

Doktori (PhD) értekezés tézisei

**Mi teszi a jó e-sportolót? – Egy e-sport-
specifikus tesztrendszer tudományos
megalapozása az utánpótlás-kiválasztás és
tehetségdiagnosztika segítésére**

Papp Dávid

Témavezető: Dr. Csukonyi Csilla



DEBRECENI EGYETEM

Humán Tudományok Doktori Iskola

Debrecen, 2025

Az értekezés célkitűzése, a téma körülhatárolása

A disszertáció célja az e-sportolói teljesítményt befolyásoló pszichológiai tényezők azonosítása kvalitatív és kvantitatív módszertan alkalmazásával, valamint ezen tényezők mérésére alkalmas eszközök fejlesztésének megalapozása. A kutatás hozzájárul az e-sport pszichológiai szakirodalmának bővítéséhez azáltal, hogy feltárja a teljesítmény szempontjából releváns pszichológiai jellemzőket, és ezek alapján kompetenciacsoportokat határoz meg.

A vizsgálat gyakorlati jelentősége abban áll, hogy a feltárt tényezők és kompetenciacsoportok iránymutatást nyújtanak az e-sportolók kiválasztásához, teljesítményértékeléséhez és a pszichodiagnosztikai folyamatok fejlesztéséhez. A tesztfejlesztési szakasz keretében hat számítógépes mérőeszköz készült, amelyek közül több validálását kezdeményeztük, ezáltal bővítve az e-sportolók vizsgálatára használható, tudományosan megalapozott pszichológiai eszköztárat.

Az e-sport – vagyis a versenyszintű videójátékozás – a hagyományos sportágak mellett mára világszerte jelentős, gyorsan fejlődő jelenséggé vált, amely iránt nemcsak a fiatalabb, hanem az idősebb generációk részéről is fokozódik az érdeklődés. Noha az e-sport sporttevékenységként való elfogadása továbbra is vitatott, a jelen dolgozat Tiedemann (2004) és Wagner (2006) definíciójára támaszkodva sportként értelmezi azt. A nemzetközi adatok a terület gyors növekedését mutatják: a League of Legends világbajnokság nézőszáma már 2019-ben meghaladta a Super Bowl-ét (CNBC, 2019), 2024-ben pedig 6,86 milliós csúcsot ért el (Statista, 2025). Magyarországon az e-sport ugyan fiatal jelenség, de egyre több szakosztály, csapat és versenyrendszer épül ki, többek között egyetemi keretek között is.

A hagyományos sportágakhoz hasonlóan az e-sportban is kiemelt szerepe van a teljesítményoptimalizálásnak és a

mentális felkészülésnek, amely területen egyre nagyobb igény mutatkozik sportpszichológusok bevonására. Bár az e-sportban betöltött szakmai szerepük megítélése nem teljesen egységes, az e-sport sajátosságaiból fakadóan a mentális felkészülésnek nagyobb a jelentősége, mint a fizikai terhelésnek.

A szakirodalomban több olyan kutatási irány is megjelenik, amely az e-sportolók pszichológiai sajátosságainak és az ezekhez kapcsolódó teljesítménymutatóknak a vizsgálatára irányul. Campbell és munkatársai (2018) rámutattak arra, hogy az e-sport kivételesen alkalmas terepet biztosít a neurokognitív képességek – különösen a szakértelem és a jártasság – empirikus feltárására. Ezen a területen számos mérőeljárást alkalmaztak e-sportolókkal: többek között a flankerfeladatot és a SART-ot (Kozachuk et al., 2016), az action reprogramming és az attentional network task paradigmáit (Zakalski & Hart, 2024), továbbá szemmozgás-követésen alapuló vizsgálatokat (Hampshire & Tyndall, 2024). Ugyanakkor bizonyos kognitív tesztek – például a Stroop-eljárás – nem mutattak megfelelő differenciáló erőt az e-sportolók rangbeli különbségeinek azonosítására, még a kiemelkedő teljesítményszinttel jellemezhető játékosok esetében sem (Toth et al., 2019).

