

FIFA SEE RÉGIÓ

A FIFA futball szimulációs videó játék játékkonzol Google Trends – alapú népszerűsége
Benchmarking- alapú elemzés COCO Anti-diszkriminatív modellek alkalmazásával

KÉSZÍTETTE: CZÚNI DÁNIEL
2016.

Kivonat: A cikk/elemzés az innováció jegyében készült, célja minél hatékonyabban, azaz minél kevesebb inputadat-igénnyel, és minél automatizáltabb elemzési hermeneutika mellett felmérni a FIFA interaktív multiplayer videojáték-sorozat játékkonzol Google Trends - alapú népszerűségét. A népszerűségre alapozva választ találni arra az üzleti tervezés során felvetődő kérdésre, miszerint a FIFA-videojáték üzleti szempontú terjesztése, mely országokban milyen esélyekkel kecsegtet?

Továbbá, a népszerűség jegyében hazai viszonylatban alternatívákat találni az eSport/eFutball, mint sport tevékenység bevezetés lehetőségére, piaci értékének kiaknázására.

Az elemzés 15 országot vizsgál, a benchmark ország Magyarország. A számításhoz mátrix felállítása szükséges. A mátrixban az objektumok a vizsgált országok. Az attribútumok a témához köthető nyelv független kifejezések, melyek minden országban azonos írásmóddal szerepelnek. A kifejezések meghatározott idő intervallumban a Google Trends idősoros adatbázisa alapján kerültek kiválasztásra, majd összehasonlításra. Az objektív eredmény elérése érdekében alkalmaztam a COCO Y0 Anti-diszkriminációs modult. Az alkalmazás lehetőséget biztosít a minden ország másként egyforma elv tesztelésére. A teszt eredményét a minél kisebb annál jobb elv alapján rangsoroltam, de ez az eredmény figyelmen kívül hagyta az országok népesség számát. A végső rangsor felállításához arányosítottam az országok népességét, majd a származtatott eredményekkel újra futtattam a COCO Y0 Anti-diszkriminációs modult, az ismert elv alapján felállítottam a végleges rangsort. A rangsor alapján értékeltem az elemzést.

Kulcsszavak: Benchmarking, FIFA játék, SEE Régió, innováció, elemzési hermeneutika, Google Trends, mátrix, objektum, attribútum, COCO Y0 modell, rangsor

<https://translate.google.hu/translate?hl=hu&sl=en&u=http://www.fifa.com/interactiveworldcup/&prev=search>

Extract: The article was made based on innovation; the aim was to investigate the popularity of FIFA interactive game series and consoles needed to online/offline games based on Google Trends more effectively. It means less input data and more automated hermeneutic. Based on the popularity we were looking for the answer for the question which emerges during business planning, that how distributing the FIFA video game could be successful in different countries? Furthermore, we had to make alternatives concerning the popularity in Hungary; launching eSport/eFootball as an activity, addressing MLSZ and sport clubs. The analysis was based on similarities, it analysed 13 countries, and the benchmark country was Hungary. Making a matrix is necessary to make counting effective. The objects in the matrix were the countries. The attributes were the expressions, relating to the theme, which are independent from languages. They belong to every language with the same spelling. The expressions were selected and compared by the database belonging to the Google Trends time serial database in a certain time interval. To get an objective result I used COCO YO Anti-discrimination module. The application is good for testing the principle „of every country is the same in a different way”. I ranked the results on a base of the principle, which is „the smaller is the better”, but the result did not care with the population of the countries. To make the final rank I counted with the Population of the countries and I used the COCO YO Anti-discrimination module again. Finally I evaluated the analysis with using the rank, based on the principle mentioned above.

Keywords: Benchmarking, FIFA game, SEE region, innovation, hermeneutics of analysis, Google Trends, matrix, object, attribute, COCO YO model, rank

FOGALOM MEGHATÁROZÁSOK:

Videó játék: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Videoj%C3%A1t%C3%A9k>

FIFA (játék): https://hu.wikipedia.org/wiki/FIFA_09

EA Sport <https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>

ESL (Electronic Sports League): Elektronikus Sport Liga

Goggle Trends: https://hu.wikipedia.org/wiki/Google_Trends

COCO Y0 (Anti - diszkriminációs modell):

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Hasonl%C3%B3s%C3%A1gelemz%C3%A9s>

Xbox One: https://hu.wikipedia.org/wiki/Xbox_One

Playstation 4: https://hu.wikipedia.org/wiki/PlayStation_4

SEE Régió: Délkelet – Európa Régió

e-Sportoló: <http://esportrol.blog.hu/>

eSport: <https://hu.wikipedia.org/wiki/E-sportok>

Játékkonzol: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Videoj%C3%A1t%C3%A9k-konzol>

Online: <https://pcforum.hu/szotar/online>

Offline: <https://pcforum.hu/szotar/?term=offline>

Videójáték: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Videoj%C3%A1t%C3%A9k-konzol>

Multiplayer: <https://hu.wikipedia.org/wiki/T%C3%B6bbj%C3%A1t%C3%A9kos>

Interaktív: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Interaktivit%C3%A1s>

OGC Kft: <http://www.ogc.hu/static/Cegbemutato>

Brainstorming: <http://mmfk.nyf.hu/min/alap/52.htm>

TARTALOM JEGYZÉK

Tartalom

1.	Bevezetés	6
2.	Az elemzés előélete.....	7
3.	ESL	8
4.	SE Régió bemutatása	9
5.	FIFA SE Régió elemzése.....	10
5.1.	Adatok	10
5.2.	Input adatok meghatározása	10
5.3.	Objektumok:	10
5.4.	Attribútumok:	10
5.5.	. A mátrix	11
5.6.	Módszerek, megoldások	12
5.6.1.	Alternatív megoldás	12
5.6.2.	COCO Y0 megoldás.....	13
5.7.	Országok aranyosítása - végeredmény	16
6.	Összegzés	20
7.	Javaslatok	21

1. BEVEZETÉS

Szükségesnek tartottam az elemzés elkészítéséhez szolgáló motivációk rövid ismertetését.

A XXI. század feltörekvő, innovatív sportága az eSport. Néhány éve még egy kis létszámú videó játékokat játszó szubkultúra tagjaiként tekintettünk a játékosokra, mára ők már az eSportolók. Az eSport egy virágzó, és egyre gyorsabban növekvő több millió dolláros üzletággá fejlődött, hatalmas online felületet biztosítva, egyre nagyobb tömegeket vonz, üzleti potenciálja szinte meghatározhatatlan.

Az ESL szervezésében különböző szintű videó játék versenyek/kupák szerveződnek nemzeti/nemzetközi szinten. Az ESL platformjain a játékok szekciónként jelennek meg. Rangos külföldi sport klubok/egyesületek profi gamereket – eSportolókat – igazolnak. Az eSportolók, az interaktív, szimulációs videó játékok kvalifikált profi versenyzői, akik évenként Európa/Világ bajnokságon is összemérhetik tudásukat, versenyezhetnek a megtisztelő cím/magas pénzjutalom megszerzéséért.

