

UNIVERZA V LJUBLJANI  
EKONOMSKA FAKULTETA

MAGISTRSKO DELO

**E-ŠPORT: PRIMER ORGANIZACIJE DRŽAVNEGA POKALA V  
E-KOŠARKI**

Ljubljana, maj 2023

ŽAN ZUPANČIČ

## IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisani Žan Zupančič, študent Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani, avtor predloženega dela z naslovom, E-šport: Primer organizacije državnega pokala v e-košarki, pripravljenega v sodelovanju s svetovalko red. prof. dr. Majo Zalaznik

### IZJAVLJAM

1. da sem predloženo delo pripravil samostojno;
2. da je tiskana oblika predloženega dela istovetna njegovi elektronski obliki;
3. da je besedilo predloženega dela jezikovno korektno in tehnično pripravljeno v skladu z Navodili za izdelavo zaključnih nalog Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani, kar pomeni, da sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev oziroma avtoric, ki jih uporabljam oziroma navajam v besedilu, citirana oziroma povzeta v skladu z Navodili za izdelavo zaključnih nalog Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani;
4. da se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del (v pisni ali grafični obliki) kot mojih lastnih – kaznivo po Kazenskem zakoniku Republike Slovenije;
5. da se zavedam posledic, ki bi jih na osnovi predloženega dela dokazano plagiatorstvo lahko predstavljalo za moj status na Ekonomski fakulteti Univerze v Ljubljani v skladu z relevantnim pravilnikom;
6. da sem pridobil vsa potrebna dovoljenja za uporabo podatkov in avtorskih del v predloženem delu in jih v njem jasno označil;
7. da sem pri pripravi predloženega dela ravnal v skladu z etičnimi načeli in, kjer je to potrebno, za raziskavo pridobil soglasje etične komisije;
8. da soglašam, da se elektronska oblika predloženega dela uporabi za preverjanje podobnosti vsebine z drugimi deli s programsko opremo za preverjanje podobnosti vsebine, ki je povezana s študijskim informacijskim sistemom članice;
9. da na Univerzo v Ljubljani neodplačno, neizključno, prostorsko in časovno neomejeno prenašam pravico shranitve predloženega dela v elektronski obliki, pravico reproduciranja ter pravico dajanja predloženega dela na voljo javnosti na svetovnem spletu prek Repozitorija Univerze v Ljubljani;
10. da hkrati z objavo predloženega dela dovoljujem objavo svojih osebnih podatkov, ki so navedeni v njem in v tej izjavi.

V Ljubljani, dne \_\_\_\_\_

Podpis študenta: \_\_\_\_\_

# KAZALO

<b>UVOD .....</b>	<b>1</b>
<b>1 PREDSTAVITEV E-ŠPORTA .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1 Opis in definicija e-športa .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Zgodovina in začetki e-športa .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Vrste in primeri videoiger .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4 Deležniki in ekosistem e-športa.....</b>	<b>8</b>
1.4.1 Založniki videoiger.....	9
1.4.2 Igralci in ekipe .....	10
1.4.3 Organizatorji tekmovanj .....	11
1.4.4 Sponzorji.....	12
1.4.5 Mediji in digitalni spletni prenosi.....	12
1.4.6 Gledalci in navijači .....	15
1.4.7 Pregled e-športnih trgov .....	16
<b>2 SLOVENIJA IN E-ŠPORT .....</b>	<b>21</b>
<b>2.1 Opis e-športnih organizacij .....</b>	<b>21</b>
2.1.1 E-športna zveza Slovenije.....	21
2.1.2 Slovenska e-športna zveza.....	23
2.1.3 Društvo za elektronske športe – spid.si .....	24
<b>2.2 Predstavitev največjih tekmovanj, dogodkov in iger.....</b>	<b>25</b>
2.2.1 Epicenter.....	26
2.2.2 Tekmovanja pod okriljem EŠZS .....	28
2.2.3 Tekmovanja pod okriljem Društva za elektronske športe – spid.si.....	29
2.2.4 Festival Game Gang Show .....	30
<b>2.3 Igralci videoiger.....</b>	<b>32</b>
<b>2.4 Regulacija, pravila in izzivi e-športa v prihodnosti .....</b>	<b>35</b>
2.4.1 Težave in nevarnosti za igralce.....	38
<b>3 PREDSTAVITEV DRŽAVNEGA POKALA V E-KOŠARKI.....</b>	<b>39</b>
<b>3.1 Organizatorji in osnovne informacije turnirja.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2 Nagradni sklad .....</b>	<b>41</b>
<b>3.3 Sponzorji in partnerji turnirja .....</b>	<b>41</b>
<b>3.4 Prizorišče finala turnirja .....</b>	<b>42</b>

<b>3.5</b>	<b>Namen in cilji organizacije turnirja .....</b>	<b>44</b>
<b>3.6</b>	<b>Delovna področja na turnirju .....</b>	<b>44</b>
<b>3.7</b>	<b>Potek in aktivnosti turnirja.....</b>	<b>45</b>
<b>3.8</b>	<b>Tekmovalne faze turnirja.....</b>	<b>45</b>
3.8.1	Kvalifikacije .....	46
3.8.2	Zaključni del.....	46
3.8.3	Finalni turnir.....	47
3.8.4	Pomembne informacije o tekmah.....	47
<b>3.9</b>	<b>Analiza prireditve turnirja .....</b>	<b>47</b>
3.9.1	Analiza SWOT .....	48
3.9.2	Analiza izvedljivosti turnirja .....	49
3.9.3	Ključni parametri organizacije turnirja .....	50
3.9.4	Finančni vidik organizacije turnirja .....	51
<b>4</b>	<b>EMPIRIČNA RAZISKAVA O E-ŠPORTU V SLOVENIJI.....</b>	<b>52</b>
<b>4.1</b>	<b>Pridobivanje podatkov .....</b>	<b>53</b>
<b>4.2</b>	<b>Rezultati spletne ankete.....</b>	<b>53</b>
<b>4.3</b>	<b>Ugotovitve raziskave in sklep.....</b>	<b>61</b>
	<b>SKLEP.....</b>	<b>63</b>
	<b>LITERATURA IN VIRI.....</b>	<b>65</b>
	<b>PRILOGE .....</b>	<b>69</b>

## **KAZALO TABEL**

Tabela 1:	Vrste in primeri videoiger .....	7
Tabela 2:	Deset najboljših e-športnih ekip na svetu.....	11
Tabela 3:	Najbolj priljubljene digitalne platforme za spletne prenose.....	14
Tabela 4:	Osnovni podatki EŠZS .....	22
Tabela 5:	Glavni cilji programa ustanovitve slovenske e-športne zveze .....	24
Tabela 6:	Deset najboljših uvrstitev slovenskih e-športnikov na svetu .....	26
Tabela 7:	Petnajst najboljših slovenskih e-športnikov na svetu.....	34
Tabela 8:	Najbolj uspešne videoigre za e-športnike iz Slovenije.....	35
Tabela 9:	Analiza SWOT .....	49
Tabela 10:	Ključni parametri.....	51
Tabela 11:	Način igranja videoiger prebivalcev .....	55
Tabela 12:	Način, kako prebivalci spremljajo videoigre preko spleta .....	55

Tabela 13: Najpogostejši razlogi za udeležbo na e-športnih tekmovanjih in turnirju.....	58
Tabela 14: Analiza zanimanja za sodelovanje na e-športnih tekmovanjih.....	59

## KAZALO SLIK

Slika 1: Ključni deležniki e-športa .....	9
Slika 2: Višina prihodkov po posameznih segmentih v letu 2021 .....	13
Slika 3: Število igralcev e-športa po pokrajinah v letu 2022.....	17
Slika 4: Rast prihodkov e-športne panoge med leti 2020 in 2025.....	18
Slika 5: Rast globalnega občinstva med leti 2020 in 2025 (v milijonih) .....	19
Slika 6: Globalni trg iger v letu 2022 .....	20
Slika 7: Slovenija članica Mednarodne e-športne federacije.....	23
Slika 8: Glavne aktivnosti dogodka EPICENTER .....	28
Slika 9: Glavni dogodki Game Gang Show.....	31
Slika 10: Dodatni dogodki in program Game Gang Show .....	32
Slika 11: Glavna tveganja in izzivi e-športa.....	37
Slika 12: Pokal KZS SDP NBA 2K24 .....	41
Slika 13: Sponzorji in partnerji KZS SDP NBA 2K24 .....	42
Slika 14: Sedišča v dvorani Stožice.....	42
Slika 15: Idejni postavitvi igralnega odra v finalu .....	43
Slika 16: Časovnica turnirja .....	45
Slika 17: Faze turnirja .....	46
Slika 18: Vizija in cilji.....	50
Slika 19: Pogostost igranja videoiger anketirancev.....	54
Slika 20: Splošno poznavanje pojma e-šport med anketiranci .....	56
Slika 21: Analiza priljubljenosti na podlagi vrste videoiger .....	57
Slika 22: Verjetnost in višina plačila za udeležbo na e-športnih dogodkih in tekmovanjih	57
Slika 23: Po mnenju anketirancev najpomembnejši organizacijski elementi na finalnem turnirju .....	60

## KAZALO PRILOG

Priloga 1: Mnenja in predlogi anketirancev o e-športih v Sloveniji.....	1
Priloga 2: Vprašalnik – E-šport: Organizacija državnega pokala v e-košarki.....	2

## SEZNAM KRATIC

angl. – angleško

**AAA videogames** – (angl. Triple-A videogames); visokokakovostne videoigre z visokimi proračuni večjih založnikov

**EIC** – (angl. Esports Integrity Commission); komisija za integriteto elektronskega športa

**ESL** – (angl. Electronic Sports League); elektronska športna liga

**ESPN** – (angl. Entertainment and Sports Programming Network); razvedrilno in športno programsko omrežje

**E-šport** – Elektronski športi, tudi ešport, tekmovalno igričarstvo ali profesionalno igričarstvo

**EŠZS** – E-športna zveza Slovenije

**EXPO** – (angl. Exposition); velika javna prireditev, na kateri je razstavljeno blago, zlasti industrijsko

**FIA** – (angl. Federation Internationale de l'Automobile); krovna avtomobilistična organizacija

**FIFA** – (angl. Fédération Internationale de Football Association); mednarodna nogometna zveza

**IESF** – (angl. International Esports Federation); mednarodna e-športna federacija

**KZS** – Košarkarska zveza Slovenije

**LAN** – (angl. Local area network); lokalno spletno omrežje

**LCD** – (angl. Liquid Crystal Display); tekočerkristalni zaslon

**MLG** – (angl. Major League Gaming); profesionalna e-športna organizacija

**MOBA** – (angl. Multiplayer Online Battle Arena); večigralska bojna arena

**NBA** – (angl. National Basketball Association); nacionalna košarkarska zveza

**NFL** – (angl. National Football League); nacionalna liga ameriškega nogometa

**NHL** – (angl. National Hockey League); nacionalna hokejska liga

**OKS** – Olimpijski komite Slovenije

**SDP** – Slovenski državni pokal

**SEŠZ** – Slovenska e-športna zveza

**SWOT** – (angl. Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats); prednosti, slabosti, priložnosti in nevarnosti

**TBS** – (angl. Turner Broadcasting System); ameriška plačljiva televizijska mreža v lasti oddelka Warner Bros

**UEFA** – (angl. Union of European Football Associations); evropska nogometna zveza

**WCG** – (angl. World Cyber Games); svetovne kibernetne igre

**WEA** – (angl. World Esports Association); svetovna e-športna zveza

**ZDA** – Združene države Amerike

## UVOD

V obdobju zadnjega desetletja je stopnja in hitrost tehnološkega razvoja v svetu hitrejša kot kadarkoli prej. Novo digitalno revolucijo narekujejo številni računalniški programerji in inženirji digitalne informacijske tehnologije. V drugi polovici zadnjega desetletja se na digitalnem trgu največja svetovna podjetja in športne organizacije ter klubi odločajo za vstop in sodelovanje v digitalno virtualnem spletnem okolju, ki bo po številnih in vse glasnejših napovedih strokovnjakov igralo vse pomembnejšo vlogo pri tem, kako ustvarjamo, doživljamo in igramo videoigre v prihodnosti.

Igralci iz celega sveta lahko preko spleta tekmujejo z drugimi igralci, nekateri igralci pa kasneje ustvarijo tudi zelo uspešne profesionalne kariere. Ti igralci sodelujejo na turnirjih ali ligah v tekmovalnem igranju videoiger, ki so organizirane s strani organizacij in podjetij z nagradnimi skladi, ki v tujini dosegajo milijone dolarjev. Ti elektronski športi ali e-športi, kot se imenujejo iz leta v leto, beležijo rast v priljubljenosti, številu igralcev in gledalcev. E-športi privlačijo vse več oboževalcev po vsem svetu, vse več gledalcev gleda profesionalne igralce v živo preko digitalnih medijev in spletnih prenosov tekem ter v živo na športnih stadionih (Ntovinou, 2016, str. 8).

O uspehih slovenskih e-športnikov smo v preteklosti že lahko poslušali pri dnevniških športnih poročilih Radiotelevizija Slovenija in brali v internetnih člankih ter novicah. V Sloveniji imamo že ustanovljeno prvo E-športno zvezo Slovenije (v nadaljevanju EŠZS), ki je tudi članica Olimpijskega komiteja Slovenije (v nadaljevanju OKS). EŠZS in tuje svetovne e-športne zveze si želijo sprejem e-športov v tekmovalne programe velikih športnih tekmovanj, kot so na primer olimpijske igre (Pisk, 2021, str. 5).

Na področju e-športa je bilo v Sloveniji narejenih malo raziskav, v medijih in javnosti pa se je ta pojem začel pojavljati šele v zadnjih letih. E-šport ne predstavlja več samo zabave in igranja videoiger, ampak je vse bolj prepoznaven tudi kot posel in nova panoga s finančnimi motivi. Veliko opravljenih raziskav o e-športu temelji na posledicah e-športa na fizično in psihološko stanje spletnih igralcev. Ne moremo prezreti dejstva, da profesionalni spletni igralci pred računalniškimi zasloni preživijo veliko časa. Pomembno je, da se v prihodnosti odpravi morebitne predsodke in opravi znanstveno-akademske raziskave na področju e-športa. Z razvojem e-športa v prihodnosti moramo razumeti, kako ta nova industrija deluje in kako v poslovnem modelu sodelujejo vsi deležniki e-športa ter kako se ustvarja nova dodana vrednost.

### **Namen in cilji magistrskega dela**

Magistrsko delo sem pripravil z namenom predstavitve zgodovine, pomena in začetkov e-športa, poslovnega modela ter razvoja e-športa tako v svetu, kot tudi v Sloveniji. Na praktičnem primeru organizacije državnega pokala v e-košarki nameravam prikazati, kako

bi lahko v Sloveniji organizirali in uspešno izvedli eno izmed prvih večjih tekmovanj v e-športu na državni ravni, ki bi ga lahko s pomočjo EŠZS, partnerjev in sponzorjev organizirala Košarkarska zveza Slovenije (v nadaljevanju KZS). S spletno anketo sem želel oceniti zanimanje predvsem mlajše generacije prebivalstva, za njihovo morebitno spremljanje in sodelovanje na organiziranem državnem pokalu v e-košarki.