Az e-sportolás során nyújtott teljesítményt befolyásoló tényezőket kifejezetten kvalitatív módszertannal vizsgáló kutatások jellemzően a mentális, kognitív és szociális készségek korlátozott körére fókuszáltak. Kiemelt területként jelent meg a digitális kommunikáció hatása, beleértve az online interakciók kezelését és a konfliktusmegoldást (Banks & Carr, 2019; Bonilla et al., 2022; Freeman & Wohn, 2019). A teljesítmény szempontjából meghatározó továbbá a játéktudás, a taktikai-stratégiai tudás és az ezekre épülő anticipáció (Fanfarelli, 2018; Kim et al., 2016; Sharpe et al., 2022).

E kognitív és döntéshozatali tényezők mellett azonban a csapatalapú e-sportok esetében további kritikus teljesítményösszetevőként jelennek meg a digitális

együttműködés, a csapatkohézió és az in-game leader szerepkör jelentőségét hangsúlyozzák (Bonilla et al., 2022; Kim et al., 2016; Falkenthal & Byrne, 2021). Emellett visszatérő témát jelentenek a motoros készségek (szem–kéz koordináció, reakcióidő), a figyelmi folyamatok, a stresszkezelés és a reziliencia szerepe (Hilvoorde & Pot, 2017; Holm et al., 2021; Himmelstein et al., 2017).

E megállapítások értelmezése ugyanakkor metodológiai óvatosságot igényel, tekintettel arra, hogy számos empirikus vizsgálat mindössze egyetlen e-sportcímre, valamint korlátozott mintanagyságra épül, ami érdemben korlátozza az eredmények általánosíthatóságát (Fanfarelli, 2018; Smith et al., 2019).

Az eddigi eredmények összességében arra utalnak, hogy az e-sportteljesítmény multideterminisztikus, és számos pszichológiailag releváns tényező együttes hatása alakítja. Ez a komplexitás nemcsak a kvalitatív kutatások, valamint a különböző kognitív mérőeljárások eredményeiben, hanem a kommunikációs, kognitív és mentális készségeket fejlesztő tréningprogramok hatékonyságára vonatkozó vizsgálatokban is megmutatkozott (Kovács et al., 2020; Maier, 2024; Toth et al., 2021; Zakalski & Hart, 2024).

Az alkalmazott módszerek vázolósa

A disszertáció kezdeti szakaszában kvalitatív kutatási módszereket – fókuszcsoporthozos interjúkat és félig strukturált egyéni interjúkat – alkalmaztam az e-sportteljesítményt befolyásoló pszichológiai tényezők feltárására. A vizsgálat résztvevői egyrészt aktív e-sportolók, másrészt az e-sport területén releváns szakértelemmel rendelkező szereplők (edzők, kutatók, közösség szervezők) voltak. A feltáró vizsgálat eredményei alapján azonosított konstruktumok mérésére egyrészt a meglévő, standardizált pszichológiai mérőeszközök szisztematikus áttekintésére, másrészt új mérőeljárások

fejlesztésének megindítására került sor. A fejlesztett eszközök több elemét pilot- és validációs vizsgálatoknak vetettük alá.

A fókuszcsoporthoz beszélgetésekhez és az egyéni interjúkhoz alkalmazott félig strukturált interjúvázlat Himmelstein és munkatársai (2017), valamint Csukonyi és munkatársai (2015) kutatásaira alapozva került kidolgozásra. A fókuszcsoporthoz ülések alkalmanként megközelítőleg 60 percet, míg az egyéni interjúk résztvevőnként mintegy 90 perces időtartamot öleltek fel.