Az egyik ilyen interaktív multiplayer szimulációs videó játék a FIFA sorozat, online/offline játszható PC-n, és játékkonzolokon - PS4, Xbox One. A virtuális futball videó játék „megszállottja”, az eSport elkötelezett híve vagyok. Szakdolgozatomban a FIFA játék sorozat Google Trends- alapú népszerűségét vizsgálva, kíváncsi voltam „hogyan állunk a világban”, a játék népszerűségére alapozva érdemes-e hazánkba hozni a FIFA játék valamelyik nemzetközi rendezvényét. Hipotézisem egyik alapja az élő futball népszerűsége. A futball a legnépszerűbb, leglátogatottabb tradicionális sportágunk, szinte minden korosztály kedveli/játssza, a hagyományos/online médiák által nézi, nyomon követi eseményeit. Ez a tény is motivált, mert következtetni engedett a virtuális futball népszerűségére. Az elemzés a FIFA videó játék sorozatról szerzett információim alapján innovatív megközelítéssel – Google Trends idősoros adatbázis – készült, IT technológia bevonásával. Tettem ezt azért, mert a népszerűség alapján következtetések vonhatók le, alternatívák állíthatók fel. A népszerűség okot ad/adhat a játék versenyszerű hazai elismertetésére/bevezetésére, az élő futballhoz hasonló rendszerű kupák szervezésére. Következtetni enged a majdani rendezvény potenciális versenyzőire, a rendezvény látogatottságára, a benne rejlő üzleti értékekre. A játékipar és az eSport nagyon gyorsan növekvő szegmensek, amelyek nem csak magukat a szoftvereket, de jó néhány további kiegészítő terméket és szolgáltatást is magukba foglalnak. Ezek a tények felkelthetik a tevékenységhez kapcsolható hazai piac érdeklődését/befektetési szándékát. Az üzleti siker záloga lehet a feltárt hazai piac nemzetközi „vérkeringésbe” való bekapcsolódása. Az elemzés, a felkínált lehetőségek alapján a stratégia megvalósításának eredményességére enged következtetni.

A szakdolgozatot megismerve az OGC Kft meghívott egy „brainstormingos” találkozóra, felkérték készítsék részükre helyzetfelmérést a FIFA SEE Régióban.

2. AZ ELEMZÉS ELŐÉLETE

A szakdolgozatomban a hipotézis egy kérdés volt. Érdekes - e az eSport, nevezetesen a FIWC egyik rendezvényét hazánkba hozni? A kérdésre a válasz az innovatív megközelítéssel készült benchmark-alapú elemzés eredménye adta.

Az elemzés elkészítéséhez szükséges volt egy mátrix összeállítása. A mátrixban az objektumok a 15 „nyugati” szintű ország szubjektív megítélés alapján került kiválasztásra, a benchmark ország Magyarország. Az attribútumok a témához kapcsolható kifejezések. A Google Trends egy tetszőleges keresési kulcsszó/kifejezés esetében megmutatja, hogy alakult a keresések száma, statisztikát ad arról, hogy mely országokban mennyi %- n kerestek az adott kulcsszóra/kifejezésre. Az adatbázisból kiválasztott nyelv-független szakszavak mérhető szintjei, majd azok objektumonkénti összehasonlítása alapján lehetett közelítőleg becsülni/következtetni a hipotézis/népszerűség valószínűségére. A realisabb, objektív eredmény elérése érdekében a COCO Y0 Anti-diszkriminációs modult alkalmaztam, mely lehetőséget ad a „minden objektum másként egyforma” elv tesztelésére, és inverz függvényét futtatva matematikailag bizonyítottá teszi a számítás. A vizsgált országok viszonylatában Magyarország a rangsorban az 5. helyezett. A rangos nemzetközi mezőnyben elért kedvező/kiemelkedő eredmény válasz a kérdésre – igen. Tehát a népszerűség alapján hazánkban is adottak a feltételek/lehetőségek az ESL által szervezett online/offline játszható FIFA videó játék valamelyik nemzetközi eseményének megrendezésére, piaci/üzleti értékeinek kiaknázására. Az elemzés - a felkínált lehetőségek alapján – a megvalósítás eredményességére enged következtetni.

A szakdolgozatot megismerve az OGC Kft felkért az ESL SEE Régió FIFA szekciójának elemzésére.

Benchmark- alapú elemzés készült a régió országaival COCO Y0 Anti- diszkriminációs modult alkalmazva, a benchmark ország Magyarország.

3. Az ESL

Az ESL egy eSport társaság, a legrégebbi hivatásos eSport szervezet. A legnagyobb videó játéktársaság szervező cég, mely versenyeket szervez világszerte. A világon a legnagyobb eSport- 1 foglalkozó online bajnokság rendszere, Felületén minden játék megjelenik külön platformon. Célja az azonos érdeklődésű/nemzetiségű. különböző szintű játékosok – „fan”, profi - csapatokba szervezése, folyamatos kupákon játszása. A játékosokat egy - egy nagy közös bajnokságba tömörítve komoly online játékos bázis kialakítása, folyamatos kupákon játszása. Az ESL tömöríti a világ legnagyobb játékos ligáját, több mint 4 millió regisztrált felhasználóval és ~800,000 csapattal rendelkezik, több nemzetközi televíziós stúdiót tart fent. Az ESL felületén szervezett eSports versenyek/mérkőzések/"streamek" a Twitch- n is nyomon követhetők/nézhetők. A Twitch.tv egy videojáték-közvetítéssel foglalkozó weboldal - a világon a 4. leglátogatottabb oldal.

Az ESL szervezete egy felhő rendszer, melyben minden országnak van képviselője. Az országokat földrajzi régiókra osztották, élükre régió menedzserek állítottak. A menedzserek irányítják/felügyelik/koordinálják a feladatokat – versenyszervezés, közösségépítés, az eSport üzleti életét, régiós lehetőségek/üzleti kapcsolatok felkutatása.

Régió menedzsere: Martin Kadinov

Az ESL székhelye Köln - 11 nemzetközi irodát működtet.

A földrajzi régió alakítás egyik fő szempontja volt az esélyegyenlőség megteremtése/biztosítása a különböző szintű régiók számára.

Célja:

- elősegítse/ biztosítsa a versenyképesség megjelenését, fejlődését
- felkarolja a régióban élő kompetitív játékosokat.

A játék szekciók platformjain keresztül lehetőséget biztosítva:

- a játékosoknak az online/offline játékokra/készségfejlesztésre
- az országoknak, hogy megküzdjenek egymással, közösen fejlődjenek
- a legjobb játékosoknak a nagyközönség előtti megmérettetésre
- a „fan” játékosok eSportolónak válásának segítése
- a globális eSportba bekapcsolódás
- a rajongóknak magas minőségű, releváns szórakozásra, így növelve a nézettséget

Magyarország az ESL SEE Régió tagja, az egyik legaktívabb közössége.

