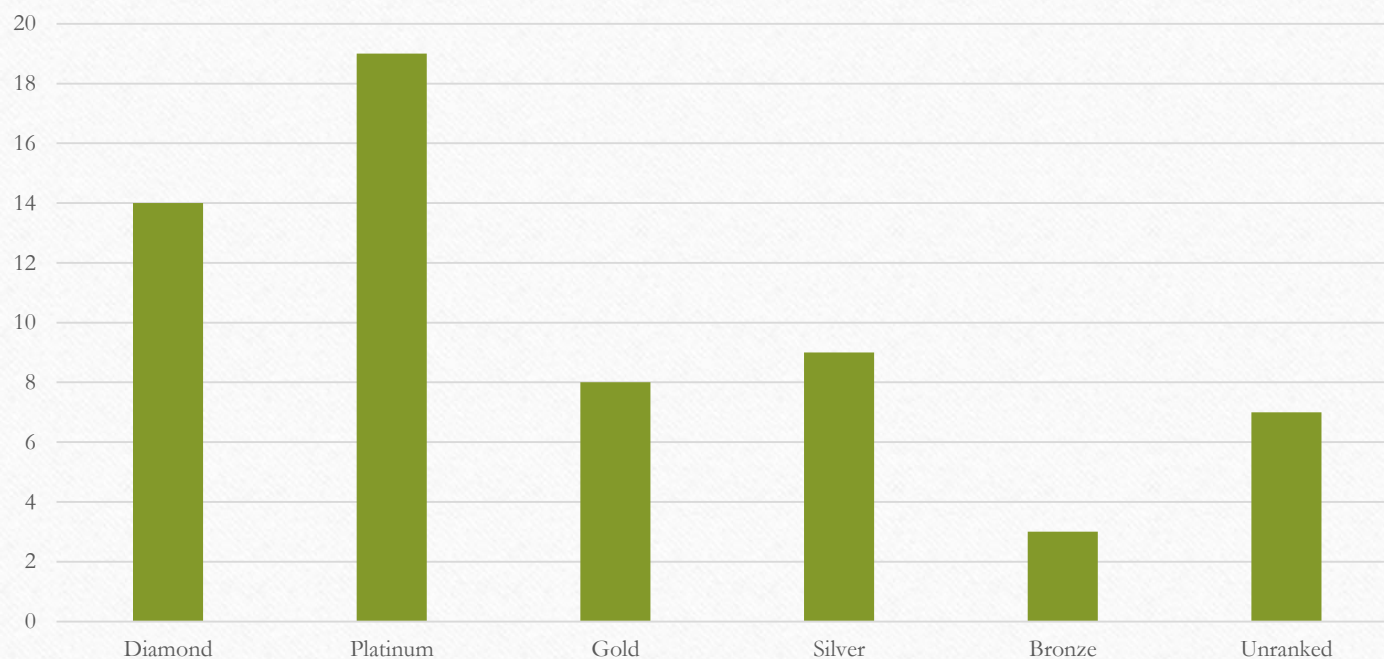
- Jelenleg már játszható játékok
 - League of Legends
 - CS:GO
 - PUBG
 - Dota 2
 - Clash of Clans
 - Heartstone

Szakmai munka



- League of Legends
 - 11 formálódó csapat
 - 2 már versenyzett
 - 1 utánpótlás (U12)
 - 1 senior

Játékosok megoszlása szintenként



Szakmai munka



- CS:GO
 - 3 formálódó csapat
 - 1 már versenyzett
 - [\(CS:GO 5on5 TheVR Community Cup #1 Hungary\)](#)
 - 134 nevezett csapat, negyeddöntőig



Szakmai munka

- Dota 2, CoC, PUBG
 - Játékonként 1 formálódó csapat + egyéni, ahol értelmezett

Nevelő munka



Két területen folyik

Szakosztályon belül

Szakosztályon kívül

Nevelő munka



Szakosztályon belül

- Az utánpótlás szervezése
- Edzések
- Szakmai állásfoglalás (játékonként) a játékosok korhatárának tekintetében

Nevelő munka



Szakosztályon kívül

- Az e-sport népszerűsítése, megismertetése
- A tanulás és az e-sport tevékenység összehangolása
- Az utánpótlás szervezése
- Programozás oktatása intelligens platform segítségével
- A szülők tájékoztatása, támogatása

Informatikai és játék kultúra



Célunk az informatikai kultúra fejlesztése. Küldetésünként tekintjük:

- A szabad és nyílt forrású szoftverek népszerűsítését, a használatukra történő nevelést.
 - Linux disztribúciók (például SteamOS).
- Széles körben megismertetni a szoftverek használatának jogi vonatkozásait.
- A szoftverek jogtiszta használatára való nevelést.

Informatikai és játék kultúra



Támogatás a szakosztály tagjai számára:

- Szoftverek használatával kapcsolatosan (például oktatóanyagok).
- Virtuálisgép-lemezképek telepített szoftverekkel (Linux).
 - A szoftverek között olyan programok, melyek révén a felhasználókról a sportszakmai támogatás és kutatások alapjául szolgáló adatok gyűjthetők (lásd például az esport-talent-search szoftvert), de tervezünk a programozás tanítását szolgáló szoftvert is.