A fókuszcsoporthoz vizsgálat 15 fő részvételével valósult meg, négy csoportban elosztva (3-3-4-5), míg az egyéni interjúkat 30 résztvevővel rögzítettük. A fókuszcsoport résztvevőinek összetétele: 13 férfi, átlagéletkor 23,7 év (szórás 5, min. 18, max. 37), ezen belül 10 profi e-sportoló, 2-2 edző és kutató, valamint 1 csapattulajdonos/manager szerepelt. Az interjúalanyok között 27 férfi volt, átlagéletkor 25 év (szórás 4,3, min. 18, max. 34), a csoport 20 profi e-sportolóból, 4 kutatóból, 3 edzőből, 2 rendezvényszervezőből és 1 kommentátorból állt. Az összesített minta 45 főt tartalmazott (40 férfi, átlagéletkor 24,6 év, szórás 4,5, min. 18, max. 37), valamennyi résztvevő magyar állampolgár volt, és 15 különböző e-sportcím képviselőjében vett részt a vizsgálatban.

A tartalomelemzést három kódoló végezte előre definiált, pszichológiai jellemzőknek megfelelő kódrendszer alapján, az ATLAS.ti szoftver alkalmazásával. A fókuszcsoporthoz anyagát a formális kódolást megelőzően feltáró tartalomelemzésnek vetettük alá, amelynek során 28 harmadéves pszichológia szakos hallgató azonosította és gyakoriság szerint összesítette a releváns pszichológiai fogalmakat. Az így keletkezett egyedi listákat fogalmi összevonások és terminológiai harmonizáció révén szintetizáltuk, majd beépítettük a végleges kódsémába. A végső tartalomelemzésben csak azok a szegmensek kerültek felhasználásra, amelyek esetében a kódolók konszenzusra

jutottak, ezzel biztosítva a kódolási folyamat konzervatív és megbízható jellegét.

A kvantitatív vizsgálat három szakaszból állt: egy személyes jelenléte igénylő és két online kitölthető teszt validálásából. A személyes szakaszban az STT tesztet a Vienna Tesztrendszer DT rövidített változatával vetettük össze az analóg működés és az eredmények összehasonlíthatósága érdekében. Az online szakaszban az RIT és SzKKT teszteket az Inquisit platform „Choice Reaction Time Task” és „Nasa Pointing Task” feladataival hasonlítottuk össze. A személyes jelenléte igénylő validálás mintája 100 főből állt, többségében pszichológia szakos hallgatókból (73 nő), 22,7 éves átlagéletkorral ($SD = 2,44$; tartomány: 19–29 év). Az RIT online validálásában 127 fő vett részt, azonban 34 érvénytelen kitöltés kizárását követően 93 fő adata került elemzésre (58 nő; $M = 26,85$ év, $SD = 11,44$; tartomány: 18–67 év). Az SzKKT online validálása 125 fő bevonásával zajlott, amelyből 32 fő kizárása után szintén 93 érvényes kitöltés maradt (65 nő; $M = 25,5$ év, $SD = 10,4$; tartomány: 18–67 év). A résztvevők minden esetben előzetesen Google Forms kérdőíven adták beleegyezésüket, szolgáltaták szociodemográfiai, sportolási és videojáték-használati adataikat, majd a kiválasztott teszteket töltötték ki. A személyes teszt kitöltése körülbelül 20 percet, az online validálások 10-10 percet igényeltek.

Az értekezés eredményeinek tézisszerű felsorolása

1. főtézis: Az e-sportban nyújtott teljesítményt befolyásoló tényezők tudományos megalapozása.

Az első főtézist és annak részét képező altéziseket a 3. fejezetben részletezett fő kutatás (Papp et al., 2025) 3.3.4-es alfejezetében ismertetett eredményeire alapozom.

1. altézés: A kutatás során 17 olyan tényező került azonosításra, amelyek változó súllyal, hatást

gyakorolhatnak az e-sportolói karrier, illetve az adott tevékenység során nyújtott teljesítmény sikerességére. Az azonosított tényezők összes e-sportműfajra történő általánosíthatósága változó. A 17 tényező a következő: reziliencia, stressztolerancia, együttműködés, fenntartott figyelem, céltudatosság, helyzettudatosság (anticipáció) és lényeglátás, teljesítmény motiváció, kommunikációs képesség, kritikus gondolkodás, reakcióidő, alkalmazkodóképesség, monotóniatűrőképesség, döntéshozás képessége, szem-kéz koordináció, kreatív problémamegoldóképesség, szimultán figyelmi kapacitás, valamint memória.