4. SEE RÉGIÓ BEMUTATÁSA

A régió országai:

Magyarország, Bulgária, Görögország, Ciprus, Románia, Moldova, Szerbia, Horvátország, Szlovénia, Bosznia-Hercegovina, Montenegró, Macedónia, Albánia.

Az alábbi térkép szemlélteti a régió országait, érzékeltetve az országok területi különbségeit. A terület nagyságok az elemzés szempontjából megtévesztőek lehetnek, mert a minél nagyobb, annál jobb irányultságot sugallják. Laikusan azt gondolná az ember minél nagyobb az ország, annál több a lakosság, annál népszerűbb – többen keresnek a kifejezésekre – a FIFA játék.

Azonban ez nem így van, a „látszat néha csal”, ezt a tényt a bemutatandó elemzés végeredménye is bizonyítja.



1. kép
SEE Régió országai

A régióban minden országnak van közössége, játék szekciónként saját játékos bázisa.

A régió eSport helyzete:

A régión belül a közösségek számára számtalan lehetőség kínálkozik, de a régió Nyugat-, Kelet – Európához képest nem mutat nagy aktivitást. A régió országaira a kompetitív játékos bázisa a jellemző

A régió negatív hatásai

- a megosztottság
- az országokban több nyelvet beszélnek
- a Balkán országok kis felvevő piaccal rendelkeznek
- több céggel, irodával kell kapcsolatot létesíteni, nincs egységes rendszer
- a régióra a kompetitív játék a jellemző, kevés a profi játékos
- a láncreakcióban nehéz a profivá válás, a globális eSportba való bekerülés. Több profi játékos jelenléte jobban a figyelem középpontjába fókuszálná a régiót.

Pozitív hatás:

- a nagyfokú érdeklődés az eSport iránt
- kiemelkedő magyar közösség teljesítése

A régió nagy kihívása a felfedezés, a felzárkózás, melynek biztosítéka/alapja az eSportok iránti szenvedélyes érdeklődés/népszerűség.

A játékok szekciónként jelennek meg az ESL eSport platformjain. A különböző játékok közül a „háborús/ verekedős” játékok – LOL, Star Craft, CS GO, stb. – kiemelkedő népszerűsége vitathatatlan mind régió, mind világszinten. A sport játékok is népszerűek, de érdekes módon kisebb tömeget vonzanak. A sport játékok platformjain a FIFA futball szimulációs játék iránti érdeklődés folyamatosan növekvő/kiemelkedő tendenciát mutat.

Az elemzés a FIFA játék Google Trends- alapú népszerűségét vizsgálja, célja a futball játék iránti „kereslet” felemelése a „háborús/verekedős” játékok nemzetközi szintjére.

5. FIFA SE RÉGIÓ ELEMZÉSE

A Benchmark- alapú elemzés COCO Y0 Anti- diszkriminációs modul használatával, 15 ország bevonásával készült, a benchmark ország Magyarország.

5.1. ADATOK

Az elemzéshez az inputadatokat a Google Trends alkalmazás segítségével határoztam meg: <https://www.google.hu/trends/?hl=hu>. mely egy Google szolgáltatás, ami a múltbéli Google keresési adatokat dolgozza fel, és készít belőlük kimutatásokat, statisztikát. Egy tetszőleges keresési kulcsszó esetében megmutatja, hogy alakult a keresések száma, statisztikát ad arról milyen országokban, milyen nyelveken kerestek a kifejezésre legtöbbet.

Google Trends megadja egy-egy keresési kifejezés iránt az elmúlt évtizedben megnyilvánult érdeklődés relatív értékeit. A „relativálás” után egy ország esetén önmagához képesti 0-100%-os arányszámot ad vissza az idősorban tapasztalható maximum és minimum érdeklődések alapján. Több ország esetén ország-függetlenül a legnagyobb és a legkisebb érdeklődéshez képest kerülnek az arányszámok levezetésre.

5.2. INPUT ADATOK MEGHATÁROZÁSA

5.2.1. Objektumok:

Az elemzésben vizsgálni kívánt SEE Régió 15 országa. A vizsgálandó országok közül a benchmark ország Magyarország.

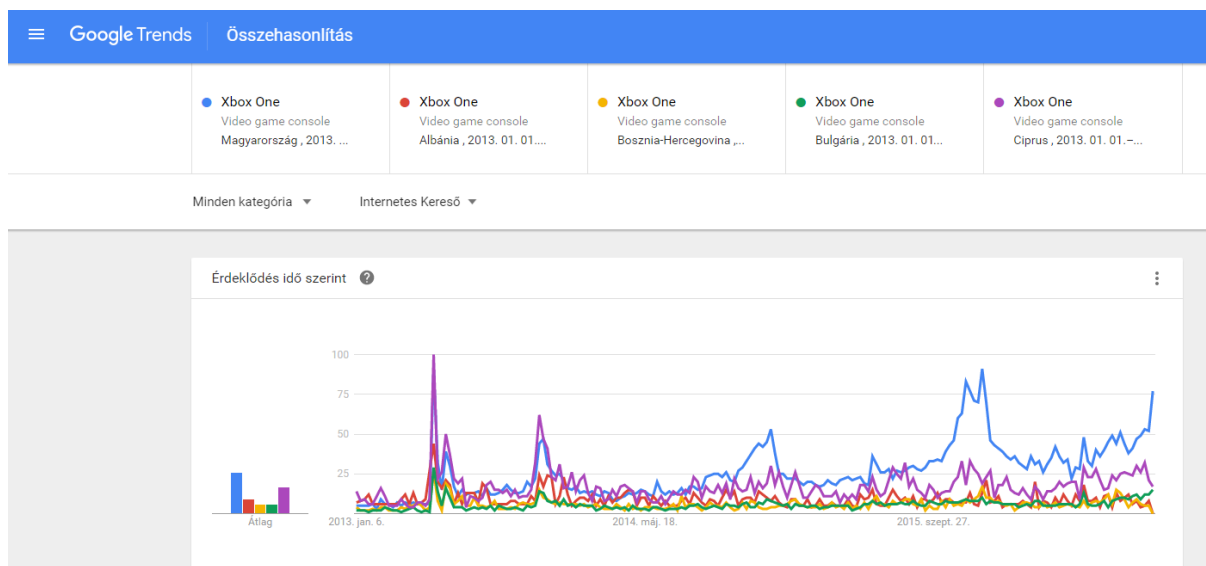
5.2.2. Attribútumok:

Az attribútumok innovatív megközelítéssel a Google Trends idősoros adatbázisból kerültek kiválasztásra. A kifejezések közvetlenül a témához/játékhoz jól kapcsolható, kiszűrhető/lefedhető, minden országra jellemző nyelv független szakkifejezések. Kiválasztásuk szubjektív megítélés alapján történt, feltételezve

- a legideálisabb választást az objektumonkénti összehasonlításra
- a számszerűsítés, a számítások eredménye igazolja a hipotézist– a játék népszerűségét.

A kifejezések számszerűsítése a Google Trends applikációjában történt. Az applikációban öt ország vizsgálható maximálisan, négy ország + a benchmark ország.