Na podlagi pregledane literature in opravljene lastne empirične raziskave so ključni cilji magistrskega dela:

- Predstaviti pomen, delovanje e-športa in njegov razvoj v prihodnosti.
- Prikazati primer organizacije državnega pokalnega turnirja v spletni košarkarski simulaciji NBA 2K.
- Analiza izvedljivosti turnirja z operativnega, tehničnega, ekonomskega, zakonskega in političnega vidika.
- Ugotoviti kratkoročne in dolgoročne učinke, ki bi jih imel uspešno organiziran in izveden državni pokal v e-košarki.
- Oceniti poznavanje e-športa med prebivalstvom in njihovo zanimanje za udeležbo na državnem pokalu v e-košarki.

### **Struktura magistrskega dela**

Magistrsko delo je oblikovano iz štirih poglavij, vsebina pa je dodatno razdeljena na več podpoglavij. V prvem poglavju sem predstavil e-šport v svetu. Opisal sem definicijo e-športa, njegovo zgodovino in začetke, navedel vrste in primere videoiger ter podrobno predstavil vse deležnike in njihova medsebojna razmerja, ki tvorijo celoten ekosistem e-športa. Drugo poglavje opisuje e-športne organizacije v Sloveniji, ki se nadaljuje s predstavitvijo največjih tekmovanj, dogodkov in videoiger v Sloveniji. Na koncu drugega poglavja sledi še pregled slovenskih igralcev videoiger oziroma e-športnikov in trenutna regulacija, pravila ter izzivi e-športa v prihodnosti.

V tretjem poglavju sem predstavil primer organizacije državnega pokala v e-košarki. Navedel sem organizatorje in osnovne informacije o turnirju, predstavil glavni namen in cilje organizacije turnirja, opisal tekmovalne faze turnirja ter pripravil podrobno analizo prireditve turnirja.

Empirični del opravljene raziskave se začne v zadnjem četrtem delu magistrskega dela, v katerem sem želel ugotoviti, kakšno je razumevanje in odnos anketirancev do e-športov in tekmovanj v Sloveniji ter kateri so glavni razlogi, motivi in organizacijski dejavniki za njihovo morebitno udeležbo na predstavljenem državnem pokalu v e-košarki. Sledijo predstavitev rezultatov spletne ankete, ključne ugotovitve raziskave in sklep, ki označuje zaključni del magistrskega dela.



# 1 PREDSTAVITEV E-ŠPORTA

V zadnjih dveh desetletjih so videoigre postale sestavni del naše družbe po vsem svetu. Videoigre navdušujejo tako mlade, kot starejše ne glede na vrsto spola ali poreklo igralcev, katere lahko delimo na ljubiteljske igralce in profesionalne igralce videoiger.

Z namenom čim boljše predstavitve nove panoge e-športa, se to poglavje prične z opisom in definicijo e-športa, ki mu sledi kratek opis zgodovine in začetkov igranja prvih videoiger. V nadaljevanju sledi predstavitev najbolj priljubljenih vrst in primerov videoiger ter opis vseh ključnih deležnikov e-športov. V zadnjem delu poglavja sem predstavil glavne trge e-športov na svetu.

## 1.1 Opis in definicija e-športa

V teoriji poznamo različne definicije e-športa, o njem razpravljajo in ga na različne načine definirajo ne le akademski znanstveniki, ampak tudi tržni analitiki in organizacije e-športa. Večina poznavalcev e-šport označuje kot profesionalno igranje iger, ki pomeni tekmovalni način igranja iger v določenem profesionalnem okolju. Tekmovanja so pogosto organizirana v obliki lig in turnirjev in omogočajo individualno ter ekipno tekmovanje. Z namenom dobre priprave na organizirana spletna tekmovanja, se igralci udeležujejo skrbno načrtovanih treningov, ki lahko potekajo na primer v skupinskih vadbah ali rednih vadbenih tekmah (Werder, 2022, str. 394). Kratak izraz za elektronski šport je e-šport (tudi ešport, tekmovalno igričarstvo in profesionalno igričarstvo) in zajema aktivnosti tekmovalnega igranja videoiger, bodisi preko računalnika, igralne konzole (Playstation, Xbox, ipd.), mobilne naprave ali katere koli druge oblike elektronskih sistemov, kot so na primer digitalne platforme in naprave za obogateno virtualno resničnost (Košarkarska zveza Slovenije, brez datuma).

E-šport ima tri ključne temeljne elemente in s tem značilnosti opisnega izraza (Scholz & Nothelfer, 2022, str. 12):

- **človeški element** (igralci),
- **digitalni element** (videoigre in digitalne vsebine),
- **tekmovalni element** (konkurenca in znanje igralcev).

Čeprav poznamo več vrst različnih definicij e-športa, so omenjeni trije elementi značilnosti e-športa zmeraj temeljni. Včasih so ti elementi značilnosti imenovani drugače, v tujini se velikokrat v praksi na primer uporablja izraz "šport" namesto "tekmovanje" ali uporabi izraz "digitalne tehnologije" namesto "videoigre". Prvi temeljni element je **človeški element**, ki se nanaša na igralce. Pogoj za človeške igralce je pomembno ustrezno razlikovanje med e-športi in tekmovanjem med igralnimi napravami in/ali umetno inteligenco. Zgodovinsko gledano se je e-šport razvil iz želje po tekmovanju, ki je v naši lastni človeški naravi. Iz tega

razloga e-šport zahteva vsaj dva človeška igralca, ki tekmujeta drug proti drugemu (Scholz & Nothelfer, 2022, str. 13). Spopad umetne inteligence je zgolj računalniška simulacija in je ne moremo uvrščati v e-šport tekmovanje. Takšne računalniške simulacije prvotno služijo kot orodja za športne stave pri spletnih ponudnikih virtualnih športov.

Drugi element je **digitalni element**, ki se nanaša na videoigre in digitalne vsebine. Videoigra, kot digitalno sredstvo tekmovanja je tisto, po čemer se e-športi razlikujejo od tradicionalnih športov. Vse specifične lastnosti e-športov v primerjavi s tradicionalnimi športi torej temeljijo na tem vidiku (zlasti ekskluzivne in neomejene pravice do izkoriščanja, uporabe in komercializacije založnika v odnosu do intelektualno ustvarjene videoigre). Tretji element je **tekmovalni element**. Glavna razlika in ločnica med netekmovalnim oziroma rekreativnim igranjem videoiger in e-športi je obstoj konkurence. Tekmovanje in konkurenca pomenita primerjavo uspešnosti in znanja. Odvisno od vrste videoiger in načina igranja, lahko konkurenco in uspešnost ter znanje pri igranju videoiger merimo s fizičnega ali psihičnega vidika tekmovanja. Ključna elementa za merjenje uspešnosti spletnih igralcev sta igralčevo znanje in spretnosti. Pomembno je poudariti, da videoigre, pri katerih sreča ali zunanji dejavniki lahko vplivajo na izid tekmovanja, ne štejejo kot e-športno tekmovanje. Takšne vrste videoiger ne morejo primerjati spretnosti spletnih igralcev, ampak zgolj srečo in zato sodijo med igre na srečo oziroma hazardiranje (Scholz & Nothelfer, 2022, str. 13 in 16).

E-šport je v očeh javnosti šele pred kratkim dosegel širšo mednarodno prepoznavnost in po mnenju nekaterih še vedno obstaja skepticizem o tem, ali e-šport res lahko obravnavamo kot šport. To je zelo pomembno vprašanje, ne samo z vidika definicije e-športa, vendar tudi z vidika določanja meja o tem, kar mi kot družba dojemamo in definiramo kot šport na splošno (Hamari & Sjöblom, 2017, str. 212). Nekateri privrženci tradicionalnih športov menijo, da e-športa ne moremo naslavljati šport, ker se usposobljenost spletnih igralcev ne more vrednotiti s fizično močjo in učinkom ter menijo, da spletni igralci med igranjem videoiger zgolj sedijo na svojih stoli. Čeprav spletna tekmovanja in dogodki v e-športu, ki določajo končni izid, potekajo znotraj meja elektronskega ter računalniško-virtualnega okolja, to nikakor ne pomeni, da e-šport ne more biti fizično in psihično obremenjujoč za igralce. Moč fizičnih in psihičnih obremenitev igralcev, je odvisna predvsem od načina interakcije med človekom in računalnikom, ki je potrebna za igranje in kontrolo nad videoigrami, programsko opremo in digitalnimi sistemi. Tak primer so na primer plesne videoigre, pri katerih spletni igralci zaradi načina igranja porabijo veliko fizične energije.

## 1.2 Zgodovina in začetki e-športa

Arkadna igralna platforma – Atari v Južni Koreji leta 1982, ki je uporabniku omogočala dostop do določene elektronske igre (običajno za ceno nekaj kovancev, vstavljenih v igralni aparat), danes velja za eno prvih tekmovanj v e-športu. Igralne konzole so bile že povezane s televizorjem, ki ga je kasneje izboljšal Nintendo. Igralna konzola Nintendo je imela že v

tistem času novo 8-bitno grafično tehnologijo, ki jo je spremljala kartica z videoigro Super Mario Bros. E-šport se je pojavil leta 1983 v mestu Dallasa v Združenih državah Amerike (v nadaljevanju ZDA), kot prvo svetovno tekmovanje v videoigrah, ki je bilo izvedeno na osnovi arkadne platforme in je vsebovala elektronsko igro Pac Man (Medeiros & Sayeg, 2022, str. 215–216).

V začetku devetdesetih let 20. stoletja je tudi Nintendo prepoznal priložnosti novega fenomena tekmovanj. Leta 1990 je v ZDA organiziral svetovno prvenstvo (angl. Nintendo World Championships), ki je potekalo v treh različnih starostnih kategorijah, zmagovalci pa so za nagrado prejeli zlate igralne konzole Nintendo. Prvenstvo je potekalo v igranju videoiger: Super Mario Bros, Rad Racer in Tetris. Leta 1994 je takrat zelo znana veriga videotek v ZDA Blockbuster Video v sodelovanju z ameriško revijo GamePro, organizirala svetovno prvenstvo za igralce videoiger. Turnir je potekal na igralnih konzolah Super Nintendo in Sega Mega Drive, med igranimi videoigrama sta bili Sonic the Hedgehog 3 in Virtua Racing (Larch, 2023).

Videoigra Pac Man je bila še bolj razvita v obdobju po pojavu prvih osebnih računalnikov in svetovnega interneta, ki sta omogočila boljšo in učinkovitejšo organiziranost igralcev videoiger. Uporaba osebnih računalnikov in interneta sta omogočila organizacijo tekmovanj v domovih (okoli leta 1993) in kasneje na osebnih srečanjih v živo (okoli leta 1996). Ta tehnološki preskok ni trajal dolgo, saj so se na trgu kmalu po tem že pojavile nove elektronske naprave, ki so bile opremljene s 16, 32 in 64-bitno grafiko, slednja 64-bitna grafika je bila že na voljo v novi različici igralne naprave Nintendo 64 leta 1996 (Medeiros & Sayeg, 2022, str. 215–216). Kasneje so se na trgu pojavile igralne konzole Playstation, Xbox in Nintendo, ki v novejših različicah obstajajo še danes.

Leta 1997 je v mestu Atlante potekalo prvenstvo pod imenom Quake, ki ga je sponzoriralo ameriško podjetje Microsoft. Na prvenstvu je sodelovalo 2.000 igralcev, zmagovalec prvenstva pa je za glavno nagrado prejel avtomobil Ferrari. S prelomom tisočletja so tekmovanja v videoigrah dosegla novo profesionalno raven, ki je vključevala in zahtevala vse višjo stopnjo organiziranosti in vedno večje nagrade, zaradi česar so spletni igralci začeli pridobivati status zvezdnikov in so pripomogli k prepoznavnosti ter povečanju priljubljenosti e-športa v svetu. Največjo globalno rast je e-šport doživel leta 2011, ko je bilo ustanovljeno družbeno omrežje Twitch TV, ki je omogočilo neposredne spletne prenose tekem in treningov v živo ali na zahtevo gledalcev, ki predstavljajo pomemben del igralčevih zaslužkov (Medeiros & Sayeg, 2022, str. 215–216).

Revolucija tehnologije in pojav interneta v devetdesetih letih sta bila ključna dejavnika, ki sta pripomogla, da je e-šport postal primeren za množice ljudi. V devetdesetih letih je postalo jasno, da bo prihodnost tekmovalnega igranja na osebnih računalnikih in v omrežju. Strojna in programska oprema sta postajali vse cenejši in zmogljivejši, osebni računalniki pa so iz tega razloga postali zanimivi in dostopni za zasebna gospodinjstva in kasneje tudi za novo panogo videoiger. V tem obdobju so se začele prve velike zabave v lokalnih spletnih

omrežjih (angl. Local area network, v nadaljevanju LAN), kjer so igralci videoiger tekmovali med seboj. Vse več igralcev se je v večjem obsegu srečevalo preko spletnih omrežij, veliko igralcev pa se je tudi udeleževalo organiziranih srečanj v manjšem obsegu, na manjših mrežnih sejah, kjer so lahko igrali svoje najljubše videoigre (Larch, 2023). Ta prvovrstna srečanja in skupine igralcev so bili kasneje vodilni člen pri prvih organiziranih profesionalnih tekmovanjih na večjih turnirjih. Z napredkom spletnega mreženja in možnosti zasebnih internetnih povezav so se odpravile tudi predhodne regijske omejitve igralcev.

Rezultat vsega tega razvoja so bile prve e-športne lige, ki so bile ustanovljene proti koncu devetdesetih let prejšnjega stoletja. Ena izmed teh lig je elektronska športna liga (angl. Electronic Sports League - ESL), ki je nastala iz nemške klanske lige (angl. ClanBase), ustanovljene leta 1998. Videoigre, kot so Doom, Quake, Unreal Tournament ali StarCraft, so zdaj sestavni del zgodovine e-športa. Te videoigre so postavile temelje za igranje eden proti drugemu, bodisi v ekipi bodisi individualno. V skoraj 70-letni zgodovini videoiger se je e-šport zdaj uveljavil v številnih državah po svetu. Posledično so se denarne nagrade znatno povečale, dogodkov je vsako leto več, na voljo pa so celo stave na e-šport. Iz majhne niše je postal multimedijski trg z milijardami dolarjev, ki zdaj privablja številne igralce, gledalce in vlagatelje (Larch, 2023).