A tartalomelemzés eredményei alapján a három kódoló mind a 17 előre meghatározott kód esetében egységesen azonosított utalásokat az összesített tartalomban, amely megerősíti az altézisben megfogalmazott állítást (Papp et al., 2025).

2. altézis: Az e-sportolói karrier, illetve az adott tevékenység során nyújtott teljesítmény sikerességét befolyásoló tényezők közül általánosítható a reziliencia, a stressztolerancia, a fenntartott figyelem és a monotóniatűrési képessége.

A tartalomelemzés eredményei alapján azok a kódok, amelyek a legnagyobb gyakorisággal – reziliencia ($Gy^1=532$), stressztolerancia ($Gy=479$), és fenntartott figyelem ($Gy=362$) –, valamint kivétel nélkül minden résztvevő által említésre kerültek a beszélgetésekben – monotóniatűrési képessége ($Gy=120$) –, megbízható indikátorként szolgálnak arra, hogy e-sportcímtől és -műfajtól függetlenül általánosan releváns tényezők az e-sportolói karrier és a teljesítmény szempontjából (Papp et al., 2025).

3. altézis: Az e-sportolói karrier, illetve az adott tevékenység során nyújtott teljesítmény

¹ Gyakoriság

sikerességét befolyásoló tényezők közül az adott e-sport műfaj jellegzetességei alapján eltérő mértékben hasznosíthatóak az olyan jellemzők, mint az együttműködés, kommunikáció, szimultán figyelmi kapacitás, valamint a reakcióidő.

Az altézist a tartalomelemzés eredményei alapján fogadjuk el, mivel az adatok azt mutatták, hogy bizonyos kódok alacsonyabb gyakorisággal fordultak elő – helyzettudatosság (anticipáció) és lényeglátás (Gy=252), céltudatosság (Gy=260), kritikus gondolkodás (Gy=176), alkalmazkodóképesség (Gy=142), döntéshozási képesség (Gy=116), szem-kéz koordináció (Gy=94), szimultán figyelmi kapacitás (Gy=61), memória (Gy=30) –, míg másokat a résztvevők kifejezetten hangsúlyoztak, jelezve, hogy azok nem minden e-sportműfajra érvényesek – együttműködés (Gy=426), kommunikációs képesség (Gy=179), reakcióidő (Gy=156) –. Egyes tényezők inkább a csapatjátékokra – mint például az együttműködés, a kommunikációs képesség és az alkalmazkodás szociális aspektusa –, míg mások az egyéni versenyekre, illetve különböző játékműfajokra – jellegzetes példaként említhető a reakcióidő és szem-kéz koordináció mozgásgyorsasági aspektusa – vonatkozóan bizonyultak relevánsnak (Papp et al., 2025).

4. altézis: Az e-sportolói teljesítményre hatást gyakorló tényezőként azonosított 17 pszichológiai jellemző mentén hat kompetencia csoport került létrehozásra. Ezek a csoportok a következők: Fejlődési motiváció, Figyelmi képességek, Játékintelligencia, Kitartás és stressz kezelés, Motoros képességek, valamint Szociális képességek.

Az altézisben meghatározott kompetenciacsoportokat a Code-occurrence elemzés eredményei igazolják. Az alkalmazkodóképesség legerősebben a kritikus gondolkodással, a helyzettudatossággal és az együttműködéssel járt együtt; míg

a céltudatosság a teljesítménymotivációval, a rezilienciával és szintén az együttműködéssel mutatott erős korrelációt. A döntéshozatali képesség főként a reakcióidővel és a helyzettudatossággal kapcsolódott össze. Az együttműködés leginkább a kommunikációs képességgel, a fenntartott figyelem a stressztoleranciával és a rezilienciával, míg a helyzettudatosság a kritikus gondolkodással alkotott erős párokat. A kreatív problémamegoldás a kritikus gondolkodással, a monotóniatűrés és a kritikus gondolkodás pedig a rezilienciával mutatott szoros együttjárást.