Az applikáció egy koordináta rendszer, az y tengelye az érdeklődés %- a 0 – 100, az x tengelye a kijelölt idő intervallum, a színes görbék jelzik az országok %- s érdeklődését az adott kifejezések tekintetében.



1. grafikon

Az Xbox One egyik applikációja

Forrás: Google Trends (<https://www.google.hu/trends/>) keresett kifejezés: FIFA

Összesen nyolc olyan nyelv-független, azaz minden országban azonos írásmóddal kezelt keresési kifejezést találtam - vö. Playstation 4, Xbox One, EA Sports, FIFA, FIFA16, FIFA Ultimate Team, FIFA Online, FIFA Facebook - melyre vonatkozóan sikeresen lehetett a Google Trends adatbázisából adatokat kinyerni, a vizsgált országokhoz rendelni. Az idősoros érdeklődés adataira a mindenkor legutolsó ismert 3 év 10 hónap átlagadata - 2013. 01.01. - 2016. 09.30. - a jellemző érték, ez a % érték szerepel majd az arányosítás után attribútumként.

5.3. A MÁTRIX

Az input adatokat egy mátrixba rendeztem.

A mátrixban az objektumok a függőleges sorok az országok. A vízszintes sorok az attribútumok, a kifejezések iránti %- s érdeklődés számai.

	mértékegység	%	%	%	%	%	%	%	%	
	irány	0	0	0	0	0	0	0	0	
2013.01.01-2016.10.10	Országok	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	
1	Albánia	8	13	38	21	8	0	0	33	1000
2	Bosznia - Hercegovina	5	11	21	22	12	22	0	26	1000
3	Bulgária	5	10	9	12	5	10	19	13	1000
4	Ciprus	15	34	41	27	12	33	0	0	1000
5	Görögország	8	23	8	8	4	5	6	7	1000
6	Horvátország	5	22	12	16	9	13	16	20	1000
7	Macedónia	8	11	31	23	10	0	0	0	1000
8	Magyarország	22	17	11	11	8	12	18	13	1000
9	Málta	23	65	86	56	22	75	0	0	1000
10	Moldova	7	8	20	11	5	0	36	0	1000
11	Montenegró	10	13	44	27	10	0	0	0	1000
12	Románia	9	12	12	24	7	11	41	37	1000
13	Szerbia	4	9	10	12	9	14	18	20	1000
14	Szlovénia	9	17	18	19	8	16	17	0	1000
15	Törökország	3	11	6	7	4	9	6	18	1000

1. ábra

SE mátrix

Forrás: saját számítások, Google Trends adatbázis

Az oszlopok neve felett látható nulla érték a minél, nagyobb annál jobb irányultságot fejezi ki az Excel sorszám () képletének utolsó paramétereként. Sárga színnel jelöltem Magyarországot, mint központi országot - a többi országot hasonlítottam hozzá

A 1. ábra tehát megmutatja melyik országban mennyire keresett az adott kifejezés %- s aránya. Az előfordulási % az érdeklődési arány, mely alapján történik a kifejezések számszerűsítése. Annak érdekében, hogy könnyebben kiderüljön melyik kulcsszó melyik országban a legkedveltebb fordított arányban sorszámoztam a %-os érdeklődési arányokat - minél nagyobb a % értéke, annál kisebb a sorszám. A sorszámokat az objektumokhoz rendelve, táblázatba foglaltam, a cellákat a sorszámok alapján beszíneztem. A zöld szín a jó - a minél zöldebb annál jobb, a piros szín a rossz - a minél pirosabb, annál rosszabb a teljesítés szisztéma szerint – vö. 1. táblázat.

		sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	
01.01- 2016.	Országok	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	
1	Albánia	8	8	4	7	8	12	10	2	1000
2	Bosznia - Hercegovina	12	11	6	6	2	3	10	3	1000
3	Bulgária	13	13	13	10	12	9	3	7	1000
4	Ciprus	3	2	3	3	3	2	10	10	1000
5	Görögország	9	3	14	14	15	11	8	9	1000
6	Horvátország	11	4	9	9	6	6	7	5	1000
7	Macedónia	7	10	5	5	4	12	10	10	1000
8	Magyarország	2	6	11	13	10	7	5	8	1000
9	Málta	1	1	1	1	1	1	10	10	1000
10	Moldova	10	15	7	12	13	12	2	10	1000
11	Montenegró	4	7	2	2	5	12	10	10	1000
12	Románia	5	9	10	4	11	8	1	1	1000
13	Szerbia	14	14	12	11	7	5	4	4	1000
14	Szlovénia	6	5	8	8	9	4	6	10	1000
15	Törökország	15	12	15	15	14	10	9	6	1000

1. táblázat

A konstans 1000-t tartalmazó oszlop a minden ország másként egyforma ideális elvét fejezi ki az online optimalizálás keretében.

Az eltéréseket a színek árnyalatai jól érzékeltetik, mutatják a másságot - kifejezik, hogy az attribútumok más-más súlyt képviselnek.

5.4. MÓDSZEREK, MEGOLDÁSOK

5.4.1. Alternatív megoldás

Az 1. táblázat sorszámainak sorirányú számtani átlagolása, az országok teljesítésének átlaga. Az objektumok átlag értékeit a minél kisebb, annál jobb elv alapján keresve a legkisebb sorszámú objektumot növekvő sorrendben állítva a kapjuk meg a rangsort, az így kapott eredmény a vizsgálat alternatív/naiv megoldása a – vö. 2. táblázat.

		sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend
2013.01.01- 2016.10.10	Országok	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	Átlag	sorrend naiv
1	Albánia	8	8	4	7	8	12	10	2	1000	7
2	Bosznia - Hercegovina	12	11	6	6	2	3	10	3	1000	5
3	Bulgária	13	13	13	10	12	9	3	7	1000	12
4	Ciprus	3	2	3	3	3	2	10	10	1000	2
5	Görögország	9	3	14	14	15	11	8	9	1000	14
6	Horvátország	11	4	9	9	6	6	7	5	1000	7
7	Macedónia	7	10	5	5	4	12	10	10	1000	10
8	Magyarország	2	6	11	13	10	7	5	8	1000	9
9	Málta	1	1	1	1	1	1	10	10	1000	3
10	Moldova	10	15	7	12	13	12	2	10	1000	13
11	Montenegró	4	7	2	2	5	12	10	10	1000	4
12	Románia	5	9	10	4	11	8	1	1	1000	6
13	Szerbia	14	14	12	11	7	5	4	4	1000	11
14	Szlovénia	6	5	8	8	9	4	6	10	1000	6
15	Törökország	15	12	15	15	14	10	9	6	1000	15

2. táblázat

Az átlag/naiv értékek prezentálása

Forrás: saját számítás

A táblázat utolsó oszlopa az alternatív megoldás, a naív rangsor:

1. Málta
2. Ciprus
3. Románia
4. Montenegró
5. Bosznia- Hercegovina
6. Szlovénia
7. Horvátország
8. Albánia
- 9. Magyarország**
10. Macedónia
11. Szerbia
12. Bulgária
13. Moldova
14. Görögország
15. Törökország

Magyarország, mint a benchmark ország a 8- s átlagával a 9. helyezett.