### **1.3 Vrste in primeri videoiger**

E-šport in tekmovanja so organizirana na podlagi različnih vrst videoiger. Vrste videoiger so določene na podlagi vsebine videoiger, igralnega načina in tudi sloga igranja videoiger. Športne in simulacijske videoigre, borilne, strelske, strateške in dirkalne videoigre ter večigralske bojne arene (angl. Multiplayer Online Battle Arena, v nadaljevanju MOBA), prikazane v tabeli 1, so v svetu e-športov danes najbolj igrane in priljubljene vrste videoiger. Med športnimi videoigrami so med e-športniki in rekreativnimi igralci znane serije videoiger FIFA, Pro Evolution Soccer, NBA 2K in NFL Madden. Ena izmed prvih tekmovanj v e-športih so bila v borbenih videoigrah, zelo znane so videoigre Street Fighter, Mortal Kombat, Marvel in Capcom, Tekken, Killer Instinct in Super Smash Bros. Prvoosebne strelske videoigre in tretjeosebne strelske igre so povezane s perspektivo ter načinom igranja. Poznamo ekipe in individualne videoigre, kot so serije Call of Duty, Counter-Strike, Doom, Halo, Fortnite, Valorant in Overwatch. Med igralci so priljubljene tudi tradicionalne strateške videoigre Age of Empires, serije StarCraft, Warcraft in Hearthstone ter tekmovanja v realnem času. Med dirkalnimi videoigrami je danes najbolj prepoznavna in uspešna serija videoigre Formula One Esports Series, ki je uradno odobrena s strani Formule ena in krovne avtomobilistične organizacije (angl. Federation Internationale de l'Automobile, v nadaljevanju FIA). V zadnjem času so čedalje bolj priljubljena organizirana tekmovanja MOBA v videoigrah League of Legends, Dota 2, Smite, Heroes of the Storm, Vainglory in Arena of Valor. Za te vrste videoiger je značilen ekipni model igranja in so zelo podobne strateškimi videoigram, vendar se od teh dovolj razlikujejo, da jih uvrščamo med popolnoma novo zvrst videoiger. Praviloma se e-šport običajno ne dojema kot "elektronska"

različica tradicionalnega športa, kot sta na primer nogomet in košarka, čeprav se takšne vrste simulacij videoiger, ki so zasnovane na podlagi tradicionalnih športov, igrajo tudi kot e-športi (Hamari & Sjöblom, 2017, str. 212). Dodaten razlog za še večjo priljubljenost videoiger, ki temeljijo na tradicionalnih športih je, da le te posnemajo igranje, pravila in igralce tradicionalnih športov in njihovih tekmovanj, so enostavne za igranje in zahtevajo manj predhodnega poznavanja, saj so igralci do določene mere že seznanjeni s pravili ter organizacijo pri teh športih. E-športne videoigre, ki so simulacija pravih tradicionalnih športov in njihovih tekmovanj, na neki način digitalizirajo te športne panoge in se uveljavljajo kot zelo obetajoč in uspešen digitalni tržni segment v panogi e-športa, spletnih igralcev in potrošniškega igranja ter spletne interakcije.

*Tabela 1: Vrste in primeri videoiger*

<b>ŠPORTNE</b>	<b>BORILNE</b>	<b>STRELSKE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vse športne in simulacijske videoigre, pri katerih se uporablja enak model igranja kot pri tradicionalnih športih.</li> <li>• Druge nove serije športnih videoiger (Mario, Rocket League, ipd.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borbene videoigre so bile med prvimi videoigrami na turnirjih v e-športu.</li> <li>• Večinoma tekmovanja, pri katerih oba nasprotna tekmovalca igrata vsak na svoji igralni napravi. V zadnjih letih se borilne videoigre vse bolj pogosto igrajo na igralnih konzolah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prvoosebne strelske videoigre in tretjeosebne strelske videoigre (perspektiva in način igranja).</li> <li>• Ekipne in individualne videoigre (se nanašajo na število igralcev).</li> <li>• Taktične ter druge skupinske videoigre, ki glede na zvrst niso nujno strelske videoigre (na primer: Battle Royale, Fortnite).</li> </ul>
Serije FIFA, Pro Evolution Soccer, NBA 2K, NFL Madden.	Street Fighter, Mortal Kombat, Marvel in Capcom, Tekken, Killer Instinct, Super Smash Bros.	Serije Call of Duty in Counter-Strike, Doom, Halo, Fortnite, Valorant, Overwatch.
<b>STRATEŠKE</b>	<b>DIRKALNE</b>	<b>MOBA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicionalne strateške videoigre in tekmovanja v realnem času.</li> <li>• Običajno vključujejo posamezne tekmovalce, ki tekmujejo na osebnih računalnikih prek lokalnega omrežja ali interneta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dirkalne simulacijske videoigre, ki temeljijo na tradicionalnih avtomoto panogah.</li> <li>• Trenutno najbolj prepoznavna in uspešna serija videoigre: Formula One Esports Series, ki je uradno odobrena s strani Formule ena in FIA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Večigralske bojne arene so podobne strateškim videoigram, uvrščamo jih med popolnoma novo zvrst videoiger.</li> <li>• Ekipni model igranja videoiger (po navadi je v ekipi 5 igralcev).</li> <li>• Običajno igrane na osebnih računalnikih v organiziranih spletnih tekmovalnih arenah.</li> </ul>
Age of Empires, serije StarCraft in Warcraft, Hearthstone.	Formula One Esports Series, MotoGP, Gran Turismo Sport, iRacing, Trackmania.	League of Legends, Dota 2, Smite, Heroes of the Storm, Vainglory, Arena of Valor.

*Vir: lastno delo.*

Vse več je videoiger, pri katerih založniki in organizatorji tekmovanj sodelujejo s tradicionalnimi športnimi franšizami, organizacijami pri ustanavljanju in organiziranju sezonskih turnirjev, lig ter tekmovanj. S tem e-šport tekmovanja in dogodki tudi zastopajo določene športne franšize in organizacije. Vedno več velikih mednarodnih podjetij in organizacij iz sveta športa se s svojimi športnimi ekipami ali organizacijo različnih

tekmovanj po vsem svetu odloča za vstop v panogo e-športa. Znani primeri takih športnih organizacij in organiziranih e-športnih tekmovanj so na primer: Mednarodna nogometna zveza (angl. Fédération Internationale de Football Association, v nadaljevanju FIFA) in svetovno prvenstvo v spletnem nogometu (angl. FIFA eWorld Cup), Evropska nogometna zveza (angl. Union of European Football Associations - UEFA) in evropsko prvenstvo v spletnem nogometu (angl. UEFA eEURO 2020, 2021), Nacionalna košarkarska zveza (angl. National Basketball Association, v nadaljevanju NBA) in spletna košarkarska liga (angl. NBA 2K League), FIA in sezonsko tekmovanje v spletni videoigri Formula One Esports Series ter vstop nekaterih moštev iz Nacionalne lige ameriškega nogometa (angl. National Football League - NFL) in Nacionalne hokejske lige (angl. National Hockey League, v nadaljevanju NHL) v e-športna tekmovanja v videoigrah NFL Madden in NHL. To so le nekateri primeri od mnogih športnih organizacij in moštev, ki so že začela graditi digitalno okolje okoli svojih športnih panog in tekmovanj (Cranmer, Han, Gisbergen & Jung, 2021, str. 8–9).

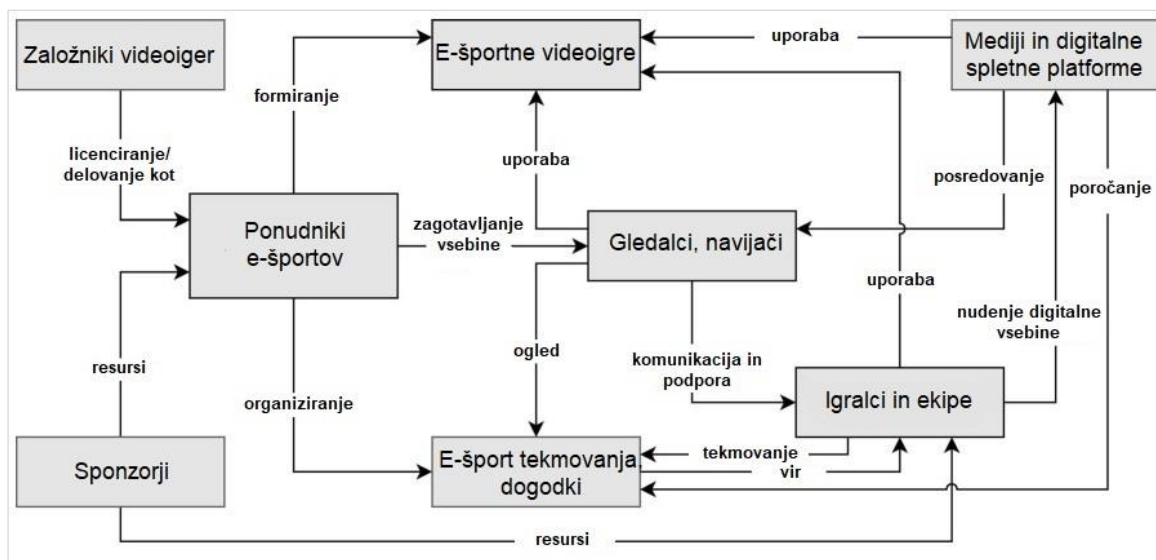
V zadnjih letih različna tekmovanja v ZDA, Aziji in Evropi polnijo stadione z več deset tisoč gledalci v živo in milijoni gledalcev preko spleta ter televizije. Različne storitve prenašanja in medijev nudijo gledalcem, da lahko spremljajo njihove najljubše igralce med igranjem priljubljenih videoiger v živo. Te storitve prenosov tekem v živo pa so tudi v večini primerov mesta, kjer najboljši ter priljubljeni igralci gradijo svoje navijaške baze po vsem svetu.

#### **1.4 Deležniki in ekosistem e-športa**

Panogo e-športa s svojimi različnimi interesnimi skupinami lahko razumemo kot prepletano mrežo, v kateri vsi sodelujoči deležniki potrebujejo drug drugega za uspešno delovanje, sodelovanje in poslovne uspehe. V tem podpoglavju želim predstaviti vse ključne deležnike panoge e-športa in njen poslovni model, ki je v nekaterih pogledih podoben tradicionalnim športom. E-šport prav tako vključuje igralce in ekipe, gledalce, medije in sponzorje ter organizatorje dogodkov in tekmovanj na spletu in v živo na določeni lokaciji.

Nekatera podjetja in organizacije v e-športu, lahko za razliko od tradicionalnega športa opravljajo in sodelujejo pri več različnih dejavnostih in delovnih nalogah. Hkrati lahko delujejo kot organizatorji tekmovanj in so imetniki lastniških pravic in ustvarjalci digitalnih vsebin. Ena sama organizacija ali podjetje je lahko odgovorna za financiranje tekmovanj preko sponzorstev in partnerstev z blagovnimi znamkami, ustvarjanjem in zagotavljanjem prenosov tekmovanj ter distribucijo teh digitalnih vsebin do različnih pretočnih platform, na katerih poteka igranje videoiger. Založniki so lastniki licenc videoiger, medtem ko sta TwitchTV in YouTube Gaming trenutno ena glavnih pretočnih medijskih kanalov na trgu e-športov (Nomura Holdings, 2020). Ključni deležniki panoge e-športa so predstavljeni na sliki 1. Opis in značilnosti ter njihove vloge sledijo v nadaljevanju.

Slika 1: Ključni deležniki e-športa



Prirejeno po Werder (2022).

#### 1.4.1 Založniki videoiger

Založniki videoiger so lahko podjetja, ki izdajo videoigre in so proizvedene interno znotraj podjetij ali izven podjetij. Založniki videoiger financirajo oblikovanje, razvoj, trženje in distribucijo videoiger in so zato tudi končni lastnik vseh intelektualnih pravic videoiger. Trenutno v svetu e-športa vse videoigre upravljajo njihovi založniki, različni založniki videoiger pa imajo raznolike pristope upravljanja. Iz tega razloga je tudi celoten e-šport, kar se tiče sistemov upravljanja zelo neenoten. Nekateri založniki imajo naprednejše mehanizme upravljanja videoiger kot drugi založniki (Peng, Dickson, Scelles, Grix & Brannagan, 2020, str. 7).

Dejstvo je, da so najpomembnejši akterji v panogi e-športa založniki, e-šport ne bi obstajal brez razvijalcev in založnikov, saj brez njih ne bi bilo videoiger, s katerimi bi lahko začeli. Ta ista podjetja v nekaterih primerih v praksi tudi urejajo in nudijo spletne prenose za nekatera največja e-športna tekmovanja, kot je na primer tekmovanje v zelo znani in priljubljeni videoigri Dota 2 International, katere založnik je ameriško podjetje Valve Corporation. Podjetje Activision Blizzard Incorporation je eno največjih podjetij v zabavni industriji in na področju interaktivnih videoiger. Ustanovljeno je bilo leta 2008 z združitvijo podjetij Activision in Vivendi Games. Svetovno znane igre vključujejo serije videoiger Call of Duty, serije StarCraft in serije Warcraft. Drugo zelo znano in pomembno podjetje je Riot Games, ki je organizator največjih turnirjev v e-športu, razvijalec videoiger in založnik. Podjetje je bilo ustanovljeno leta 2006 in je najbolj poznano po priljubljeni videoigri League of Legends (Ntovinou, 2016, str. 18). Na lestvico petih najbolj uspešnih podjetij v e-športu na podlagi kriterijev priljubljenosti videoiger in doseženih prihodkih v zadnjih letih lahko

uvrstimo še podjetji Microsoft in Sony. Založniki videoiger lahko licencirajo svoje videoigre zunanjim organizatorjem tekmovanj in digitalnim platformam za spletne prenose.

#### 1.4.2 Igralci in ekipe

Igralci in ekipe v e-športu sestavljajo glavno gonilno silo in jedro panoge e-športa. Spletni prenosi videoiger so sestavni del kariere igralcev in ekip. Igralci preko spletnih prenosov zagotavljajo oglaševalski prostor za ekipe in številne blagovne znamke. Igralci se lahko kasneje v svoji karieri odločijo tudi za komentiranje, analiziranje digitalnih vsebin ali pa postanejo del skupnosti razvijalcev založnikov ter drugih organizacij ali podjetij, ki se ukvarjajo z organiziranjem tekmovanj. V svetu e-športa ima navadno vsak klub več tekmovalnih ekip – pogosto v različnih vrstah videoiger. Večina današnjih uspešnih ekip je bila oblikovana na podlagi vložkov podjetnikov, investicij lastnikov ekip iz tradicionalnih športov in podjetij iz zabavne industrije. Obvezni pogoj je, da so sodelujoče ekipe ločene in niso v nikakršnem poslovnem ali finančnem razmerju z organizatorji tekmovanj. Denarne nagrade tekmovanj predstavljajo merilo uspešnosti za posamezne igralce in ekipe ter so v določenih primerih tudi oblika finančne stabilnosti. Dandanes sponzorji predstavljajo večinski delež denarnega proračuna ekip. Igralci in ekipe svoje sponzorje predstavljajo na svojih dresih, s promocijskimi aktivnostmi v času spletnih prenosov, z ekskluzivnimi posli strojne, programske opreme in z uporabo obutve ter oblačil določenih blagovnih znamk. Tak primer je na primer obutev spletnih tekmovalcev nogometa v blagovnih znamkah Nike in Adidas (Esports Observer, brez datuma).

Zmage na tekmovanjih in denarne nagrade so eden iz primarnih zaslužkov igralcev v e-športu. Visoki denarni nagradni skladi za priljubljena tekmovanja in videoigre so v e-športu dokaj običajni. Kljub temu je za igralce izredno težko dovolj dosledno zmagovati, zato veliko spletnih igralcev med svojim igranjem zagotavlja tudi spletne prenose in ogled gledalcev v živo. Gledalci lahko preko spletnih prenosov donirajo denar svojim najljubšim igralcem, na voljo pa so tudi plačljive naročnine, ki so odličen način za ustvarjanje prihodkov (Geysler, 2022). V tabeli 2 so prikazani skupni zaslužki in število odigranih tekmovanj trenutno najboljših desetih e-športnih ekip na svetu. Najboljša ekipa Team Liquid je od začetka obstoja v letu 2010 do danes zaslužila dobrih 42 milijonov ameriških dolarjev in sodelovala na približno 2.339 tekmovanjih. Na drugem mestu se nahaja ekipa Team OG, ki je do leta 2023 zaslužila dobrih 37 milijonov ameriških dolarjev in odigrala 142 tekmovanj. Ekipa Evil Geniuses z dobrimi 26 milijoni ameriških dolarjev zaslužka in 946 odigranimi tekmovanji zaseda tretje mesto na lestvici. Opazimo lahko razliko med številom odigranih tekmovanj in skupnim zaslužkom določenih ekip. Čeprav določene ekipe odigrajo več tekmovanj, lahko zaslužijo manj denarja od ekip, ki odigrajo manj tekmovanj. Razlogi so predvsem v rezultatski uspešnosti igralcev in ekip ter s tem posledično denarnimi zaslužki in v višini sponzorskih sredstev, ki si jih uspejo zagotoviti določeni igralci in ekipe.