A legerősebben összekapcsolódó kód a reziliencia volt, amely a stressztoleranciával és a teljesítménymotivációval alkotott hangsúlyos klasztert. Az elemzés végül megerősítette a reakcióidő és a szem-kéz koordináció közötti korábban feltételezett kapcsolatot is.

Összességében a kódok konzisztens együttjárási mintázatot mutattak, amelyek jól elkülöníthető, logikusan értelmezhető kompetenciacsoportok (klaszterek) kialakítását tették lehetővé (Papp et al., 2025).

2. főtézis: Az azonosított tényezők mérésének lehetőségei, tesztfejlesztés kezdeményezése. A kutatás részeként a rendelkezésre álló tesztek választékának bővítése érdekében tesztfejlesztést is kezdeményeztünk. Ezáltal hat számítógépes teszt készült el. Ezek a tesztek a következők: Mackworth-féle órateszt, Stressztolerancia teszt (STT), Reakcióidő teszt (RIT), Flanker teszt, Vizuális keresés teszt, Szem-kéz koordináció teszt (SzKKT).

A 2. főtézis alátámasztásául szolgál, hogy a 4.2-es fejezetben és kapcsolódó alfejezeteiben részletesen ismertettük a tesztfejlesztési folyamat lépéseit, valamint az elkészült hat teszt felépítését. Ezek a tesztek egy tudományosan megalapozott rendszer alapjait képezik, mely célzottan a kutatás során azonosított tényezők mérésére irányul. A fejlesztést nyitott,

folyamatosan bővíthető rendszerként kezeljük, amelynek további kiterjesztését a későbbiekben tervezzük.

3. főtézis: Az elkészült tesztek konkurrens és konvergens validitásának vizsgálata.

A harmadik főtézist és a hozzá tartozó altéziseket az 5. fejezetben részletezett fő kutatás 5.5-es alfejezetében ismertetett eredményeire alapozom.

5. altézés: Az STT analógiát mutatott az összehasonlítás alapját képező számítógépes teszteljárással (Vienna teszt rendszer DT tesztje). Az eredmények alapján egy pozitív, közepesen gyenge, ugyanakkor szignifikáns együttjárás található a két teszt során helyesen leadott válaszok mennyiségében ($r_s=0,26$, $p=0,009$).

A szignifikancia szinten és a kapcsolat erősségén alapozva fogadtuk el az altézist, ugyanis a kapcsolat mérsékelt erőssége valószínűsíthetően összefügg a két teszt eltérő kivitelezési sajátosságaival (pl. a válaszbevétel módja, a reakcióidőre biztosított időkeret), amiket a résztvevők szubjektíven is jeleztek.

6. altézés: Az RIT analógiát mutatott az összehasonlítás alapját képező számítógépes teszteljárással (Inquisit library Choice Reaction Task). Az eredmények alapján a reakcióidő értékek mentén egy pozitív és erős kapcsolat ($r_s=0,707$, $p<.001$), míg a helyes válaszok esetén szintén pozitív irányú, azonban közepes erősségű kapcsolat ($r_s=0,545$, $p<.001$) volt kimutatható.

A statisztikai eredmények azt bizonyítják, hogy mind a reakcióidő, mind a válasz helyesség hasonlóságot mutat a két teszt között. Ezáltal egy reakcióidő mérésére alkalmas teszteljárás készült el.

7. altézis: Az SzKKT analógiát mutatott az összehasonlítás alapját képező számítógépes teszteljárással (Inquisit library Nasa Pointing Task). Az eredmények alapján a válaszadók reakcióideje egy erős, pozitív irányú szignifikáns együttjárást mutatott ($r_s=0,883$, $p<.001$), míg a helyes válaszok esetén egy közepes erősségű, pozitív irányú szignifikáns együttjárást találtunk ($r_s=0,405$, $p<.001$).