A cellák színeinek árnyalatai jól tükrözik értékeik különbségeit, melyek bizonyítják a másságot, azt a tényt, hogy nem mindegy ki/mi hogy éri el az átlagot. A fenti módszer/számítás azonban ezt a tényt nem veszi figyelembe - vö. iskolai jegyátlag-képzés, ill. olimpiai pontozótábla, dekatlon értékelési rendszer, pl. jegyátlagot, hogy azokból a tárgyakból jó/jobb, amikből mások is relatíve jók, vagy azokból, ahol ő a jó/legjobb és sokan bukásra állnak. Tehát a számtani átlagolás alapján felállított rangsor nem a tényszerű/objektív eredményt tükrözi, mert nem veszi figyelembe az attribútumok másságát, így nem biztosítja az esélyegyenlőséget az attribútumoknak, ezért az elemzésbe szükségesnek tartottam IT technológia bevonását.

5.4.2. COCO Y0 megoldás

Az objektív eredmény elérése érdekében benchmarking/hasonlóságelemzés készült IT technológia alkalmazásával, nevezetesen a Component-based Object Comparison for Objectivity COCO vö. (<http://miau.gau.hu/myx-free/>) használatával. Az ismert COCO modellek közül azért a COCO Y0 Anti-diszkriminációs modellt választottam a számításomhoz, mert ez a modell az esélyegyenlőséget biztosítva lehetőséget kínál a minden objektum másként egyforma elv tesztelésére. Az elv lényege, hogy addig súlyozza és pontozza egy optimalizáló eljárás során az egyes attribútumok egyes rangsorszintjeit, míg a következményváltozó el nem éri minden ország esetén a konstanst (1000) értékét. Ha ez nem sikerül, akkor kialakulnak az 1000 jószágpont feletti és alatti értékek, ill. a normát, vagyis az 1000 pontot elérő objektumok. Az így kapott eredmény alapján az objektumok/országok világosan kifejezik, mely objektumok ideálisabbak – 1000 feletti értékek - a többihez képest. Az eljárás alkalmazásával a COCO Y0-, vagyis az Anti-diszkriminációs modul adatmátrixába (http://miau.gau.hu/myx-free/coco/beker_y0.php) bemásoljuk a rangsortáblázatot – 2. táblázat - sor- és oszlopfejlécek nélkül úgy, hogy az utolsó oszlopban feltüntetjük a konstans értékeket is.

COCO:Y0	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	Becslés	Tény+0	Delta	Delta/Tény
Albánia	418.5	19.5	96.6	8	13.5	390.4	5	49.6	1001.1	1000	-1.1	-0.11
Bosznia - Hercegovina	414.5	16.5	66.6	9	41.5	399.4	5	48.6	1001.1	1000	-1.1	-0.11
Bulgária	413.5	13	2	5	3	393.4	117.6	38	985.6	1000	14.4	1.44
Ciprus	423.5	25.5	97.6	12	40.5	400.4	5	5	1009.6	1000	-9.6	-0.96
Görögország	417.5	24.5	1	1	0	391.4	110.1	36	981.6	1000	18.4	1.84
Horvátország	415.5	23.5	6	6	15.5	396.4	111.1	46.6	1020.6	1000	-20.6	-2.06
Macedónia	419.5	17.5	95.6	10	39.5	390.4	5	5	982.6	1000	17.4	1.74
Magyarország	424.5	21.5	4	2	11.5	395.4	115.6	37	1011.6	1000	-11.6	-1.16
Málta	425.5	26.5	99.6	14	42.5	401.4	5	5	1019.6	1000	-19.6	-1.96
Moldova	416.5	0	65.6	3	2	390.4	118.6	5	1001.1	1000	-1.1	-0.11
Montenegró	422.5	20.5	98.6	13	33	390.4	5	5	988.1	1000	11.9	1.19
Románia	421.5	18.5	5	11	4	394.4	119.6	50.6	1024.6	1000	-24.6	-2.46
Szerbia	412.5	1	3	4	14.5	397.4	116.6	47.6	996.6	1000	3.4	0.34
Szlovénia	420.5	22.5	20.5	7	12.5	398.4	114.6	5	1001.1	1000	-1.1	-0.11
Törökország	411.5	15.5	0	0	1	392.4	109.1	45.6	975.1	1000	24.9	2.49
									15000	15000		

3. táblázat

COCO Y0 modell – anti-diszkriminációs modul

Forrás: <http://miau.gau.hu/myx-free/coco/test/236969520161018150840.html>, a sorok az országokat, míg az oszlopok a kifejezéseket helyettesítik.

A Tény+0 oszlophoz viszonyítjuk a Becslés oszlopot, így kapjuk a Delta oszlop +/- előjelű számait, ezek a számok mutatják meg a ténytől való eltérést, a Becslés oszlop a konstanstól (1000) való eltérést.

A 4. táblázat összefoglalja a COCO Y0 Anti- diszkriminációs modul adatait/eredményét.

coco:y0	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	Becslés	Tény+0	Delta	Delta/Tény	Átlag	Sor_naiv	Sor_COCO	Ellenőrzés
Albánia	418.5	19.5	96.6	8	13.5	390.4	5	49.6	1001.1	1000	-1.1	-0.11	7	8	6	valid
Bosznia - Hercegovina	414.5	16.5	66.6	9	41.5	399.4	5	48.6	1001.1	1000	-1.1	-0.11	7	5	6	valid
Bulgária	413.5	13	2	5	3	393.4	117.6	38	985.6	1000	14.4	1.44	10	12	12	valid
Ciprus	423.5	25.5	97.6	12	40.5	400.4	5	5	1009.6	1000	-9.6	-0.96	5	2	5	valid
Görögország	417.5	24.5	1	1	0	391.4	110.1	36	981.6	1000	18.4	1.84	10	14	14	valid
Horvátország	415.5	23.5	6	6	15.5	396.4	111.1	46.6	1020.6	1000	-20.6	-2.06	7	7	2	valid
Macedónia	419.5	17.5	95.6	10	39.5	390.4	5	5	982.6	1000	17.4	1.74	8	10	13	valid
Magyarország	424.5	21.5	4	2	11.5	395.4	115.6	37	1011.6	1000	-11.6	-1.16	8	9	4	valid
Málta	425.5	26.5	99.6	14	42.5	401.4	5	5	1019.6	1000	-19.6	-1.96	3	1	3	valid
Moldova	416.5	0	65.6	3	2	390.4	118.6	5	1001.1	1000	-1.1	-0.11	10	13	6	valid
Montenegró	422.5	20.5	98.6	13	33	390.4	5	5	988.1	1000	11.9	1.19	7	4	11	valid
Románia	421.5	18.5	5	11	4	394.4	119.6	50.6	1024.6	1000	-24.6	-2.46	6	3	1	valid
Szerbia	412.5	1	3	4	14.5	397.4	116.6	47.6	996.6	1000	3.4	0.34	9	11	10	valid
Szlovénia	420.5	22.5	20.5	7	12.5	398.4	114.6	5	1001.1	1000	-1.1	-0.11	7	6	6	valid
Törökország	411.5	15.5	0	0	1	392.4	109.1	45.6	975.1	1000	24.9	2.49	12	15	15	valid
									15000	15000						

4. táblázat

COCO Y0 modell futtatás eredménye

Forrás: saját számítások, a vizsgált ország kiemelésével (sárga) mutatja a többihez képest való eltérését. Az országok rangsorolása a minél nagyobb, annál jobb elvet alkalmazva került meghatározásra, növekvő szám sorrendben.