*Tabela 2: Deset najboljših e-športnih ekip na svetu*

Mesto	Ekipa	Skupni zaslužki v ameriških dolarjih	Št. odigranih tekmovanj
1.	Team Liquid	42.095.042,45	2.339
2.	Team OG	37.361.505,19	142
3.	Evil Geniuses	26.445.664,94	946
4.	Team Spirit	21.511.255,51	177
5.	Team Secret	19.537.491,01	351
6.	Natus Vincere	18.844.548,52	633
7.	Fnatic	18.756.945,36	1.052
8.	Virtus.pro	18.385.456,79	591
9.	Paris Saint-Germain Esports	18.344.951,55	117
10.	Vici Gaming	15.731.970,21	285

*Prirejeno po Geysler (2022).*

### 1.4.3 Organizatorji tekmovanj

Poleg razvijalcev in založnikov videoiger obstajajo tudi podjetja in organizacije, ki se primarno osredotočajo na organizacijo tekmovalnih turnirjev in e-športnih dogodkov ter vsebin za gledalce e-športa, kot je na primer v ZDA zelo znano podjetje Turtle Entertainment in profesionalna e-športna organizacija (angl. Major League Gaming – MLG). Turnirji so lahko del večjega organiziranega srečanja, kot so na primer številni digitalni festivali na svetu ali pa organiziran skupni dogodek, kot so na primer zelo znane Svetovne kibernetске igre (angl. World Cyber Games - WCG) (Ntovinou, 2016, str. 18).

Hkrati lahko organizatorji načrtujejo in ustvarjajo spletne prenose okoli teh tekmovanj. Digitalne pravice do teh prenosov se nato prodajo digitalnim platformam, ki se ukvarjajo s spletnimi prenosi. Ekskluzivnost in pravice do spletnih prenosov so vse večji dejavnik v poslih e-športa. V preteklosti se je na primer že zgodil velik upad števila tedenskih gledalcev na digitalni platformi TwitchTV za videoigro Counter-Strike: Global Offensive, potem ko je YouTube Gaming za omenjeno videoigro odkupil digitalne pravice spletnih prenosov tekmovanj. Družbeni omrežji Facebook in Twitter sta se prav tako že začeli institucionalizirati, kot vira digitalnih vsebin e-športa s sklepanjem poslov spletnih prenosov z ekipami in organizatorji tekmovanj. Trenutno lahko večino e-športnih dogodkov spremljamo brez denarnih doplačil, brezplačno preko spletnih prenosov v živo ali na zahtevo gledalcev (Esports Observer, brez datuma). V zadnjih letih je moč opaziti naraščajoč trend števila sklenjenih televizijskih pogodb in partnerstev z manjšimi organizatorji tekmovanj na rastočih regionalnih trgih v posameznih državah.

#### 1.4.4 Sponzorji

Vse več svetovno uspešnih sponzorjev in blagovnih znamk se aktivno vključuje v panogi e-športa. Sponzorji predstavljajo daleč največji vir prihodkov za igralce, ekipe in organizatorje. Igralci in ekipe imajo lahko več različnih sponzorjev. Določen sponzor lahko ekipi izdelava posebne tekmovalne drese, drugi sponzor lahko ekipi zagotovi finančna sredstva s ciljem čim boljšega športnega uspeha, tretji sponzor morda želi samo oglasni prostor na spletnih mestih igralcev in ekip v času igranja videoiger in prenosov v živo. Sodelovanje igralcev in ekip s sponzorji je odvisno od tega, kaj lahko sponzorji ponudijo in kakšna pričakovanja imajo igralci in ekipe, da bi po njihovem mnenju ter na podlagi njihovih potreb to sodelovanje bilo kar se da uspešno (International Esports Federation, 2022a). V praksi igralci nosijo drese ekip z napisi in logotipi sponzorjev, sodelujejo pri ustvarjanju digitalnih vsebin, ki se navezujejo tudi okoli sponzorjev in blagovnih znamk ter uporabljajo reklamirane izdelke in strojno ter programsko računalniško opremo.

Digitalne platforme s spletnimi prenosi tekmovanj dodelijo določen oglaševalski prostor na digitalnih zaslonih, sodelujejo z vplivneži in v nekaterih primerih lahko tudi namenijo celoten spletni digitalni kanal določeni blagovni znamki. Organizatorji tekmovanj lahko na različne načine izpostavijo in oglašujejo imena tržnih blagovnih znamk. Značilno za e-šport, se organizirajo tekmovanja in različni dogodki na podlagi najnovejših izdelkov podjetij, ki se ukvarjajo s proizvodanjem in prodajo strojne, programske računalniške opreme, igralnih konzol ter dodatne opreme za igranje iger. Približno 80 odstotkov sponzorstev v panogi e-športa prihaja s trga računalništva in videoiger ter dodatnih naprav in opreme. Drugi priljubljeni sponzorji so različna podjetja energijskih pijač in proizvajalci igralnega pohištva in opreme. Ostali pomembni sponzorji e-športa so (Ruby, 2022):

- podjetja za računalniško strojno opremo,
- spletne video platforme,
- telekomunikacijska in mobilna podjetja,
- podjetja s športnimi oblačili,
- pivovarska in podjetja z alkoholnimi pijačami,
- podjetja za brezalkoholne pijače in številni drugi.

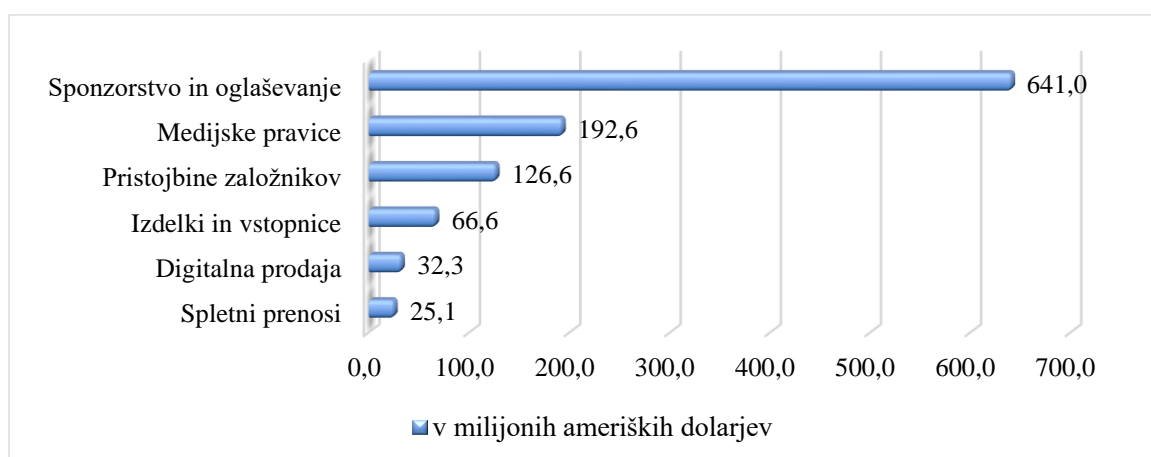
#### 1.4.5 Mediji in digitalni spletni prenosi

Spletni prenosi so v e-športih na voljo v živo ali na zahtevo. Trenutno večino spletnih prenosov predstavljajo prenosi v živo. S spodbujanjem angažiranosti spletnih gledalcev, dodatnimi zabavnimi in digitalnimi vsebinami se še dodatno povečuje uporaba in spremljanje spletnih prenosov v živo v času športnih dogodkov in tekmovanj. Čeprav se večina e-športnih dogodkov odvija na spletu, se je v zadnjem času v svet e-športa in prenosov začelo vključevati vse več televizijskih programov. Med bolj znanimi sta v ZDA televizijski hiši (angl. Entertainment and Sports Programming Network - ESPN) in (angl. Turner

Broadcasting System - TBS). Tudi vse večja uporaba mobilnih telefonov dviguje povpraševanje po elektronskih športnih dogodkih v živo. Trg spletnih prenosov in medijev glede na vire prihodkov delimo na več posameznih segmentov. Glavni segmenti so: medijske pravice, sponzoriranje in oglaševanje, vstopnice in trgovsko blago, spletni prenosi in digitalna prodaja ter pristojbine založnikov videoiger (Fortune Business Insights, 2022). Slika 2 prikazuje višino prihodkov po posameznih segmentih e-športa na svetu v letu 2021.

Sponzorstva e-športov so v letu 2021 ustvarila 641 milijonov ameriških dolarjev prihodkov. To je segment, ki največ prispeva k skupnim prihodkom e-športov in predstavlja približno 60 odstotkov vseh prihodkov.

*Slika 2: Višina prihodkov po posameznih segmentih v letu 2021*



*Prirjeno po Howarth (2023).*

Po višini prihodkov na drugem mestu sledijo prihodki iz segmenta medijskih pravic v višini 163,3 milijona ameriških dolarjev. V višini 108,9 milijona ameriških dolarjev so na tretjem mestu prihodki iz naslova pristojbin založnikov videoiger, sledijo izdelki in vstopnice (52,5 milijona ameriških dolarjev), digitalna prodaja (21,5 milijona ameriških dolarjev) in prihodki spletnih prenosov (19,9 milijona ameriških dolarjev).

E-športne dogodke v videoigrah je mogoče združiti z več deset ali celo sto lokacij po vsem svetu, medtem ko največji dogodki gostijo igralce na določeni osrednji lokaciji v živo (športne dvorane, stadioni) skupaj s kompleksnimi nastavitvami igralnih naprav (NewscastStudio, brez datuma). Organizirani tekmovalni dogodki so tematsko obarvani z videoigro, na podlagi katere je organizirano tekmovanje. Danes pri prenosih e-športov večina ponudnikov prenosov nudi nov in inovativen pogled na interaktivno prenašanje e-športov kot del zabave. V praksi je tak primer digitalna platforma za spletne prenose TwitchTV, ki nudi vsestransko funkcijo klepeta na igralnih napravah, da lahko gledalci začutijo občutek vključenosti v šport in skupnosti (Esports.net, brez datuma).

Tako kot v tradicionalnih športnih ligah tudi platforme za spletne prenose e-športov zagotavljajo določene ekskluzivnosti v smislu reprodukcije najpomembnejših dogodkov. Različne vrste videoiger in tekmovanj se odvijajo in prenašajo na določenih digitalnih platformah, zato morajo spletni gledalci z namenom ogleda določene videoigre in tekmovanja izbrati ustrezno digitalno platformo, ki gosti spletne prenose (Esports.net, brez datuma). V tabeli 3 so prikazane najbolj znane digitalne platforme e-športnih spletnih prenosov glede na priljubljenost in število spletnih gledalcev.

*Tabela 3: Najbolj priljubljene digitalne platforme za spletne prenose*

<b>Spletne platforme</b>	<b>Vrste sistemov in igralnih naprav</b>	<b>Socialna omrežja</b>	<b>Države</b>
TwitchTV	Windows, MacOS, Playstation, Xbox, iOS,	Twitter, Facebook, Youtube, Instagram	Mednarodno
Youtube Gaming	Windows, MacOS, Playstation, iOS, Android	Youtube	Mednarodno
Facebook	Windows, MacOS, iOS, Android	Twitter, Facebook, Youtube, Instagram	Mednarodno
Afreeca TV	Windows, iOS, Android	Twitter, Facebook, Youtube, Instagram	Južna Koreja
Good Game	Windows, MacOS, iOS, Android	Twitter, Facebook, Youtube, Instagram	Skupnost narodov (angl. Commonwealth)
Steam TV	Windows	/	Mednarodno
OPENREC	Windows	/	Japonska
kakaoTV	Windows	/	Južna Koreja

*Vir: lastno delo.*

Digitalna platforma TwitchTV je bila prva platforma za spletne prenose na trgu in še danes velja za najbolj prepoznavno in po številu gledalcev obiskano platformo v e-športih. V očeh gledalcev je TwitchTV številka ena med ponudniki spletnih prenosov in je v preteklosti gostila največje ter najbolj gledane e-športne dogodke z več milijoni gledalcev po vsem svetu. Ta platforma je ostala v ospredju panoge e-športa zahvaljujoč svojemu sistemu delovanja in prevzemu s strani podjetja Amazon, ki ustvarjalcem digitalnih vsebin omogoča višje prihodke, medtem ko imajo naročniki dostop do več digitalnih vsebin. Facebook je pred leti vstopil v e-šport in si je z dokaj agresivnim pristopom pridobil ekskluzivne pravice za nekatere priljubljene videoigre, kot sta na primer Counter-Strike: Global Offensive in Dota 2. Facebook ima za pridobitev več gledalcev na svoji digitalni platformi e-športov edinstveno funkcijo »sledi«. Na voljo je namenski razdelek, kjer si lahko gledalci ogledate turnirje in videoigre prijateljev neposredno v viru novic.

YouTube Gaming ni želel zaostajati in je precej dobro izkoristil svoj delež pri rasti panoge e-športa. Pri YouTube Gaming je Google namenil digitalni prostor, v katerem igralci igrajo videoigre v živo, pri čemer je izkoristil veliko število ustvarjalcev vsebine in igralcev, ki iščejo vsebino, ki jo je YouTube na svoji platformi že imel pred uvedbo te strategije. (Esports.net, brez datuma). V Aziji in Pacifiku, ZDA ter Evropi se trenutno največ spletnih prenosov videoiger odvija na platformah TwitchTV, Youtube Gaming, Facebook in Steam TV, te platforme s spletnimi prenosi imajo tudi daleč največ spletnih gledalcev na svetu. Dostop do platform je na voljo v mednarodnih državah, na več operacijskih sistemih (Windows, MacOS, iOS, Android) in igralnih napravah (Playstation in Xbox), večina teh platform pa je prisotna tudi na vseh večjih socialnih omrežjih.

SteamTV je podjetje, ki je razvilo več znanih e-športnih videoiger (Counter-Strike: Global Offensive in Dota 2) in je prevzelo pobudo, da se vključi v storitve digitalnih prenosnih platform e-športov, da bi lahko njihova močna igralna skupnost ponujala igranje videoiger v živo in delila njihovo vsebino ostalim gledalcem po svetu. Razširljiva platforma deluje odlično kot platforma za e-športe, ki temelji na spletnih forumih, veliko pozornosti posveča komunikaciji med ustvarjalci digitalnih vsebin in gledalci prek poenostavljene integracije klepeta, vključno z možnostjo glasovnega klepeta za zasebne skupine preko spletnega brskalnika Google Chrome (Esports.net, brez datuma). V državah Južne Koreje, Japonske in skupnosti narodov (angl. Commonwealth) so med bolj znanimi ponudniki spletnih prenosov digitalne platforme: Afreeca TV, Good Game, OPENREC in kakaoTV.