Kutató munka

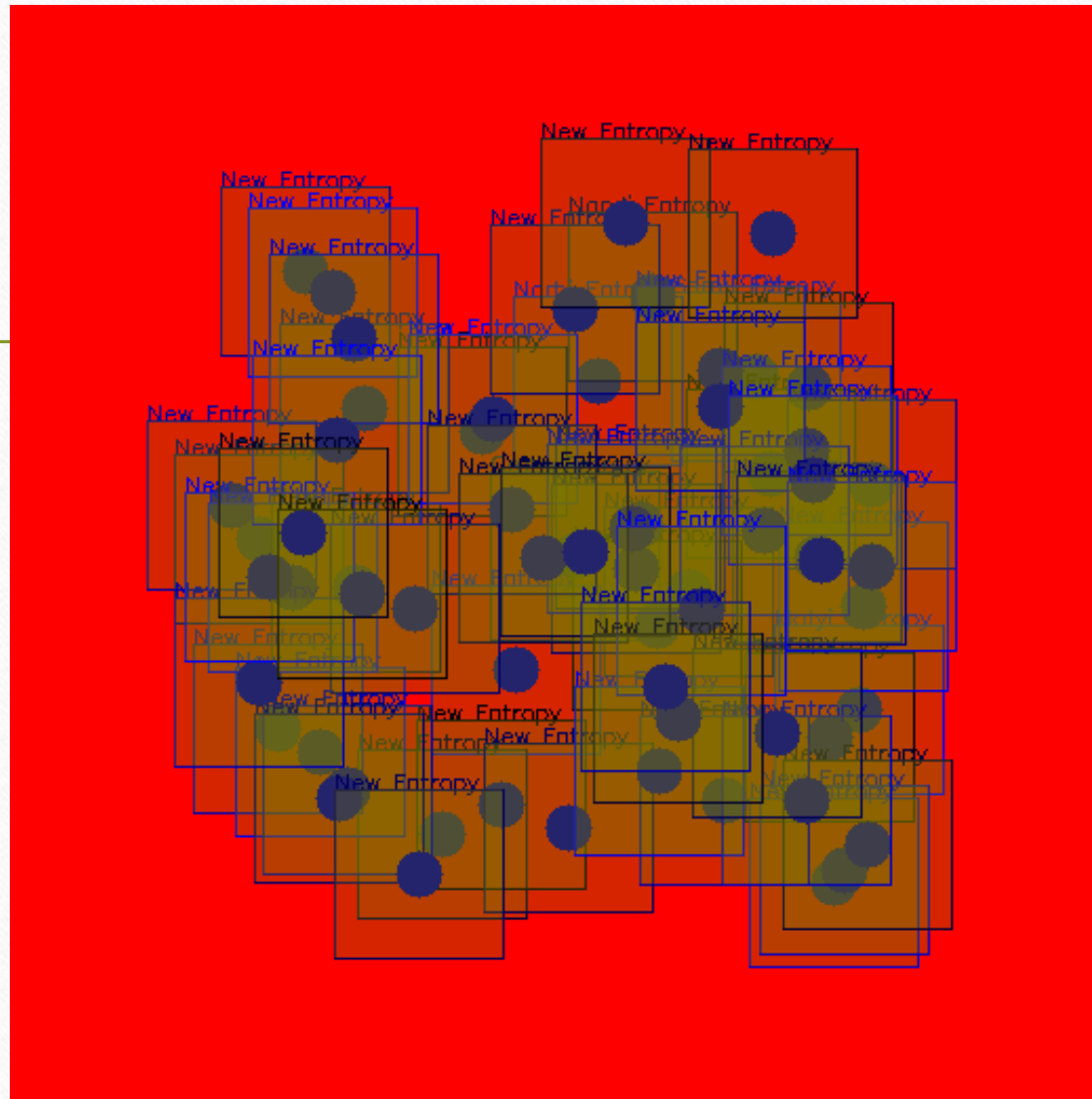


- A tagság folyamatos vizsgálata a tervek szerint intelligens platform felhasználásával
- Kutatások on-line kérdőívek segítségével (pilot kutatások megvalósultak, az eredményeket az Országos Neveléstudományi Konferencián mutatjuk be)
- A fejleszthető és fejlesztett kompetenciák vizsgálata
- Tehetségkutatás
- Hosszabb távon: oktatási, egészségügyi hatások vizsgálata

Kutató munka



- Tehetségkutatás, <https://github.com/nbatfai/esport-talent-search>
 - A program azt méri, hogy az egyre komplexebbé váló "játékmenetnél" a játékos a képernyőnek mennyi bit/sec értéknél veszíti el a kontrollt a karaktere felett, majd eztán az egyre szimplábbá váló "játékmenetnél" a játékos mennyi bit/sec értéknél tudja azt visszavenni... és ezt iterálja 10 percig, mely alapján megmondja, hogy hány BOGO bites vagy. :)
 - Videók [itt](#) és [itt](#).



Kutató munka



- NEMESPOR [levelezési lista](#)
 - MAGYAR NEMZETI E-SPORT PORTFÓLIÓ ÉS STRATÉGIA
 - Széles, e-sport specifikus kutatói "bázis"
 - Interdiszciplináris: a gerontológiától a mesterséges intelligencián át az e-sport vállalkozásokig!
 - További információ [itt](#).

Köszönjük a figyelmet!



- Lépj be az előszobánkba! <https://www.facebook.com/groups/DEACHackers/>
- Web: <http://www.deac.hu/szakosztalyok/esport>