

A BME Gazdaság és Társadalomtudományi Karán

2016. november 17-én megtartott

Tudományos Diákköri Konferencián

Menedzsment szekcióban

A Heller Farkas Alapítvány különdíjában részesült

Dolgozat címe: Ready, Player One? – eSport vs. menedzseri készségek a játékosok és a HR-esek szemén keresztül

Szerző: Illés Attila a GTK Műszaki Menedzser Alapszak hallgatója

Konzulens: Pádár Katalin, egyetemi tanársegéd, Menedzsment és Vállalatgazdaságtan Tanszék

A dolgozat rövid kivonata*

Jelenlegi világunkban egyre nagyobb népszerűségnek örvendő iparág az eSport. Ez a fajta tevékenység rengeteg új kutatási lehetőségnek adott táptalajt.

Ilyen például az én felmérésem is, melyben arra a kerestem a választ empirikus kutatásomat végrehajtva – online kérdőív segítségével –, hogy a munkahelyekre a felvételiztetési folyamatban az emberierőforrás-menedzsmentben dolgozó szakemberek vajon figyelembe veszik-e a pályázók eSportolással történő időtöltését, mint lehetséges referenciaalap. Wagner 2006-os cikke szerint ugyanis az eSportolók menedzseri készségei a játék hatásai következtében fejlődhetnek.

Az emberierőforrás-menedzsmentben dolgozók és a fiatal potenciális munkavállalók célcsoportjait megvizsgálva megállapítható, hogy a két minta gyakorlatilag teljesen más módon véleményen van az eSport témakörrel szemben. A fiatal potenciális munkavállalók úgy érzik, hogy az eSportnak negatív megítélése van a társadalomban, és emiatt hátrányba kerülnek a munkaerőpiacon, ha ezt esetleg felvállalnák, mint menedzseri készségeket fejlesztő tevékenység. Viszont amennyiben kutatási bizonyítékok alátámasztanák a készségek valódi fejlesztő hatását, akkor a kiválasztási folyamatban a HR-esek figyelembe vennék ezt a tevékenységüket a pályázóknak. Erre egyébként a következő 10 évben látnak rációt a HR-esek, nyitottak és érdeklődőek a témakörrel kapcsolatban.

Személyes tapasztalatim szerint az emberek érdeklődőek és szkeptikusak is egy időben az eSportokkal kapcsolatban. Sokan a kitöltések közül tudják, hogy ez egy aktuális jelenség, ami később csak még aktuálisabb lesz.

Itt már csak az a kérdés – dolgozatom címére utalva –, hogy a játékosok készen állnak-e arra, hogy a játékkal megalapozzák a jövőjük egy részét, amely nem a virtuális valóságban fog zajlani, hanem a való életben.

A TDK dolgozat iránt érdeklődők vegyék fel a kapcsolatot a szerzővel: illesat09@gmail.com