#### 1.4.6 Gledalci in navijači

Trajnostni, dolgoročni odnos in povezovanje z gledalci ter navijači e-športa, zahteva natančno poznavanje demografskih značilnosti, dinamike in vedenja hitro rastočega občinstva v e-športu. V letu 2024 se pričakuje, da bo skupno globalno občinstvo e-športov preseglo 575 milijonov, predvsem zaradi močnih in rastočih trgov e-športov na Kitajskem, v Severni Ameriki in Evropi ter v regijah v vzponu, kot je Latinska Amerika. Gledalci in navijači so v večini mlajše generacije, pretežno moškega spola in digitalno ozaveščeni. Statistično je več kot šest od desetih uporabnikov interneta, ki spremljajo e-šport, starih med 16 in 35 let. Kot primer, povprečna starost ljubiteljev tradicionalnega športa je približno 50 let – za e-šport je povprečna starost 26 let. Leta 2020 je digitalna platforma TwitchTV v skupnem časovnem številu ogledov, zabeležila trilijon minut ogledane digitalne vsebine, kar je 78 odstotkov več kot leta 2019. Vzpodbuden je tudi podatek, da je vse večja publika oboževalcev e-športa dovzetna za blagovne znamke. 90 odstotkov uporabnikov digitalne platforme TwitchTV lahko prepozna vsaj enega izmed sponzorjev e-športov, ki kot blagovna znamka prvotno ne deluje v panogi e-športa. Zaradi digitalne narave e-športa so njegovi oboževalci med seboj dobro povezani in zlahka ustvarijo lastno digitalno vsebino na spletu, pri čemer spletni prenosi omogočajo blagovnim znamkam nadaljnjo pot, da se vključijo v ekosistem e-športa (Alivia, 2021).

Gledalci in navijači e-športa so zelo naklonjeni tudi obiskovanju organiziranih dogodkov, ki potekajo v živo na stadionih ali športnih dvoranah. Uspešen primer takšne organizacije je na primer že omenjeno svetovno prvenstvo v videoigri FIFA (angl. FIFA eWorld Cup), kjer imajo blagovne znamke in imetniki pravic dodatno priložnost za sodelovanje. Na Poljskem leta 2017, je potekalo tekmovanje, na katerem se je v dveh vikendih skupno zbralo okoli 170.000 gledalcev v športni dvorani Spodek Arena, kjer so lahko v igranju serije videoigre FIFA spremljali 12 e-športnih ekip. Občinstvo e-športa se razlikuje od povprečnih tradicionalnih športnih navdušencev. V e-športu so gledalci in navijači večinoma mlajši in so vključeni v digitalne ekosisteme e-športov. Imetnikom digitalnih pravic in blagovnim znamkam to naraščajoče občinstvo ponuja dodatne razloge za vlaganje v novo panogo e-športa, tako zdaj kot v prihodnosti (Alivia, 2021).

#### 1.4.7 Pregled e-športnih trgov

Skupna tržna vrednost panoge e-športa je leta 2021 prvič preseгла mejo milijarde ameriških dolarjev, v letu 2022 pa je tržna vrednost panoge znašala približno 1,38 milijarde ameriških dolarjev. Ta naraščajoči denarni tok prihodkov prihaja iz vsega sveta (Insider intelligence, 2023). **Severna Amerika, Azija in Pacifik** ter **Evropa** so trije največji trgi e-športa glede na število gledalcev in igralcev ter višino prihodkov v letu 2022 (Howarth, 2023):

- Največji e-športni trg Kitajske je ocenjen na 360,1 milijona ameriških dolarjev.
- E-športni trg ZDA predstavlja približno 243 milijonov ameriških dolarjev.
- Trg zahodnega dela Evrope je vreden približno 205,8 milijona ameriških dolarjev.

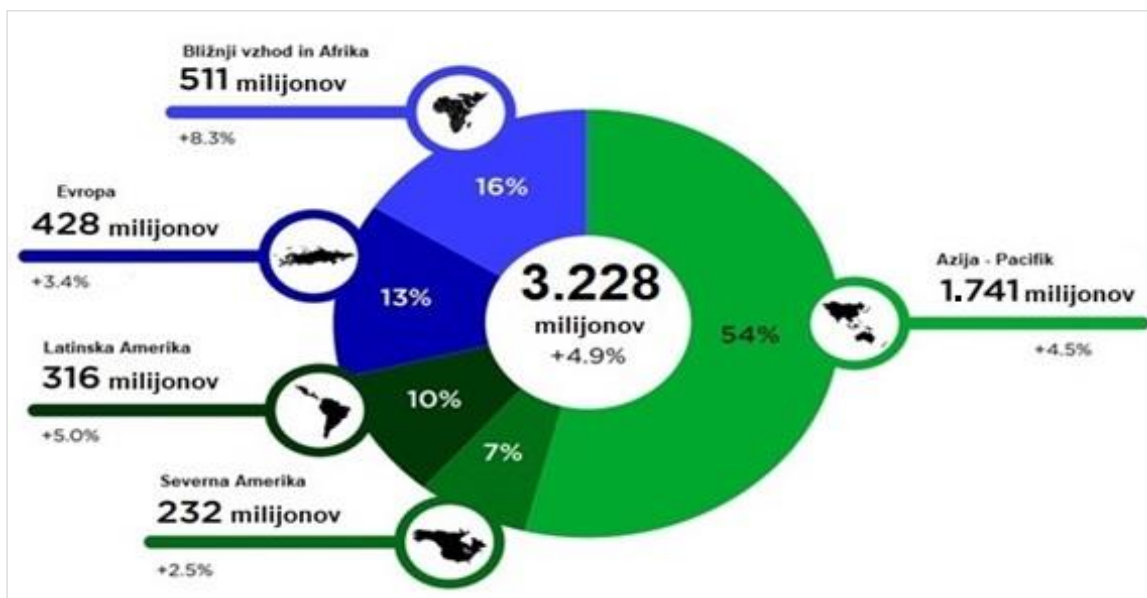
Trg Azije in Pacifika predstavlja dobro polovico svetovne gledanosti e-športov, skoraj 60 odstotkov. Trg Kitajske predstavlja skoraj tretjino svetovnih prihodkov od e-športa. Ameriški trg e-športa je ocenjen na 243 milijonov ameriških dolarjev in je trenutno drugi največji regionalni trg e-športa. Na tretjem mestu mu z 205,8 milijona ameriških dolarjev sledi trg zahodnega dela Evrope. Napovedi predvidevajo, da bodo ZDA leta 2023 imele 28,7-odstotni tržni delež. To je 6,9 odstotka več od predvidenega tržnega deleža za trenutno vodilno državo Kitajske na trgu e-športa z 21,8 odstotki v letu 2023. Na tretjem mestu naj bi bila po napovedih država Južne Koreje z 18,2-odstotnim tržnim deležem (Howarth, 2023). Preostali del sveta predstavlja le približno 15 odstotkov celotnih prihodkov e-športa, toda kljub temu obstaja nekaj posameznih pokrajin, v katerih je e-šport priljubljen in bi lahko v prihodnjih letih te pokrajine igrale vidnejšo vlogo na trgu e-športa. Ena najhitreje rastočih pokrajin je Latinska Amerika, ki je v preteklih treh letih beležila približno 18 milijonov ameriških dolarjev prihodkov, v letu 2023 pa naj bi prihodki v e-športu skokovito narasli na 42 milijonov ameriških dolarjev (Insider intelligence, 2023).

Pri Newzoo (2022a, str. 21) so opravili raziskavo, ki ugotavlja, da je kljub omilitvi ukrepov zaradi pandemije virusa covid-19 in vračanju ljudi v običajna življenja, svetovno število igralcev e-športa leta 2022 doseglo novo rekordno število in je naraslo za 4,9 odstotka. Skupno število igralcev videoiger v letu 2022 je bilo 3,2 milijarde, kar je rezultat vse večje

priljubljenosti iger med mlajšimi generacijami in tudi drugimi generacijami, ki se počasi starajo, a kljub vsemu igrajo različne videoigre. Pokrajine Latinske Amerike, Afrike in Bližnjega vzhoda beležijo rast panoge e-športa in bodo v prihodnjih letih glavne gonilne sile pri nadaljnjem razvoju e-športa. V teh pokrajinah so glavni dejavniki rasti števila igralcev bolj dostopna in boljša internetna (tudi mobilna) infrastruktura, cenovno ugoden dostop do interneta (tudi mobilnega) in naraščajoči srednji razred prebivalstva v državah iz omenjenih pokrajin. Dostopnost igranja videoiger zaradi brezplačnega modela igranja, naraščajoče število uporabnikov mobilnih telefonov in pomembnost aplikacij v rastočih trgih pomeni, da lahko tudi v prihodnje pričakujemo še višje število igralcev tudi v primeru višje inflacije in cen.

Število igralcev e-športov na svetu po posameznih območjih v letu 2022 je prikazano na sliki 3. Z dobrim polovičnim deležem in 54 odstotki prevladuje pokrajina Azije in Pacifika (1.741 milijonov igralcev), s 16 odstotki na drugem mestu sledi Bližnji vzhod in Afrika (511 milijonov igralcev) in na tretjem mestu Evropa s 13 odstotki (428 milijonov igralcev). Leta 2022 je bilo v Latinski Ameriki 10 odstotkov vseh svetovnih igralcev (316 milijonov) in v Severni Ameriki 7 odstotkov (232 milijonov igralcev). Vse svetovne pokrajine so v letu 2022 glede na leto 2021 zabeležile porast števila igralcev. Skupno število igralcev na svetu je leta 2022 znašalo 3.228 milijonov in se je v primerjavi z letom 2021 povečalo za 4,9 odstotka.

*Slika 3: Število igralcev e-športa po pokrajinah v letu 2022*

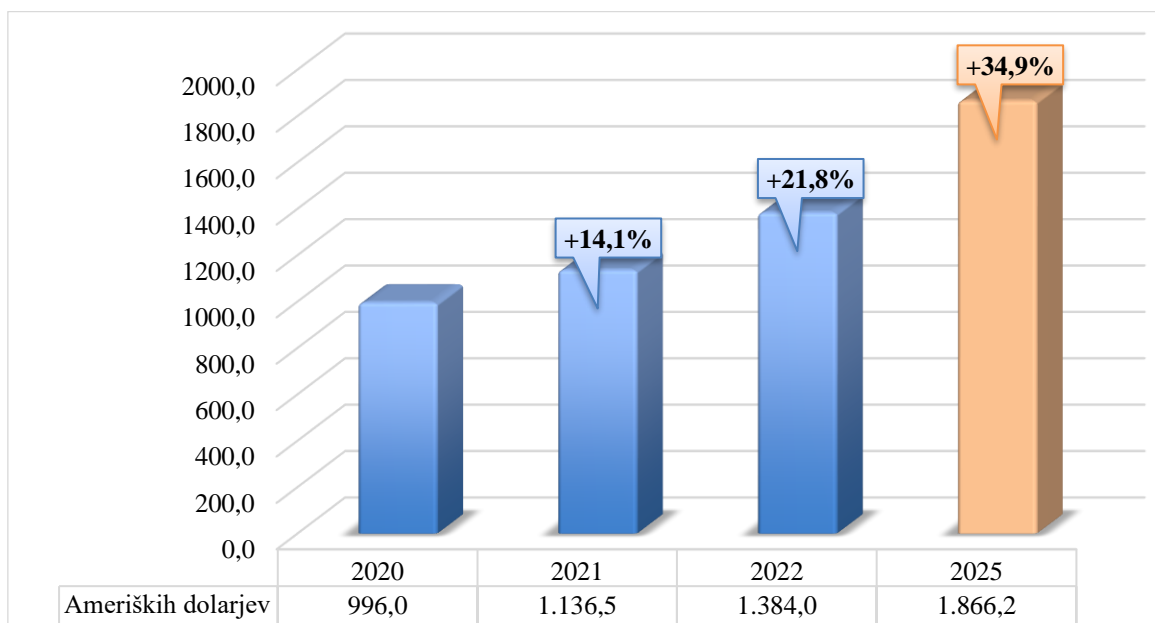


*Prirjeno po Newzoo (2022a).*

Na sliki 4 so prikazani prihodki panoge e-športa na globalni ravni med leti 2020 in 2022, skupaj z napovedjo rasti prihodkov do leta 2025 izmerjeni v milijonih ameriških dolarjev. V letu 2020 so celotni prihodki e-športne panoge znašali 996 milijonov ameriških dolarjev. E-športna panoga je v letu 2021 prvič v zgodovini preseгла mejo milijarde ameriških dolarjev

in je s prihodki v višini 1.136,5 milijonov ameriških dolarjev za 14,1 odstotka preseгла višino prihodkov v letu 2020. V letu 2022 je e-športna panoga dosegla še višjo rast celotnih prihodkov, v tem letu so prihodki panoge znašali 1.384 milijonov ameriških dolarjev, kar je 21,8 odstotka več kot v letu 2021. Po navedbah raziskave (Newzoo, 2022b), se do leta 2025 pričakuje nadaljnja rast prihodkov e-športne panoge na globalni ravni. Po napovedih, bi lahko celotni prihodki v letu 2025 znašali približno 1.866,2 milijona ameriških dolarjev, kar bi bilo v primerjavi z zadnjimi razpoložljivimi podatki trga e-športa v letu 2022 za 34,9 odstotka višja rast prihodkov.

Slika 4: Rast prihodkov e-športne panoge med leti 2020 in 2025



Prirejeno po Newzoo (2022b).

E-šport v zadnjih letih beleži konstantno rast priljubljenosti med e-športnimi navdušenci in občasnimi gledalci e-športa. Glavni dejavniki rasti globalnega občinstva so (Newzoo, 2022b):

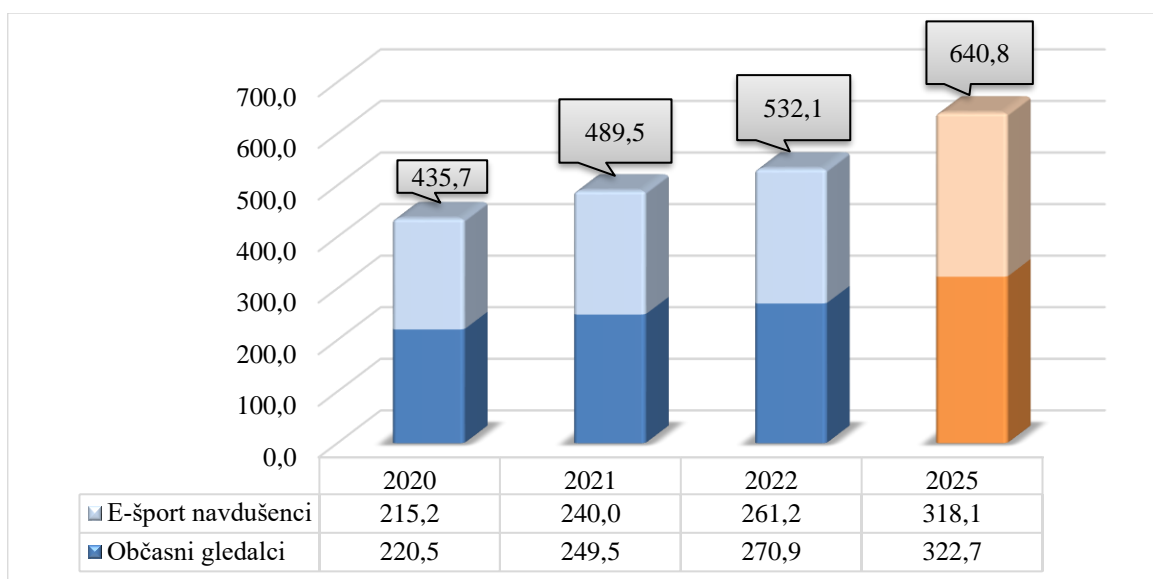
- Popularne nove e-športne franšize, kot je na primer franšiza videoigre Valorant, ki deluje na podlagi uspehov delovanja podjetja Riot Games in izkušenj z uspešnico videoigre League of Legends.
- Širitev mobilnega e-športa, iger in regionalnih lig, kot sta na primer mobilni igri in tekmovanji Mobile Legends: Bang Bang in League of Legends: Wild Rift.
- Vzpon e-športa na rastočih trgih v jugovzhodni Aziji, Latinski Ameriki ter na Bližnjem vzhodu in v Afriki.

