

# Videójátékok, e-sport, sztereotípiák



Biró Balázs György elnök

[biro.balazs@hunesz.hu](mailto:biro.balazs@hunesz.hu)



# Játékosokról alkotott kép



# A videójátékok és az e-sportok gyerekjátékok!





**A videójátékok és az e-sportok szociálisan leépítenek!**





# A videójáték agresszívvá tesz, erőszakra nevel

Az erőszakos videójáték tartalmakat a szoftver kiadók a játékok dobozán, dokumentumaiban egy piaci önszabályozó folyamat részeként megjelenítik.



# Az e-sport és testmozgás



# Versengés régen és most





# Az e-sport nem igazi sport!

## Precíziós sportok

szem-kéz koordináció  
figyelem  
koncentráció



## Szellemi sportok

stratégiai gondolkodás  
a logikai és problémamegoldó  
képesség



## Technikai sportok

ember-gép kapcsolat  
technikai eszközök szerepe







+



=

# E-SPORT



**DISCORD**



**STEAM**

**twitch**

**Y, Z, ALFA GENERÁCIÓ ELSŐDLEGES CSATORNÁJÁVÁ VÁLIK**

**ÚJ PLATFORMOK**

**DIGITÁLIS ALAPÉLMÉNYEK**

**TV HELYETT GAMING STREAM**

**LOKÁLISBÓL GLOBÁLIS**

**OFFLINE ÉS ONLINE**

**VILÁGCÉGEK A SPÁJZBAN**



# GLOBALIS E-SPORT HELYZET



**NÉPESSÉG** 7 754,5M

**ONLINE NÉPESSÉG** 4 566,5M

**E-SPORTRÓL TUDOMÁS** 1 889,7M

**E-SPORT STREAM NÉZŐK** 662,7M

**E-SPORT RAJONGÓK** 215,4M

**E-SPORT BEVÉTELEK** \$947,1M

## TOP VERSENYEK:



**BLAST**  
PRO SERIES

## TOP PLATFORMOK:



**FACEIT**  
CHALLENGE YOUR GAME



## TOP JÁTÉKOK

TWITCH NÉZETTSÉG ALAPJÁN - 2021 MÁRCIUS

JÁTÉK	FŐ VERSENYPLATFORM	MEGTEKINTETT ÓRÁK SZÁMA
LEAGUE OF LEGENDS	PC	31.8M
CS:GO	PC	21.3M
ROCKET LEAGUE	PC	9.6M
DOTA 2	PC	8.5M
RAINBOW SIX SIEGE	PC	7.0M
VALORANT	PC	6.6M
OVERWATCH	PC	3.3M
HEARTHSTONE	PC	2.1M
FIFA 21	KONZOL	1.5M
FORTNITE	PC	1.2M



# HAZAI E-SPORT HELYZET

**3,5 MILLIÓ HAZAI JÁTÉKOS**

NEM IGAZOLT VERSENYZŐ  
NEM HOMOGEN  
EGYENLŐ NEMI ARÁNY

**640 EZER E-SPORT BÁZIS**

VISZONYLAG HOMOGEN  
TÖBBSÉGÉBEN FÉRFIAK

**8 LENÉPSZERŰBB JÁTÉK**

LEAGUE OF  
LEGENDS

CS GO

PUBG

ATOMCLASH'S  
RAINBOWS SIX | SIEGE

VALORANT

FIFA

ROCKET  
LEAGUE

CALL OF DUTY

A JÁTÉKOSOK 63%-A SPORTOL  
SZABADIDEJÉBEN

73%

18 - 30 ÉV KÖZÖTT  
A LEGFOGÉKONYABBAK

FONTOS A KÖZÖSSÉGI ÉLMÉNY

**PLATFORMOK**



PC



KONZOL



MOBIL

+



VR



**hunesz**  
MAGYAR E-SPORT SZÖVETSÉG

# NEMZETKÖZI E-SPORT HELYZET



**V4 E-SPORT  
KOALÍCIÓ**



**ALAPÍTÓTAG**



**EURÓPAI E-SPORT  
SZÖVETSÉG EEF**



**ALAPÍTÓTAG**



**NEMZETKÖZI  
E-SPORT  
SZÖVETSÉG IESF**



**FELVÉTEL FOLYAMATBAN**

**CÉL:**



**TAGSÁG**



# E-SPORT ÚTJAI

**E-GAMING**

CS GO

LEAGUE OF LEGENDS

**SPORT  
SZIMULÁCIÓ**

FIFA

NBA 2K20

**VIRTUÁLIS  
VALÓSÁG**

BEAT  
SABER

ECHO ARENA

**DIGITÁLIS SPORT**



# Köszönöm a figyelmet!



[biro.balazs@hunesz.hu](mailto:biro.balazs@hunesz.hu)