A COCO oszlop a Becslés oszlop adatainak abszolút értéke az attribútumok esélyegyenlőségének biztosítása után. Az értékeket a legkisebb a legjobb irányultságot követve növekvő szám sorrendben helyezve kapjuk az eredményt, az országok rangsorát, tehát a COCO rangsor:

1. Románia
2. Horvátország
3. Málta
4. Magyarország
5. Ciprus
6. Albánia, Bosznia- Hercegovina, Moldova, Szlovénia

7. Szerbia
8. Montenegró
9. Bulgária
10. Macedónia
11. Görögország
12. Törökország

A COCO Y0 Anti- diszkriminációs modul inverz függvényét futtatva matematikailag bizonyítottá válik a számítás. A számítás eredménye nem zárja ki a holt versenyt - a 7. hely 3 ország holtversenye.

A régió térképe jól illusztrálja országok területi nagyságának különbségeit. A területi különbségek eltérő népesség számot produkálnak. Az országok népesség száma befolyásolja az eredményt. A COCO Y0 Anti- diszkriminációs modell az esélyegyenlőség mellett azonban nem tudja figyelembe venni az országok eltérő népesség számát. A népesség szám eltérése miatt azonban nem reális eredményt tükröz.

5.5. ORSZÁGOK ARANYOSÍTÁSA - VÉGEREDMÉNY

Az objektivitás megtalálása érdekében az országok népességét arányosítottam.

	Országok		sorszám	
1	Albánia	2 886 026	3	10
2	Bosznia - Hercegovina	3 531 159	4	9
3	Bulgária	7 153 784	7	5
4	Ciprus	847 000	1	13
5	Görögország	10 858 018	11	3
6	Horvátország	4 190 699	4	7
7	Macedónia	2 071 278	2	11
8	Magyarország	9 823 000	10	4
9	Málta	429 344	0.5	15
10	Moldova	3 553 100	4	8
11	Montenegró	621 810	1	14
12	Románia	19 760 000	20	2
13	Szerbia	7 076 372	7	6
14	Szlovénia	2 063 371	2	12
15	Törökország	78 742 000	79	1
url:	https://hu.wikipedia.org/wiki/Orsz%C3%A1gok_n%C3%A9pess%C3%A9g_szerinti_list%C3%A1ja			

2. ábra

Népesség számának arányosítása/sorszámozása

Forrás: saját számítás, a színezés az előzőekkel azonos

A népesség számának arányosítás utáni sorszámozása - a minél több, annál kisebb sorszám - szinte ellentétje a COCO rangsornak. Az objektív eredmény megtalálásához újra használtam a COCO Y0 Anti-diszkriminációs modult, újra biztosítva az esélyegyenlőséget az attribútumoknak, mert nem mindegy az eredmény szempontjából, hogy magas a népesség szám, de gyér az érdeklődés, vagy alacsony a népesség szám, de aktív az érdeklődés.

	mértékegység	%	%	%	%	%	%	%	%	
	irány	0	0	0	0	0	0	0	0	
	Országok	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	
1	Albánia	1.37	2.11	6.31	3.55	1.37	0.00	0.00	5.44	1000
2	Bosznia - Hercegovina	0.60	1.35	2.57	2.77	1.56	2.71	0.00	3.28	1000
3	Bulgária	0.32	0.74	0.64	0.87	0.38	0.70	1.34	0.94	1000
4	Ciprus	7.31	16.85	20.47	13.43	5.78	16.59	0.00	0.00	1000
5	Görögország	0.37	1.05	0.36	0.35	0.20	0.24	0.29	0.32	1000
6	Horvátország	0.62	2.75	1.54	2.01	1.11	1.67	2.04	2.45	1000
7	Macedónia	2.12	2.74	7.80	5.74	2.57	0.00	0.00	0.00	1000
8	Magyarország	1.10	0.83	0.54	0.54	0.38	0.60	0.88	0.64	1000
9	Málta	23.02	65.07	86.45	56.21	21.57	75.42	0.00	0.00	1000
10	Moldova	0.88	0.94	2.45	1.39	0.59	0.00	4.51	0.00	1000
11	Montenegró	5.13	6.40	22.05	13.45	4.75	0.00	0.00	0.00	1000
12	Románia	0.24	0.30	0.30	0.59	0.18	0.27	1.02	0.92	1000
13	Szerbia	0.26	0.62	0.68	0.85	0.63	0.98	1.31	1.42	1000
14	Szlovénia	2.34	4.26	4.49	4.63	1.92	3.89	4.23	0.00	1000
15	Törökország	0.02	0.07	0.04	0.05	0.03	0.05	0.04	0.11	1000

5. táblázat

Származtatott értékkel futatott COCO Y0 anti-diszkriminációs modul

Forrás: saját számítás, sárga színnel kiemelve a benchmark országot

A modul eredménye a minél nagyobb, annál jobb az 1. a többi érték emelkedő számsorrendben került rangsorolásra. A számokat táblázatba foglaltam, beszíneztem a szokásos módon–vö.6. táblázat

	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	
Országok	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	
1 Albánia	6	7	5	6	7	12	10	1	1000
2 Bosznia - Hercegovina	10	8	7	7	6	4	10	2	1000
3 Bulgária	12	12	11	10	12	7	4	5	1000
4 Ciprus	2	2	3	3	2	2	10	10	1000
5 Görögország	11	9	13	14	13	10	8	8	1000
6 Horvátország	9	5	9	8	8	5	3	3	1000
7 Macedónia	5	6	4	4	4	12	10	10	1000
8 Magyarország	7	11	12	13	11	8	7	7	1000
9 Málta	1	1	1	1	1	1	10	10	1000
10 Moldova	8	10	8	9	10	12	1	10	1000
11 Montenegró	3	3	2	2	3	12	10	10	1000
12 Románia	14	14	14	12	14	9	6	6	1000
13 Szerbia	13	13	10	11	9	6	5	4	1000
14 Szlovénia	4	4	6	5	5	3	2	10	1000
15 Törökország	15	15	15	15	15	11	9	9	1000

6. táblázat

COCO Y0 modell futtatás eredményének sorszámozása

Forrás: saját számítás

A népesség szám figyelembe vétele változást eredményezett a cellák értékeiben, a változásokat a színek jól is tükrözik.