Slika 5 prikazuje e-športne navdušence na globalni ravni, ki gledajo e-športne vsebine več, kot enkrat na mesec. Na globalni ravni je bilo v letu 2020 približno 215,2 milijona e-športnih



navdušencev. Leta 2021 je bilo takih, ki gledajo e-športne vsebine več kot enkrat na mesec 240 milijonov in v letu 2022 približno 261,2 milijona. Do leta 2025 naj bi bilo po napovedih na globalni ravni že 318,1 milijona e-športnih navdušencev. Drugi del občinstva predstavljajo občasni gledalci e-športa. Teh je bilo v letu 2020 na svetu 220,5 milijona, v letu 2021 je bilo občasnih gledalcev 249,5 milijona in 270,9 milijona v letu 2022. Število občasnih gledalcev e-športa do leta 2025 naj bi znašalo približno 322,7 milijona. Skupno število občinstva na globalni ravni je bilo leta 2020 približno 435,7 milijona, medtem ko je bilo leta 2021 skupno število občinstva na globalni ravni 489,5 milijona (+12,4 odstotka) in v letu 2022 približno 532 milijonov gledalcev (+8,7 odstotka). Po napovedih in ocenah naj bi do leta 2025 skupno število globalnih gledalcev znašalo že okoli 640,8 milijona, kar bi glede na leto 2022 predstavljalo 20,4-odstotno rast globalnega občinstva v e-športih.

Slika 5: Rast globalnega občinstva med leti 2020 in 2025 (v milijonih)



Prirejeno po Newzoo (2022b).

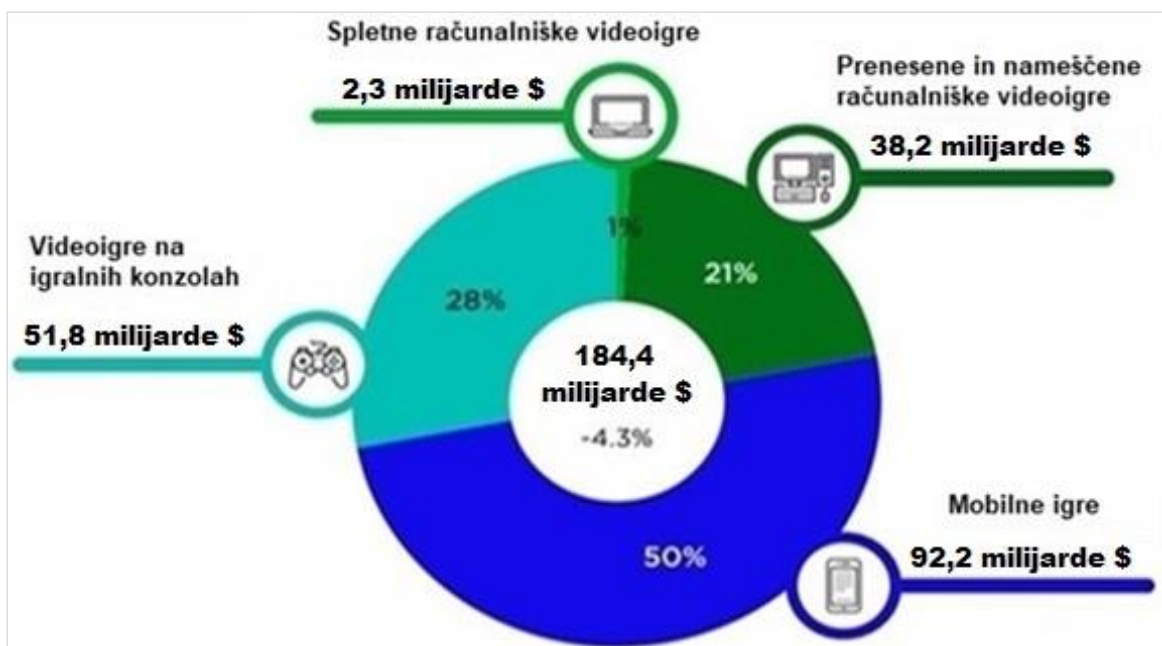
Pandemija virusa covid-19 je imela pozitiven vpliv v industriji zabave in videoiger, vendar je povzročila tudi nekatere izzive za panogo e-športa in ustvarjanje novih videoiger, to velja predvsem za igralne konzole in v manjši meri za osebne računalnike. Ti izzivi vplivajo na panogo še danes. Pomanjkanje zalog, prekinjene dobavne linije in studii videoiger, ki so se prilagajali delu od doma, je povzročilo nešteto zamud pri videoigrah, uporabniki pa niso mogli najti konzol nove generacije in komponent za računalniške igre. To deloma pojasnjuje skoraj enakomerno rast osebnih računalnikov in upad igralnih konzol PlayStation 5 in Xbox serije X, ki ju na trgu igralnih konzol še vedno primanjkuje skorajda dve leti po izidu. Tudi pomanjkanje polprevodniških čipov in dobava grafičnih procesorjev ter drugih računalniških komponent še vedno negativno vplivajo na svetovni trg. Tako bo verjetno ostalo vsaj do konca leta 2023. Tudi visokokakovostne AAA videoigre (angl. Triple-A videogames) z visokimi proračuni večjih založnikov se še vedno soočajo z zamudami, saj visoko

proračunske videoigre, ki so se začele razvijati v začetku pandemije šele sedaj vstopajo v post produkcijsko fazo razvoja. Tudi studii videoiger se še vedno prilagajajo razmeram na trgu. Nadaljnja rast naročniških storitev in brezplačnega igranja videoiger pomeni, da igranje visokokakovostnih AAA videoiger ni več tako priljubljeno in sezonsko, kot je bilo nekoč. Medtem ko mnoge videoigre zamujajo z izidi na trgu in so bile časovno preložene, igralci še naprej ostajajo zvesti pri igranju že prisotnih in uspešnih videoiger na trgu (Newzoo, 2022a, str. 23–24).

Na podlagi raziskave Newzoo (2022a, str. 23), vrste videoiger ločimo na naprave, na katerih igralci le te igrajo in jih lahko delimo na:

- nameščene in prenesene računalniške videoigre,
- spletne računalniške videoigre,
- videoigre na igralnih konzolah,
- mobilne igre.

*Slika 6: Globalni trg iger v letu 2022*



*Prirejeno po Newzoo (2022a).*

Globalni trg videoiger je leta 2022 ustvaril skupno 184,4 milijarde ameriških dolarjev, kar je 4,3 odstotka manj kot v prejšnjem letu. Razlog naj bi bil predvsem v pričakovani korekciji trga, po tem, ko je trg v obdobju dveh let v času pandemije virusa doživel nad pričakovano tržno rast. Kljub temu so dolgoročni obeti in napovedi za trg iger zelo pozitivni in optimistični. Mobilne igre predstavljajo že 50-odstotni delež na globalnem trgu iger oziroma 92,2 milijarde ameriških dolarjev. Po velikosti tržnega deleža z 28 odstotki sledijo videoigre na igralnih konzolah, ki so v letu 2022 predstavljale 51,8 milijarde ameriških dolarjev.

Sledijo računalniške videoigre, ki so nameščene in prenesene na osebnih računalnikih. Velikost tržnega deleža teh videoiger znaša 21 odstotkov oziroma 38,2 milijarde ameriških dolarjev. Najmanjši tržni delež imajo spletne računalniške videoigre v brskalniku, te predstavljajo zgolj 1 odstotek tržnega deleža oziroma 2,3 milijarde ameriških dolarjev.

## **2 SLOVENIJA IN E-ŠPORT**

V svetu so tekmovanja v e-športih že močno razvita, iz leta v leto pa tudi pri nas pridobivajo priljubljenost in veljavo. E-šport v Sloveniji v zadnjih letih doživlja vse večjo javno prepoznavnost, napredek in razvoj. Slovenija ima že kar nekaj vrhunskih igralcev, ki se že preživljajo z igranjem videoiger in tekmujejo tudi na e-športnih tekmovanjih v tujini. Določena slovenska tekmovanja se povezujejo v tuje, globalne lige, imamo pa tudi največji slovenski e-športni dogodek pod imenom: EPICENTER, ki ga bom predstavil v nadaljevanju. Po navedbah (Perko, 2020), imamo v Sloveniji približno 40.000 prebivalcev, ki se resno in redno ukvarjajo z igranjem ter spremljanjem videoiger in predstavljajo glavno bazo e-športnikov v državi. Dodatne ocene kažejo, da naj bi 600.000 Slovencev vsaj občasno igralo videoigre.

V nadaljevanju bom opisal glavne e-športne organizacije v Sloveniji, ki se ukvarjajo z organiziranjem tekmovanj, dogodkov, uvedbo in urejanjem pravil ter delovanjem v svetu e-športov. V nadaljevanju bom prikazal glavne dogodke in tekmovanja v Sloveniji, predstavil najbolj priljubljene in uspešne e-športne videoigre ter slovenske e-športnike, ki so uspešni tako v tujini, kot na domačem trgu e-športa v Sloveniji. V zadnjem delu poglavja bom na kratko predstavil dosedanja pravila in smernice na trgu e-športa v Sloveniji in v svetu, ki se v tej novi, razvijajoči panogi šele oblikuje ter uveljavlja.

### **2.1 Opis e-športnih organizacij**

V Sloveniji že obstajata dve e-športni zvezi, ki bi radi predstavljali krovno organizacijo elektronskih športov v Sloveniji. Pred nekaj leti je bila že ustanovljena EŠZS, leta 2020 pa smo v Sloveniji pridobili še novoustanovljeno slovensko e-športno zvezo (v nadaljevanju SEŠZ). Obe zvezi in Društvo za elektronske športe – spid.si, ki predstavljajo glavne organizacije na področju e-športa v Sloveniji, bom predstavil v nadaljevanju.

#### **2.1.1 E-športna zveza Slovenije**

EŠZS je samostojno, prostovoljno in neprofitno združenje e-športnih društev, ki se ukvarjajo z e-športi, organizacijo e-športnih dogodkov, nudenjem pomoči e-športnim organizacijam in drugim, ki so kakorkoli povezani s področjem e-športa v državi. EŠZS je bila ustanovljena z namenom uveljavitve in regulacije e-športa na državni ravni, skrbi za promocijo e-športa in že dolga leta deluje ter si prizadeva za uspehe slovenskih organizacij in ekip na področju

slovenskega e-športa. EŠZS je ena izmed mnogih e-športnih zvez po celem svetu, katerih cilj je pridobitev prepoznavnosti pri olimpijskih zvezah in na političnih vrhovih ter priznanju e-športa kot šport (E-športna zveza Slovenije, 2021, str. 2). Vizija EŠZS je postati ena najboljših e-športnih organizacij v Sloveniji z doseganjem vrhunskih rezultatov na svetovni in evropski ravni. To ji že uspeva z uspešno dosedanjo organizacijo ter dolgoročnim sodelovanjem s partnerji, sponzorji in donatorji. Glavno poslanstvo EŠZS je skrb in prizadevanje za razvoj e-športa v Sloveniji, povečanje števila e-športnikov in e-športnih ekip ter spodbujanje delovanja sodnikov na e-športnih dogodkih ter vseh strokovnih delavcev na tem področju. Prizadeva si uveljaviti in regulirati e-šport ter postaviti pravila za tekmovanja. Zelo pomembna je tudi aktivnost EŠZS, ki se bori proti prisotnemu stereotipu e-športnika v Sloveniji (E-športna zveza Slovenije, brez datuma a). Osnovni podatki EŠZS so navedeni v tabeli 4.

*Tabela 4: Osnovni podatki EŠZS*

	
Sedež zveze	Zvezda 19, 1000 Ljubljana
Organi zveze	Zbor članov, upravni odbor, nadzorni odbor, disciplinska komisija
Predsednik zveze	Gašper Bakač

*Vir: lastno delo.*

Ključne delovne naloge za zasledovanje ciljev in poslanstva EŠZS (E-športna zveza Slovenije, 2021, str. 2):

- Organizacija in pomoč pri organizaciji e-športnih dogodkov in tekmovanj.
- Vodenje nekaterih e-športnih ekip.
- Povezovanje in delovanje z drugimi sorodnimi organizacijami.
- Načrtovanje in uskladitev tekmovalnih pravil.
- Prizadevanje za enotno strokovno literaturo e-športa.
- Svetovanje in pomoč novim ter neznanim e-športnim ekipam.
- Skrb za evidenco e-športnikov in e-športnih društev.
- Skladnost e-športnih dogodkov in tekmovanj.
- Podpora društvom in klubom pri postopkih ustanovitve in vodenja.
- Izboljšanje priljubljenosti in krepitev javnega mnenja o e-športu.
- Predstavljanje izhodiščni medij za stik z večjimi založniki videoiger.
- Izobrazba in strokovno usposabljanje e-športnih sodnikov.

Leta 2022 je bila EŠZS sprejeta med članice OKS. Ta dogodek lahko označimo za zgodovinsko prelomni dogodek, ker je OKS eden izmed prvih v Evropi in tudi na svetu, ki je med članstvo sprejel e-športno zvezo. Slovenski e-šport se s tem vključuje v vodilne organizacije, ki narekujejo svetovne športne trende. Vključitev EŠZS pod okrilje OKS kaže na edinstveno podporo slovenskemu e-športu, e-športnikom in ekipam ter jim v prihodnosti zagotavlja temelje za njihovo nadaljnjo rast, razvoj spretnosti in jim omogoča dobre rezultate tudi na svetovni ravni e-športa. Nedavno je bila EŠZS sprejeta tudi v največjo Mednarodno e-športno federacijo na svetu (angl. International Esports Federation - IESF), prikazano na sliki 7. To je velik napredek v razvoju e-športa v Sloveniji, slovenskim e-športnikom pa omogoča v prihodnosti sodelovanje na mednarodnih prvenstvih (Slovenske novice, 2022). Mednarodna e-športna federacija spodbuja e-šport kot pravi šport brez ovir in deluje v imenu vseh 111 držav članic z vsega sveta.