A statisztikai elemzés szerint a reakcióidő és a válaszhelyesség tekintetében jelentős hasonlóság mutatkozott a két teszt között, amely alátámasztja, hogy a fejlesztett teszteljárás megbízhatóan alkalmazható a szem-kéz koordináció mérésére.

Felhasznált irodalom

Banks, J., & Carr, C. T. (2019). Experiences of social demand in a simulated gaming environment. *Qualitative Research Reports in Communication*, 20(1), 27-34.

Bonilla, I., Chamarro, A., & Ventura, C. (2022). Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players. *Aloma*, 40(1), 35-41.

Campbell, M. J., Toth, A. J., Moran, A. P., Kowal, M., & Exton, C. (2018). eSports: a new window on neurocognitive expertise? *Prog. Brain Res.* 240, 161–174. doi: 10.1016/bs.pbr.2018.09.006

CNBC (2019, április 14.). *League of Legends gets more viewers than Super Bowl. What's coming next?* Letöltés dátuma: 2024.01.09., Forrás: <https://www.cnn.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>

Csukonyi, C., Kovács, I. K., & Kiss, B. (2015). A mentális állóképesség és a teljesítménymutatók kapcsolata a csapatsportot űzők céljaival. *In Alkalmazott pszichológiai*

tanulmányok a Szociál- és Munkapszichológiai Tanszék fennállásának 25. évfordulójára (pp. 151–172)

Falkenthal, E., & Byrne, A. M. (2021). Distributed leadership in collegiate esports. *Simulation & Gaming*, 52(2), 185-203.

Fanfarelli, J. R. (2018). Expertise in professional Overwatch play. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 10(1), 1-22.

Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2019). Understanding eSports team formation and coordination. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 28(1), 95-126.

Hampshire, B., & Tyndall, I. (2024). Effect of target differentiation, prioritization, and environmental clutter on quiet eye duration in first-person shooter esports: A brief report pilot study. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1).

Himmelstein, D., Liu, Y. és Shapiro, J., L. (2017). An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legends Players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1-21.

Holm, S. K., Häikiö, T., Olli, K., & Kaakinen, J. K. (2021). Eye movements during dynamic scene viewing are affected by visual attention skills and events of the scene: evidence from first-person shooter gameplay videos. *Journal of Eye Movement Research*, 14(2), 10-16910.

Kim, J., Keegan, B. C., Park, S., & Oh, A. (2016). The proficiency-congruency dilemma: Virtual team design and performance in multiplayer online games. *In Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 4351-4365).

Kovács, K., Smohai, M., & Pigniczkiné Rigó, A. (2020). Nyolchetes mentális tréning hatása e-sportolók teljesítményére. *ALKALMAZOTT PSZICHOLÓGIA*, 20(3), 27-52.

Kozachuk, J., Foroughi, C. K., & Freeman, G. (2016). Exploring electronic sports: An interdisciplinary approach. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 60(1), 2118-2122. <https://doi.org/10.1177/1541931213601479>

Maier, T. (2024). Talking to win: The impact of communication on performance in esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1).

Papp, D., Burján, R., & Csukonyi, C. (2025). Exploratory study of qualitative psychological factors influencing performance in esports. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7, 1505409. doi: 10.3389/fspor.2025.1505409

Sharpe, B. T., Besombes, N., Welsh, M. R., & Birch, P. D. (2022). Indexing esports performance. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1).

Smith, M. J., Birch, P. D., & Bright, D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 11(2), 22-39.

Statista (2025). *Top eSports championships by peak viewers* 2025. <https://www.statista.com/statistics/507491/esports-tournaments-by-number-viewers-global/>

Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). IX. *International CESH-Congress*, Crotone, Italy, 1-8.

Toth, A. J., Kowal, M., & Campbell, M. J. (2019). The color-word stroop task does not differentiate cognitive inhibition ability among esports gamers of varying expertise. *Front. Psychol.* 10:2852. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02852

Toth, A. J., Ramsbottom, N., Constantin, C., Milliet, A., & Campbell, M. J. (2021). The effect of expertise,

training and neurostimulation on sensory-motor skill in esports. *Computers in Human Behavior*, 121, 106782.

Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2017). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *In Sport and Play in a Digital World* (pp. 14-27). Routledge.

Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of e-sports. In: *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006, 437-442. Forrás: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_e-sports

Zakalski, N., & Hart, J. (2024). Preliminary insight on cognitive training for improved outcomes in elite female esports athletes. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1).



Nyilvántartási szám: DEENK/427/2025.PL
Tárgy: PhD Publikációs Lista

Jelölt: Papp Dávid
Doktori Iskola: Humán Tudományok Doktori Iskola
MTMT azonosító: 10074607

A PhD értekezés alapjául szolgáló közlemények

Magyar nyelvű könyvrészletek (2)

1. Csukonyi, C., **Papp, D.**: A mentális állóképesség alakulása a hagyományos sportolók (vívás, kézilabda) és az e-sportolók körében.
In: Sorsunk - jelenünk : Tanulmányok Prof. Dr. Kiss Enikő Csilla köszöntésére. Szerk.: Csókási Krisztina; Teleki Szidalisz Ágnes, Akadémiai Kiadó, Budapest, 1-12, 2022. ISBN: 9789634548294
2. Csukonyi, C., **Papp, D.**: Eljött az esportpszichológusok ideje: avagy, szükségük van-e az esportolóknak is sportpszichológusra?
In: Trendek a versenysport és a szabadidősport területéről. Szerk.: Balogh László, Debreceni Egyetem Sporttudományi Koordinációs Intézet, Debrecen, 21-28, 2020, (Válogatott tanulmányok a sporttudomány köréből, ISSN 2631-0910 ; 4) ISBN: 9789634902218

Magyar nyelvű tudományos közlemények hazai folyóiratban (1)

3. **Papp, D.**, Győri, K., Kovács, K. E., Csukonyi, C.: A videójátékozás mint protektív megküzdési lehetőség és játékhasználati zavar jellemzőinek vizsgálata a távolléti oktatás alatt a felsőoktatási hallgatók körében.
Alk. Pszichol. 25 (1), 51-73, 2023. ISSN: 1419-872X.
DOI: <http://dx.doi.org/10.17627/ALKPSZICH.2023.1.51>

Idegen nyelvű tudományos közlemények hazai folyóiratban (1)

4. **Papp, D.**, Győri, K., Kovács, K. E., Csukonyi, C.: The effects of video gaming on academic effectiveness of higher education students during emergency remote teaching.
Hung. Educ. Res. J. 12 (2), 202-212, 2022. ISSN: 2062-9605.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1556/063.2021.00101>





Idegen nyelvű tudományos közlemények külföldi folyóiratban (2)

5. **Papp, D.**, Burján, R., Csukonyi, C.: Exploratory study of qualitative psychological factors influencing performance in esports.
Front. Sports Act. Living. 7, 1-15, 2025. EISSN: 2624-9367.
DOI: <http://dx.doi.org/10.3389/fspor.2025.1505409>
IF: 2.6 (2024)
6. Kovács, K., Békési, Z., Győri, K., **Papp, D.**: Gender differences in the characteristics of gaming and esports aspirations in Hungary.
Contemporary Social Science. 18 (1), 58-75, 2023. ISSN: 2158-2041.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/21582041.2022.2157473>
IF: 2.1

További közlemények

Magyar nyelvű könyvrészletek (1)

7. **Papp, D.**: Az esports és a hagyományos sport nézők sportnézői motivációs háttere.
In: A mi tendenciáink.... Szerk.: Berecz Gábor; Lengyel Emese; Ónadi Sándor; Papp Fruzsina Judit; Szendrei Ákos, Debreceni Egyetem, Debrecen, 105-113, 2020,
(Szakkollégiumi tanulmányok, ISSN 2063-6059 ; 7.)