A 7. táblázatban a 6. táblázat objektumonkénti attribútum értékei kiegészülnek – vízszintes sorok — a soronkénti számtani átlag értékekkel. Az országok számtani átlag szerinti teljesítését emelkedő szám sorrendbe állításával megkapjuk a naiv eredményt.

	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend	sorrend		sorrend		sorrend
Országok	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook		Átlag		Sor_naiv
1 Albánia	6	7	5	6	7	12	10	1	1000	7		6
2 Bosznia - Hercegovina	10	8	7	7	6	4	10	2	1000	7		6
3 Bulgária	12	12	11	10	12	7	4	5	1000	9		11
4 Ciprus	2	2	3	3	2	2	10	10	1000	4		2
5 Görögország	11	9	13	14	13	10	8	8	1000	11		13
6 Horvátország	9	5	9	8	8	5	3	3	1000	6		5
7 Macedónia	5	6	4	4	4	12	10	10	1000	7		8
8 Magyarország	7	11	12	13	11	8	7	7	1000	10		12
9 Málta	1	1	1	1	1	1	10	10	1000	3		1
10 Moldova	8	10	8	9	10	12	1	10	1000	9		9
11 Montenegró	3	3	2	2	3	12	10	10	1000	6		4
12 Románia	14	14	14	12	14	9	6	6	1000	11		14
13 Szerbia	13	13	10	11	9	6	5	4	1000	9		10
14 Szlovénia	4	4	6	5	5	3	2	10	1000	5		3
15 Törökország	15	15	15	15	15	11	9	9	1000	13		15

7. táblázat

A vízszintes sorok átlagolása utáni sorrend

Forrás: saját számítás

A népesség arányosítása utáni naiv rangsor:

1. Málta
2. Ciprus
3. Szlovénia
4. Montenegró
5. Horvátország
6. Albánia, Bosznia-Hercegovina
8. Macedónia
9. Moldova
10. Szerbia
11. Bulgária

12. Magyarország
13. Görögország
14. Románia
15. Törökország

Természetesen, várhatóan az országok népesség számának arányosítás utáni eredménye változást eredményezett a naiv rangsorban, de ez a változás nem feltétlen egyenes arányos a népesség számával. Érdekes módon több helyezésnél holtverseny alakult ki az arányosítás után, de a holtverseny nem kizárt elvileg soha. A számtani átlagolás alapján felállított naiv rangsor nem veszi figyelembe az attribútumok másságát, így nem biztosítja az esélyegyenlőséget.

A reális eredmény megtalálásához ismét igénybe vesszük a COCO Y0 Anti-diszkriminációs modult. Az adatmátrixába (http://miau.gau.hu/myx-free/coco/beker_y0.php) bemásoljuk a rangsortáblázatot sor- és oszlopfejlécek nélkül úgy, hogy az utolsó oszlopban feltüntetjük a konstans értékeket is.

COCO:Y0	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	Becslés	Tény+0	Delta	Delta/Tény
Albánia	444.4	8	444.4	9	8	3	5	78	999.7	1000	0.3	0.03
Bosznia - Hercegovina	427.4	7	442.4	8	22	11	5	77	999.7	1000	0.3	0.03
Bulgária	425.4	3	438.4	5	3	8	47	74	1003.7	1000	-3.7	-0.37
Ciprus	448.4	13	483.8	12	26	13	5	5	1006.2	1000	-6.2	-0.62
Görögország	426.4	6	436.4	1	2	5	43	71	990.7	1000	9.3	0.93
Horvátország	428.4	10	440.4	7	7	10	48	76	1026.7	1000	-27	-2.67
Macedónia	445.4	9	482.8	11	24	3	5	5	985.2	1000	14.8	1.48
Hungary	443.4	4	437.4	2	4	7	44	72	1013.7	1000	-14	-1.37
Málta	449.4	14	485.8	14	27	14	5	5	1014.2	1000	-14	-1.42
Moldova	442.4	5	441.4	6	5	3	92	5	999.7	1000	0.3	0.03
Montenegró	447.4	12	484.8	13	25	3	5	5	995.2	1000	4.8	0.48
Románia	423.4	1	435.4	3	1	6	45	73	987.7	1000	12.3	1.23
Szerbia	424.4	2	439.4	4	6	9	46	75	1005.7	1000	-5.7	-0.57
Szlovénia	446.4	11	443.4	10	23	12	49	5	999.7	1000	0.3	0.03
Törökország	422.4	0	434.4	0	0	4	42	70	972.7	1000	27.3	2.73
									15000.5	15000		

8. táblázat

COCO Y0 modell – anti-diszkriminációs modul

Forrás: saját számítás a <http://miau.gau.hu/myx-free/coco/test/236969520161018150840.html> alapján

A Tény+0 oszlophoz viszonyítjuk a Becslés oszlopot, így kapjuk a Delta oszlop +,- előjelű számait, ezek a számok mutatják meg a ténytől való eltérést, a Becslés oszlop a konstanstól (1000) való eltérést.

A COCO oszlop a Becslés oszlop adatainak abszolút érték, a minél nagyobb, annál jobb az 1. a többi érték emelkedő számsorrendben került rangsorolásra. A számokat táblázatba foglaltam, beszíneztem a szokásos módon – vö.9. táblázat

A számítás inverz függvényének futtatásával matematikailag bizonyítottá vált.

COCO:Y0	Xbox one	Playstation 4	EA Sports	FIFA	FIFA 16	FIFA Ultimate team	FIFA online	FIFA Facebook	Becslés	Tény+0	Delta	Delta/Tény	Átlag	Sor_naiv	Sor_COCO	Ellenőrzés
Albánia	444.4	8	444.4	9	8	3	5	78	999.7	1000	0.3	0.03	7	6	7	valid
Bosznia - Hercegovina	427.4	7	442.4	8	22	11	5	77	999.7	1000	0.3	0.03	7	6	7	valid
Bulgária	425.4	3	438.4	5	3	8	47	74	1003.7	1000	-3.7	-0.37	9	9	6	valid
Ciprus	448.4	13	483.8	12	26	13	5	5	1006.2	1000	-6.2	-0.62	4	2	4	valid
Görögország	426.4	6	436.4	1	2	5	43	71	990.7	1000	9.3	0.93	11	9	12	valid
Horvátország	428.4	10	440.4	7	7	10	48	76	1026.7	1000	-27	-2.67	6	4	1	valid
Macedónia	445.4	9	482.8	11	24	3	5	5	985.2	1000	14.8	1.48	7	4	14	valid
Magyarország	443.4	4	437.4	2	4	7	44	72	1013.7	1000	-14	-1.37	10	6	3	valid
Málta	449.4	14	485.8	14	27	14	5	5	1014.2	1000	-14	-1.42	3	1	2	valid
Moldova	442.4	5	441.4	6	5	3	92	5	999.7	1000	0.3	0.03	9	3	7	valid
Montenegró	447.4	12	484.8	13	25	3	5	5	995.2	1000	4.8	0.48	6	2	11	valid
Románia	423.4	1	435.4	3	1	6	45	73	987.7	1000	12.3	1.23	11	3	13	valid
Szerbia	424.4	2	439.4	4	6	9	46	75	1005.7	1000	-5.7	-0.57	9	2	5	valid
Szlovénia	446.4	11	443.4	10	23	12	49	5	999.7	1000	0.3	0.03	5	1	7	valid
Törökország	422.4	0	434.4	0	0	4	42	70	972.7	1000	27.3	2.73	13	1	15	valid
									15000.5	15000						

9. táblázat

Végeredmény

Forrás: saját számítások, a sárga szín kiemeli a benchmark országot.