*Slika 7: Slovenija članica Mednarodne e-športne federacije*



*Vir: International Esports Federation (2022b).*


### 2.1.2 Slovenska e-športna zveza

SEŠZ je skupnost igralcev, ekip, organizatorjev in vseh drugih, aktivnih na področju e-športov v Sloveniji. V Ljubljani dne 18. maja leta 2020, je Društvo za elektronske športe – spid.si skupaj s svojimi partnerji naznanilo načrte za ustanovitev SEŠZ, ki bo po predstavljenih načrtih aktivna na področju popularizacije, legitimizacije in standardizacije e-športnega področja v državi. To bodo poskušali doseči preko aktivnosti, usmerjenih na skupnosti igralcev, ekip, organizatorjev in sponzorjev e-športa v Sloveniji. Predsednik Društva za elektronske športe – spid.si, Samo Zavašnik meni »ta hitra rast je razlog za ustanovitev slovenske e-športne zveze, ki bo bila ključna pri ureditvi področja e-športa s pravilniki, načini delovanja, treniranja in zagotavljanja standardov, s katerimi bomo postavili temelje pravilnega razvoja in sodelovanja v športu ter preprečevanju nepravilnosti in zlorab, kot tudi vzpostavili oporno točko, ki bo vodila igralce na poti do uspeha na področju e-športa iz lokalnega, do regijskega, nacionalnega in nato svetovnega nivoja.« (Društvo za elektronske športe – spid.si, 2020). Tabela 5 prikazuje glavne zastavljene cilje

in točke programa delovanja SEŠZ v Sloveniji. Med glavnimi cilji je poenotenje pravil za posamezne vrste videoiger, izdelava in izvajanje programov izobraževanja sodnikov ter zagotavljanja skladnosti, doseči ustrezne tehnične in sistemske pogoje za igranje s povezovanjem igralcev ter organizatorjev e-športov, krepitev odnosov z javnostmi in izboljšanje javnega mnenja o e-športu, uvedba modela državnih tekmovanj, sprejem in vključitev s strani mednarodnih organizacij ter promocija članstva e-športnih ekip, organizatorjev tekmovanj in podjetij, ki delujejo v e-športni panogi.

*Tabela 5: Glavni cilji programa ustanovitve slovenske e-športne zveze*

	Glavne točke
1.	Poenotenje pravil za posamezne vrste videoiger, izdelava in izvajanje programov izobraževanja sodnikov ter zagotavljanja skladnosti v Sloveniji.
2.	S povezovanjem igralcev e-športa organizatorjev tekmovanj doseči ustrezne tehnične in sistemske pogoje za igranje v vseh vrstah.
3.	Odnosi z javnostmi in mediji na področju legitimizacije e-športov in videoiger ter izboljšanje mnenja javnosti o e-športu.
4.	Uvedba modela državnih tekmovanj v videoigrah Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, FIFA in Rocket League.
5.	Sprejem in vključitev s strani mednarodnih organizacij e-športa in sodelovanje na mednarodnih nacionalnih turnirjih.
6.	Promoviranje članstva e-športnih ekip in organizacij, organizatorjev tekmovanj in podjetij, ki delujejo v e-športu.



*Prirejeno po Društvo za elektronske športe – spid.si (2020).*

### 2.1.3 Društvo za elektronske športe – spid.si

Društvo za elektronske športe – spid.si je bilo ustanovljeno leta 2011 s ciljem promocije e-športov v Sloveniji. Prvotno organizacijo spletnih turnirjev so z uradno ustanovitvijo nadgradili leta 2013, ko so začeli organizacijo turnirjev ter srečanj udeležencev z osebnimi računalniki in združljivimi igralnimi konzolami po celotni državi, na katerih se za namen igranja videoiger vzpostavi LAN povezava med igralnimi napravami. Glavne značilnosti in dejavnosti Društva za elektronske športe – spid.si so (Društvo za elektronske športe – spid.si, brez datuma a):

- Neodvisno društvo.
- Igričarski navdušenci in prostovoljci, ki organizirajo dogodke, tekmovanja, festivale ter pogovorne oddaje.
- Poročanje in informiranje iz kraja e-športnih dogodkov (tekst, slike, videi in prenosi v živo).
- Zabavne vsebine in dogodki iz področja videoiger.
- Priročniki, blogi in reportaže iz sveta e-športa v Sloveniji.

Društvo za elektronske športe – spid.si je med elektronskimi športi poleg številnih manjših dogodkov in tekmovanj v igrah zelo znano po organizaciji največjega igralnega dogodka v Sloveniji pod imenom: EPICENTER. Ta dogodek se v Sloveniji organizira vsako leto, obišče pa ga več kot 2.000 udeležencev. Na tem zabavnem in igralsko pestrem dogodku se zberejo igralci, obiskovalci in privrženci videoiger iz vse Slovenije. V svoji ponudbi nudijo tudi storitve najema opreme. Preko spletne strani in elektronske pošte je možno najeti naslednjo opremo: Računalniško igralna oprema, sejemska oprema/pohištvo, osvetlitev/ozvočenje, fotografija-video oprema, oprema za internetno omrežje in električno omrežje.

## **2.2 Predstavitev največjih tekmovanj, dogodkov in iger**

V tem poglavju bom predstavil trenutno najbolj priljubljena tekmovanja, dogodke in igrane videoigre v Sloveniji, večina teh tekmovanj poteka pod organizacijo EŠZS, Društva za elektronske športe – spid.si in festivala pod imenom Game Gang Show.

Po podatkih spletne strani Esports Earnings (2023), ki beleži statistične podatke e-športov po posameznih državah na svetu, je Slovenija na svetovni lestvici izmed 164 držav trenutno na 55. mestu po uspešnosti in višini zaslužkov e-športnih igralcev in ekip iz Slovenije. Lestvica predstavlja najboljše države igralcev v e-športu, ki so osvojili denarne nagrade na podlagi informacij, objavljenih na internetu. Viri vključujejo članke z novicami, objave na forumih, poročila v živo, intervjuje, uradne izjave, zanesljive zbirke podatkov, videoposnetke na zahtevo in druge javno dostopne vire, ki hranijo pretekle podatke in analize e-športa.

Skupne ocenjene prejete denarne nagrade in vsi prihodki slovenskih e-športnikov ter ekip do leta 2023 v svetu znašajo 2.200.574 ameriških dolarjev. 128 e-športnikov iz Slovenije je sodelovalo na skupno 616 turnirjih, ki so se odvijali v več državah po svetu. Deset najboljših uvrstitev na svetovnih turnirjih, prejete višine denarnih nagrad, imena videoiger in število igralcev je prikazano v tabeli 6.

Večina najboljših slovenskih uvrstitev se je beležila na turnirjih v videoigri z naslovom Fortnite. Leta 2021 je bila dosežena najboljša uvrstitev dveh slovenskih e-športnikov na turnirju (angl. Fortnite Champions Series: All Star Showdown C2S7 Solo Final) v Evropi.



Zasedla sta 1. in 5. mesto in skupno zaslužila 220.000 ameriških dolarjev. Drugi največji dosežek predstavlja evropski turnir (angl. Fortnite Champions Series: 2021 Grand Royale), ko si je slovenski igralec delil 1. mesto na turnirju v igri Fortnite in prejel nagrado 200.000 ameriških dolarjev. Trenutno tretji največji dosežek pa je rezultat na turnirju (angl. Fortnite Champions Series: Chapter 3 Season 2 Grand Finals) v Evropi leta 2022, ko sta dva e-športnika iz Slovenije dosegla 2. in 17. mesto in skupno prejela 105.000 ameriških dolarjev denarne nagrade.

*Tabela 6: Deset najboljših uvrstitev slovenskih e-športnikov na svetu*

	<b>Datum</b>	<b>Turnir</b>	<b>Višina nagrade (v ameriških dolarjih)</b>	<b>Igra</b>	<b>Št. igralcev</b>
1.	26. 6. 2021	FNCS: All Star Showdown C2S7 Solo Final Europe	220.000	Fortnite	2
2.	21. 11. 2021	FNCS: 2021 Grand Royale	200.000	Fortnite	1
3.	29. 5. 2022	FNCS: Chapter 3 Season 2 Grand Finals: Europe	105.000	Fortnite	2
4.	16. 8. 2020	FNCS: Chapter 2 Season 3 Grand Finals: Europe	82.000	Fortnite	2
5.	06. 3. 2022	FNCS: Chapter 3 Season 1 Grand Finals: Europe	80.000	Fortnite	2
6.	10. 11. 2019	League of Legends 2019 World Championship	77.875	League of Legends	2
7.	31. 10. 2020	League of Legends 2020 World Championship	60.750	League of Legends	2
8.	30. 5. 2021	FNCS: Chapter 2 Season 6 Grand Finals: Europe	60.000	Fortnite	2
9.	24. 5. 2020	FNCS Invitational Grand Finals: Europe	51.000	Fortnite	3
10.	28. 7. 2019	Fortnite World Cup Finals 2019 Solo	50.000	Fortnite	1

*Prirejeno po Esports Earnings (2023).*

### 2.2.1 Epicenter

Društvo za elektronske športe - spid.si organizira največji slovenski dogodek v igranju videoiger pod imenom: EPICENTER, ki neprekinjeno poteka že od leta 2013 in je v času svojega delovanja do danes postal največji igralniški festival v državi ter v širši regiji Adriatik. Zgodnji začetki prireditve so bili na srednjih šolah in fakultetah, kasneje pa se je dogodek začel razvijati in postajal iz leta v leto večji. V preteklih letih so bile organizirane prireditve na Gospodarskem razstavišču in sejmu v Celju. Na dogodku se tradicionalno zbere najmanj 500 igralcev in mnogo več gledalcev in navdušencev e-športa in videoiger. Preko družbenih omrežij, spletnih strani, prenosov v živo in v času pred, med in po dogodku, po



ocenah organizatorjev prireditvev doseže več kot 200.000 prebivalcev v državi (Društvo za elektronske športe – spid.si, brez datuma a). Organizatorji dogodka dajo velik poudarek medijski pokritosti, z lastnimi medijskimi vsebinami, ki so ustvarjene v času dogodka (video povzetki dogajanja, slike, video prenosi v živo).

Dogodek EPICENTER je zasnovan na podlagi koncepta LAN spletne povezave. To v praksi pomeni, da vsi igralci na prizorišče prinesejo svoje računalnike in se preko vzpostavljene lokalne omrežne povezave povežejo med seboj ter na svetovni splet s ciljem skupnega igranja videoiger z več igralci. Nekateri igralci igrajo za zabavo in se družijo, večina igralcev pa pride z namenom tekmovanja na organiziranih turnirjih in ligah, za katere partnerji in pokrovitelji dogodka zagotovijo lepe denarne nagrade za najboljše igralce v višini približno 6.000 EUR. Poskrbljeno je tudi za kakovostne spletne prenose igranja videoiger v živo. V času pandemije virusa covid-19 je dogodek v celoti potekal preko spleta, pod imenom Epicenter Online. Dogodek je presegel vsa pričakovanja in zabeležil rekordno udeležbo in gledanost tekmovanj in digitalnih vsebin. Aktivnih je bilo 1.540 sodelujočih na skupno 9 turnirjih, ustvarjenih je bilo več kot 100 ur digitalnih vsebin, ki jih je pogosto spremljalo okoli 1.500 spletnih gledalcev na prenosih v živo (Društvo za elektronske športe – spid.si, brez datuma a).

Zadnji dogodek EPICENTER 21 je potekal v letu 2022, in sicer 27. in 28. avgusta. Dogodek se je odvijal na Celjskem sejmu, na dogodku je bilo prisotnih 296 e-športnikov in več kot 1.000 obiskovalcev, ki so lahko spremljali 6 različnih tekmovanj z denarnim skladom približno 10.000 EUR. Na dogodku je bilo urejenih več kot 20 razstavnih mest, sodelovalo pa je tudi več kot 15 znanih slovenskih e-športnikov.

Na zadnjem EPICENTER 21 dogodku so bila organizirana tekmovanja v vseh najpopularnejših videoigrah, kot so FIFA, Fortnite, Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, Valorant in druge. Za prijavo na tekmovanje so igralci lahko kupili vstopnice preko spletne trgovine na uradni spletni strani Društva za elektronske športe - spid.si. Igralci ali obiskovalci, ki niso želeli tekmovati in so kljub temu radi prišli na dogodek s svojimi računalniki, igralnimi konzolami ter prijatelji, so lahko za zabavo igrali priljubljene videoigre pozno v noč. Ti igralci in obiskovalci so imeli priložnost nakupa navadne karte, ki prav tako zagotavlja vstop na dogodek vendar brez možnosti tekmovanja na e-športnih turnirjih. Vsi obiskovalci in igralci so se lahko udeležili raznih zabavnih turnirjev in dodatnih aktivnosti, ki so potekale tudi izven časa rednega poteka dogodka (Klepec, 2022).

EPICENTER je zastavljen v obliki festivala, ki ob glavnih tekmovanjih nudi tudi različne dodatne zabavne in izobraževalne aktivnosti, prikazane na sliki 8 (Klepec, 2022):

- Na veliki javni prireditvi, na kateri je razstavljeno blago, zlasti industrijsko (angl. Exposition, v nadaljevanju EXPO), so prisotni razstavljalci z različnih področij: računalništvo in nove digitalne tehnologije, videoigre, dodatna oprema, športne in

zabavne aktivnosti. Na EXPO delu lahko obiskovalci spoznajo in preizkusijo nove produkte, opremo ali izdelke ter tudi kaj kupijo na organiziranih stojnicah.

- Okrogle mize in klepeti z različnimi gosti iz sveta e-športa, o temah kako postati profesionalni e-športnik, kako oblikovati predano spletno skupnost, e-športne organizacije in o izzivih panoge e-športa, kako uspeti kot ustvarjalec digitalnih vsebin, oblikovanje spletne samopodobe ter o vplivih družbenih omrežij in podobno.
- Zabavne aktivnosti in zabavni turnirji v priljubljenih ter znanih videoigrah malce drugače. Najboljši posamezniki v določenih kategorijah za nagrado dobijo praktične nagrade.
- Gostovanje slovenskih vplivnežev in ustvarjalcev vsebin iz sveta videoiger, ki dogajanje na dogodku delijo preko družbenih omrežij.
- Na voljo so različne zabavne športne aktivnosti, kot so na primer namizni tenis, virtualno resničnostna arena in dirkaško območje, večerna glasbena spremljava s koncertom in DJ setom, nočni kino in skupinski ogledi prenosov turnirjev z dogodka.

*Slika 8: Glavne aktivnosti dogodka EPICENTER*



*Prerejeno po Društvo za elektronske športe – spid.si (brez datuma b).*

## 2.2.2 Tekmovanja pod okriljem EŠZS

V okviru organizacije EŠZS trenutno poteka pet državnih prvenstev v naslednjih e-športnih videoigrah:

- Counter Strike: Global Offensive,
- FIFA 23,
- Valorant,

- Dirt Rally 2.0,
- Assetto Corsa: Competizione.

EŠZS pred vsakim začetkom državnega prvenstva pravočasno objavi vsa pravila, potek videoiger in tekmovanj ter napotke za igralce. Vsa državna prvenstva potekajo po podobnem sistemu turnirja. Pred vsakim turnirjem se izvedejo kvalifikacije v obliki kvalifikacijskih turnirjev, iz vsake skupine pa se nato preko izločilnih bojev nekaj najboljših igralcev iz kvalifikacij uvrsti v glavni del tekmovanja. Določeno število najboljših igralcev si zagotovi tudi nastop na prihodnjem prvenstvu.

Sistem tekmovanj se lahko prilagodi glede na število prijavljenih igralcev, kvalifikacije pa potekajo v več različnih datumskih terminih. Pravočasno je objavljen tudi datumski rok za prijavo na kvalifikacije, ki ga igralci ne smejo zamuditi.