Magyar nyelvű tudományos közlemények hazai folyóiratban (7)

8. Bátfa, N., Csukonyi, C., **Papp, D.**, Hermann, C., Deákné, O. E., Győri, K.: A DEAC-Hackers esports szakosztály mesterséges intelligencia oktatási és kutatási elképzelése a Minecraftban.
Mesterséges intelligencia. 2 (1), 95-109, 2020. EISSN: 2676-9611.
DOI: <http://dx.doi.org/10.35406/MI.2020.1.95>
9. **Papp, D.**: Az e-sport-és a hagyományos sportközvetítéseket követők összehasonlító vizsgálata sportnézői motivációjuk mentén.
Juvenilia. 8, 272-283, 2020. ISSN: 1788-6848.
10. **Papp, D.**, Őrsi, B., Csukonyi, C.: Digitális technológia a vezetésben.
Új Munkaügyi Szemle. 1 (1), 82-89, 2020. EISSN: 2677-1306.
11. Bátfa, N., Csukonyi, C., **Papp, D.**, Szabó, J., Tóth, L. S., Kovács, F.: HKK-Hackers: a halálos robotfegyverek és az asimovi három törvény.
Hadtudományi Szemle. 13 (1), 5-25, 2020. ISSN: 2676-9816.
DOI: <http://dx.doi.org/10.32563/hsz.2020.1.1>
12. Győri, K., **Papp, D.**: MinecraftEDU - Van-e relevanciája a videójátékokkal történő oktatásnak?
Mesterséges intelligencia. 2 (2), 23-33, 2020. EISSN: 2676-9611.
DOI: <http://dx.doi.org/10.35406/MI.2020.2.23>





13. **Papp, D.**: Recenzió Andrejkovics Zoltán: A láthatatlan játék - A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban című könyvéről.

Mesterséges intelligencia. 2 (2), 105-110, 2020. EISSN: 2676-9611.

DOI: <http://dx.doi.org/10.35406/MI.2020.2.105>

14. **Papp, D.**, Őrsi, B., Csukonyi, C.: Digitális technológia a vezetésben.

Munkaügyi szle. 5 (12), 1-8, 2019. EISSN: 2064-3748.

Idegen nyelvű tudományos közlemények külföldi folyóiratban (2)

15. Kovács, K. E., Kovács, K., Szabó, F., Dan, B., Szakál, Z., Moravetz, M., Szabó, D., Olajos, T., Csukonyi, C., **Papp, D.**, Őrsi, B., Pusztai, G.: Sport Motivation from the Perspective of Health, Institutional Embeddedness and Academic Persistence among Higher Educational Students.

Int. J. Environ. Res. Public Health. 19 (12), 1-23, 2022. ISSN: 1661-7827.

DOI: <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph19127423>

16. Bátfai, N., **Papp, D.**, Bogacsovics, G., Szabó, M., Simkó, V. S., Bersenszki, M., Szabó, G., Kovács, L., Kovács, F., Varga, E. S.: Object file system software experiments about the notion of number in humans and machines.

Cognition, Brain, Behavior. 23 (4), 257-280, 2019. ISSN: 2247-9228.

DOI: <http://dx.doi.org/10.24193/cbb.2019.23.15>

Magyar nyelvű absztrakt kiadványok (1)

17. **Papp, D.**, Csukonyi, C.: Mi teszi a jó e-sportolót? - avagy egy e-sportspecifikus tesztrendszer kidolgozása az utánpótlás kiválasztás és tehetségdiagnosztika elősegítésére.

In: II. PE ZEK E-sport Szakmai Napok Összefoglaló Kiadvány. Szerk.: Gaál Eszter; Szűcs Judit; Guzsvinecz Tibor, Zalai Egyetemi Sportegyesület, Zalaegerszeg, 17-18, 2024. ISBN: 9786150206707

A közlő folyóiratok összesített impakt faktora: 4,7

A közlő folyóiratok összesített impakt faktora (az értekezés alapjául szolgáló közleményekre): 4,7

A DEENK a Jelölt által a Tudóstérbe feltöltött adatok bibliográfiai és tudományometriai ellenőrzését a tudományos adatbázisok és a Journal Citation Reports Impact Factor lista alapján elvégezte.

Debrecen, 2025.06.26.

