

# Sport-e a programozás, programozás-e az esport?

Azt a provokatív kérdést tettem fel a hallgatóimnak, hogy vajon: *„programozóként közelebbinek érzitek-e a valamely esport játékkal játszó játékos játéka soráni tevékenységét a sporthoz, mint a programozáshoz?”*

Azt a választ kaptam, melyet vártam: közelebb érezzük a sporthoz és egyáltalán nem érezzük közelinek a programozáshoz!

Fontosnak éreztem ezt deklarálni, mielőtt bemutattam volna tézisemet, miszerint létezik olyan megközelítés, melyben **az esport közelebb áll a programozáshoz, mint a sporthoz.**

Vegyük az úszást, egy versenyt, legyen mondjuk a 100 mell, 50-es medencében! Jelre indulnak a versenyzők, induláskor a Donaldi külső memóriában<sup>1</sup> (ez most annyiból érdekes, hogy nem a versenyzők fejében) feljegyződik a start. A hosszban az úszók nem használnak külső memóriát, leginkább csak a beérkezéskor néznek az órára, mely mondjuk - a külső memória részeként - egy kijelzőn a beütés mínusz az indulási idő világít. Vagy nézzük a focit: itt a külső memória picit már meghatározóbb, mert triviálisan további memóriabeli elem lehet maga a labda és a pálya tereptárgyai. Vegyük aztán a sakkot! Itt a külső memória még jelentősebb szerepet kap, hiszen maga a pálya (tábla) és a játék alanyai (a bábuk is) a külső memóriában vannak.

Ezekben a klasszikus játékokban közös, hogy van ugyan külső memória, de abban a játéktevékenység végzését illetően a feldolgozás nem meghatározó, ellenben ami meghatározó, az az úszó, a futballista és a sakkozó fejében történik.

Ezekkel szemben az esportban a játék nyilvánvalóan a külső memóriában folyik. Nyilván itt is meghatározó a játékos fejében futó történet, de ugyanilyen meghatározóak a külső memóriában („a számítógépben”) történő dolgok!

Van egy tevékenység, melyben szembetűnően jellemző, hogy ugyanúgy meghatározó a fejben történő rész, mint a külső memóriában történő: ez a programozók által végzett programozás. Ahol az analógiában a programozó a „sportoló” a program pedig a külső memóriában (nem a programozó fejében) fut.

Debrecen, 2018. 10. 05., DEIK Esport kurzus, a 4. labor bevezetése egy részének támogatására.

Dr. Bártfai Norbert

---

<sup>1</sup> Merlin Donald, Az emberi gondolkodás eredete, Osiris Kiadó, Budapest, 2001.