A táblázat utolsó oszlopa a COCO eredmény a végeredmény.

A COCO oszlop értékeit - a legkisebb a legjobb irányultságot képviselve - emelkedő szám sorrendbe téve kapjuk a végső eredmény, a népszerűségi rangsort:

1. Horvátország
2. Málta
3. **Magyarország**
4. Ciprus
5. Szerbia
6. Bulgária
7. Szlovénia, Albánia, Bosznia-Hercegovina, Moldova
8. Montenegró
9. Görögország
10. Románia
11. Makedónia
12. Törökország

Ez a rangsor tehát az elemzés végső eredménye, az ESL SSE Régió országainak FIFA játék Google Trends- alapú népszerűségi listája.

Magyarország 3. helyezése figyelemre méltó, feltehetően hozzájárul ahhoz a tényhez, hogy országunk az ESL egyik legaktívabb közössége. A játék népszerűsége ellenére azonban a közösségen belül, és nemzetközileg is lemaradt a versenyszerűen üzött akció játékok mögött - okának vizsgálata további elemzést igényelne.

Itt jegyzem meg a népesség szám analízálása - nemek, korcsoportok – az üzleti/piaci érték tekintetében hosszabb távú előrejelzés prezentálására adna lehetőséget.

6. ÖSSZEGZÉS

Országok	népesség szám	Arányosítás után			
		Sor_naív	Sor_COCO	Sor_naív	Sor_COCO
Törökország	78 742 000	15	15	15	15
Románia	19 760 000	3	1	14	13
Görögország	10 858 018	14	14	13	12
Magyarország	9 823 000	9	4	12	3
Bulgária	7 153 784	12	12	11	6
Szerbia	7 076 372	11	10	10	5
Horvátország	4 190 699	7	2	5	1
Moldova	3 553 100	13	6	9	7
Bosznia - Hercegovina	3 531 159	5	6	6	7
Albánia	2 886 026	8	6	6	7
Macedónia	2 071 278	10	13	8	14
Szlovénia	2 063 371	6	6	3	7
Ciprus	847 000	2	5	2	4
Montenegró	621 810	4	11	4	11
Málta	429 344	1	3	1	2

10. táblázat

Eredmények összevetése

Forrás: Saját számítás

Összefoglalva a régió helyzetét a FIFA játék népszerűségére alapozva szükséges a régió felzárkóztatása, azon belül a FIFA szekcióra fókuszálva úgy, hogy a FIFA az akció, „verekedős” játékok nemzetközi „fan”/eSport szintjére tudjon emelkedni.

A FIFA játék eSport aktivitásának növelése, a „fan” kategóriából a tehetségek kiemelése, profi szintre fejlesztése, nemzetközi szerepeltetése felhívna a figyelmet a régióra.

7. JAVASLATOK

Magyarország viszonylatában elemzés alapul szolgálhat a fent megjelölt régiós cél eléréséhez, a hazai megvalósításához. Az innovatív megközelítés alapján következtetések vonhatók le, és további elemzésekkel/számításokkal megvalósulási terv készülhet.



3. ábra

Forrás: saját szerkesztés

A koncepció/misszió kettős:

- az eSport, mint sport tevékenység elismertetése
- az eSport üzleti értékeinek kiaknázása

Alapvető/objektív célok: Az eSport/eFutball, mint sport sportolási lehetőségének elismertetése, a futball szimulációs játék hazai/egységes/versenyszerű bevezetése, nemzeti kupák kiírása. Az MLSZ megszólítása az élő futballhoz hasonló rendszerű eFutball kupák szervezésére. A sport klubok/egyesületek ösztönzése az innovációra, eSportolók foglalkoztatására profi szerződtetéssel. Yz eFutball üzleti értékeinek kiaknázása, üzleti alapokra helyezése, az eredményesség jegyében nemzetközi szintérre vitele

Az objektív célmegvalósításhoz a kulcsfontosságú területek:

- FIFA játékkal otthon egymás között játsszók megszólítása, versenyre hívása
- kompetitív szcéna részére kupák kiírása
- tehetségek megtalálása, tehetséggondozás
- futball szimulációs játék versenyszerű elismertetése
- sport klubok ösztönzése az innovációra, az eSport nyújtotta sport/üzleti értékek felkínálásával
- sport klubokban gamerek, mint profi eSportolók foglalkoztatása
- MLSZ megszólítása/felkérése az élő futballhoz hasonló rendszerű kupák szervezésére az eFutball keretében
- piackutatás - fizikai/technikai megvalósítás lehetőségei
- befektetők/mecénások/szponzorok felkutatása, szerződtetése
- hagyományos média/online média reklám/közvetítési jog/sportfogadás
- rendezvények szervezése
- MLSZ tv közvetítés

Európában az eSportról, mint sportolási tevékenységről megoszlanak a vélemények. Sport, nem sport, lehet-e egyáltalán sportnak nevezni, mert fizikai erőfifjtést – klasszikus értelemben – nem igényel! ? Az értelmetlen vitatkozások hevében azonban észre kell venni a népszerűségét, üzleti értékét, mely folyamatosan növekvő piacot kínál a benne rejlő

kiaknázatlan lehetőségekre. Egyre több rangos, európai sport klub is nyit az eSport felé, felismerve annak innovatív anyagi jelentőségét. A klubok a profi szerződéssel igazolt eSportolók anyagi/erkölcsi stabilitást, a hagyományos médiában szerepeltetést, óriási publicitást biztosítanak. Befektetésük megtérülése a hatalmas online érdeklődési platform, az eSport/ eSportolók iránti hatalmas online érdeklődés. Az online piac/érdeklődés folyamatosan növekvő szinte elsőprő tendenciát képvisel, előre meghatározhatatlan üzleti értékkel. Az eSport tevékenység hagyományos médiákban való szerepeltetését kiegészíti, sőt felülmúlja az online platform kínálta marketing.

Az eSport a XXI. század jelenségeként éppen most, a szemünk előtt lép a „maistrem” sport/szórakoztató iparba a hagyományos sportok mellé, és egyre fontosabb része lesz annak. Az előzetes felmérések/piackutatás eredményei/alternatívái egyre nagyobb üzleti értékkel, rengeteg pénzzel kecsegtetnek.

A viták helyett inkább a kick-off, mert „lemarad, ha kimarad”!