V glavnem delu tekmovanja, se morajo igralci, ki so napredovali iz kvalifikacij registrirati pri uradni e-športni organizaciji/klubu, ki je hkrati tudi član EŠZS. Mladotne osebe, igralci mlajši od osemnajst let, morajo imeti soglasje staršev za sodelovanje na prvenstvu. Vsako prvenstvo pa ima razpisan denarni sklad za prva tri mesta, ki se med prvenstvi po višini denarne nagrade razlikuje. Kot primer denarni nagradni sklad za prvenstvo v videoigri FIFA 23 je za prvo mesto: 250 EUR, drugo mesto: 150 EUR, tretje mesto: 100 EUR. Tekmovanja se odvijajo na novejših igralnih konzolah PlayStation, Xbox in osebnih računalnikih. Nekatere videoigre omogočajo tudi združevanje igralcev preko različnih igralnih naprav, tako lahko sodelujejo in med seboj tekmujejo spletni igralci tako na igralnih konzolah, kot tudi na osebnih računalnikih (E-športna zveza Slovenije, brez datuma b).

Na podlagi objavljenih informacij (E-športna zveza Slovenije, brez datuma b), so prijave in tekmovanja brezplačna. V ekipnih igrah mora biti 60 odstotkov igralcev državljanov Slovenije, v posamičnih videoigrah pa mora biti vsak igralec državljan Slovenije. Vsa društva, ki so članice pri EŠZS, dobijo povabila, ki jim zagotavljajo mesta v prihodnjih tekmovanjih, kar pomeni, da se v redni del uvrstijo brez igranja kvalifikacij. Pri videoigri FIFA 23 in dirkaških videoigrah, imajo lahko društva prijavljena več kot enega tekmovalca. To ne velja za ekipne videoigre, kjer lahko imajo društva prijavljeno zgolj eno ekipo.

### 2.2.3 Tekmovanja pod okriljem Društva za elektronske športe – spid.si

Poleg že predstavljenega edinstvenega dogodka EPICENTER, Društvo za elektronske športe – spid.si, organizira tudi nekatere druge dogodke, projekte in tekmovalne lige v e-športih. V preteklosti so organizirali že več sezon in lig v tekmovanju pri igranju v Sloveniji zelo priljubljene in znane videoigre Counter Strike: Global Offensive.

Projekti, ki potekajo kot igralni izzivi (angl. Gaming Challenge), so nova serija ultimativnih tekmovalnih e-športnih dogodkov, ki se odvijajo na sedežu T-2 na Verovškovi v Ljubljani.

Glavna ideja teh tekmovanj je na čim večjem številu gledalcev in udeležencev preko spletnega prenosa v živo. Prvo tekmovanje je potekalo 20. marca leta 2016 v poslovnih prostorih podjetja T-2, v projektu je sodelovalo 32 e-športnikov iz Slovenije, na sami lokaciji pa je dogodek v živo spremljalo 40 obiskovalcev. Preko spleta je dogodek spremljalo 540 gledalcev, ki so v celoti pogledali 335 ur spletnih prenosov. Dogodek se je odvijal v igranju videoigre Hearthstone, igralci so igrali na 20 prenosnih računalnikih znamke Lenovo, ki so bili že pripravljeni na dogodku (Društvo za elektronske športe - spid.si, brez datuma c).

Tekmovanje Red Bull Campus Clutch Slovenija 2022 je največji študentski turnir v videoigri Valorant. Odvija se v več kot 50 državah na svetu od leta 2022 pa je med njimi tudi Slovenija. Turnir je potekal od 13. oktobra 2022 (kvalifikacije) do 18. oktobra 2022 (državni finalni turnir) v živo, na lokaciji v Ljubljani. Najboljša slovenska študentska ekipa je z zmago v državnem finalnem turnirju nato skupaj z ekipami iz vseh sodelujočih držav odpotovala v Brazilijo, kjer so se pomerile za naziv najboljše peterice. Zmagovalna ekipa petih članov je prejela nagradni sklad 20.000 EUR (Društvo za elektronske športe - spid.si, 2022a).

Tekmovanje Red Bull Flick je unikatno zaradi neobičajnega igralnega načina in igralnih map. Igralci tekmujejo na petih različnih novih mapah, ki so bile narejene po meri. Vsaka dvojica igralcev se bori za nadzor igralnega poligona in mora za zmago uporabiti svoje igralno okolje ter posebne mehanike igralne mape. Igralni način je 2 proti 2. Cilj igre je zavzeti in čim več časa obdržati tri nadzorne točke, ki so razpršene v igri, pri čemer je naenkrat aktivna le ena. Dvojice so se v Sloveniji pomerile na kvalifikacijah, najboljših 32 ekip se je nato uvrstilo na državni finale. Zmagovalna dvojica je bila uvrščena na glavni finale tekmovanja z imenom Red Bull Flick Invitational, ki je potekalo v Kopenhagenu na Danskem (Društvo za elektronske športe - spid.si, 2022b).

Društvo za elektronske športe – spid.si gostuje tudi Nacionalne kvalifikacije največjega regijskega evropskega prvenstva (angl. Central Eastern Europe Champions) v videoigri Dota 2, ki omogoča slovenskim e-športnikom priložnost napredka od lokalnega turnirja do svetovnega vrha. Na državni ravni je zagotovljen denarni sklad v višini 500 EUR in zagotovljeni prenosi v živo preko spletnih platform ESPORT1.si, YouTube in Facebook (Društvo za elektronske športe – spid.si, brez datuma a).

#### 2.2.4 Festival Game Gang Show

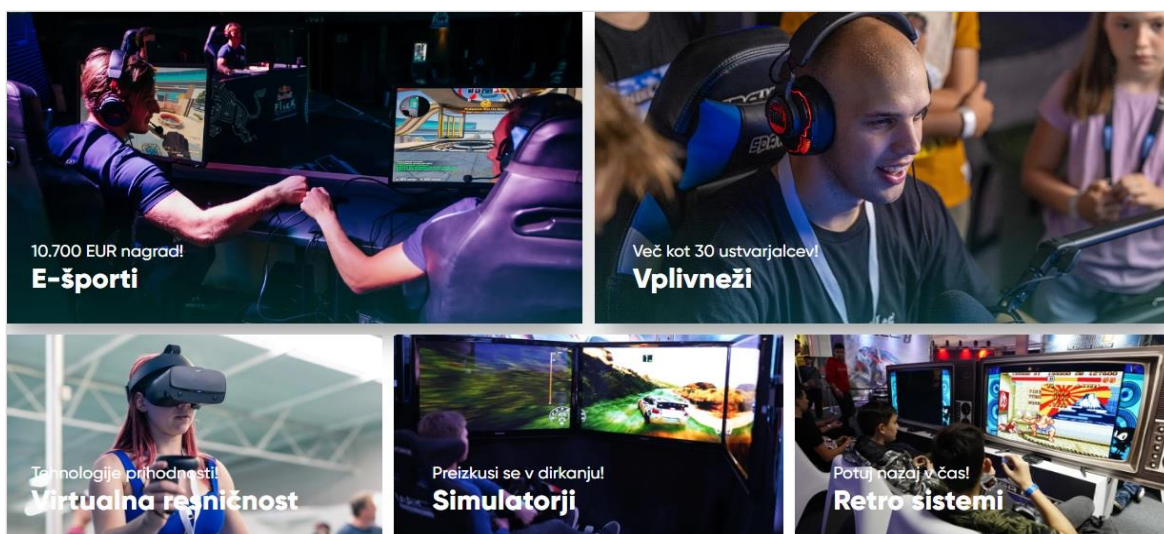
V obdobju med 31. marcem in 2. aprilom 2023, se je na Gospodarskem razstavišču odvijal eden večjih e-športnih dogodkov v zadnjih letih. Prireditelji dogodka so poskrbeli za največji igralni spektakel v Sloveniji. Na dogodku je bilo skupno organiziranih osem turnirjev v različnih e-športih z lepimi denarnimi nagradami za najboljše igralce.

Turnirji na igralnem festivalu so se odvijali v videoigrah Counter Strike: Global Offensive in Valorant, s kvalifikacijami odigranimi na spletu ter finalom na velikem odru Game Gang Show. Na igralnih konzolah Playstation 5 sta bila organizirana turnirja v videoigrah FIFA

23 in NBA 2K23, s kvalifikacijami, odigranimi v živo na prizorišču, ter finalom na velikem odru. V kategoriji mobilnih iger so bile na voljo igre Brawl Stars in Clash Royale, ki so bile prav tako v celoti odigrane na razstavnem mestu podjetja Samsung v prostorih Gospodarskega razstavišča.

Poleg glavnih turnirjev je bilo poskrbljeno za številna druga tekmovanja in zabavne aktivnosti, kot je to razvidno iz slike 9. Razstavljalci in partnerji dogodka so v okviru EXPO dogajanja sodelovali pri tekmovanjih in hitrostnih izzivih v videoigrah Formula One Series 22, virtualni resničnosti ter mnogih drugih. Celotno dogajanje je bilo moč spremljati tudi preko spletnih prenosov v živo na platformah Youtube, Instagram in TikTok. Festival Game Gang Show je v e-športih imel zagotovljenih skupno 10.700 EUR denarnih nagrad. Festivala se je udeležilo več kot 30 digitalnih ustvarjalcev vsebin in znanih vplivnežev. Mogoče je bilo preizkusiti nove digitalne tehnologije, kot je na primer virtualna resničnost, in različne simulatorje videoiger v dirkanju. Na voljo so bili retro sistemi, ki so oboževalce starejših videoiger popeljali nazaj v čas in jim omogočili igranje starejših videoiger, ki so v današnjem času še vedno priljubljene (Big Bang d.o.o., brez datuma a).

*Slika 9: Glavni dogodki Game Gang Show*

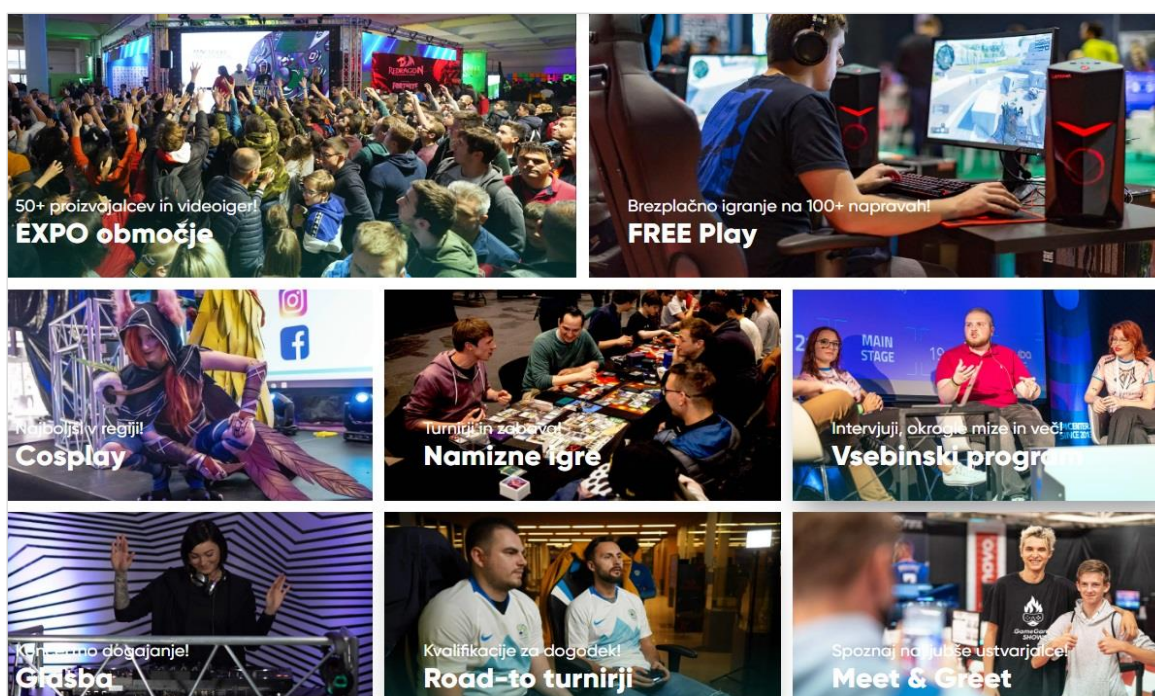


*Prirejeno po Big Bang d.o.o. (brez datuma b).*

Na sliki 10 lahko vidimo, da je bilo v programu in ponudbi igralnega festivala Game Gang Show organiziranih veliko dodatnih zabavnih, izobraževalnih in drugih aktivnosti iz dejavnosti videoiger, e-športa, tehnologij ter zabavne industrije.



Slika 10: Dodatni dogodki in program Game Gang Show



Prirejeno po Big Bang d.o.o. (brez datuma b).

EXPO območje je gostilo več kot 50 proizvajalcev in podjetij iz področja videoiger. Urejeni so bili prostori za igranje namiznih iger, na voljo pa je bilo tudi več kot 100 naprav za brezplačno igranje videoiger. Festival je ponudil pestro zabavno dogajanje z glasbo in kostumskimi igrami iz umetnosti. Odvijali so se številni vsebinski programi v obliki okroglih miz, intervjujev in debat udeležencev. Obiskovalci so lahko spoznali najboljše igralce in ustvarjalce digitalnih vsebin, odigrani pa so bili tudi tako imenovani kvalifikacijski turnirji za dogodek (angl. Road-to tournaments).

### 2.3 Igralci videoiger

Videoigre so si v e-športih enake samo v digitalnem okolju. Če primerjamo same videoigre, igralne spletne platforme in pravila tekmovanj te videoigre med seboj zelo odstopajo in so si povsem različne. Zelo pomembno je dejstvo in razumevanje razlikovanja dveh vrst poklicnih igralcev videoiger v svetu in v Sloveniji. Na eni strani imamo igralce, ki igrajo videoigre na tekmovanjih v obliki organiziranih lig, turnirjev, dogodkov. Na drugi strani imamo igralce videoiger, ki preko različnih digitalnih platform v živo prenašajo svoje igranje videoiger (angl. Streamers) in večinoma preko spletnih prenosov ter igranja videoiger ustvarjajo lastne avtorske digitalne video vsebine (Merc, 2020).

Jaka Kejžar (preko spleta znan kot JaKaZc) je bil eden prvih slovenskih igralcev e-športa, ki je prodril v sam vrh svetovnih videoiger in dosegal vrhunske rezultate v videoigrah Wolfenstein: Enemy Territory ter Enemy Territory: Quake Wars. Svojo prvo e-športno

lovoriko je Jaka Kejžar dosegel avgusta leta 2005, ko je kot član ameriške organizacije Check6 zmagal prestižni turnir pod imenom QuakeCon in v hipu postal tedaj najuspešnejši slovenski e-športni igravec. Jaka Kejžar meni, da imajo slovenski e-športni igralci in digitalne vsebine resnične možnosti za uspeh ter uspešno kariero v e-športih. Najpomembnejša je želja e-športnikov in igralcev, ki pa jo mora spremljati tudi malo sreče na tekmovanjih in poznavanje ostalih udeležencev e-športa. Po njegovem mnenju lahko prevelik ego igralcev predstavlja oviro v ekipnih videoigrah. Ni nujno, da je vsaka ponudba slaba, saj lahko igralci napredujejo in vsaka ekipa predstavlja nekakšno odskočno desko za nadaljnjo e-športno kariero igralcev. Veliko slovenskih igralcev po njegovem mnenju želi najprej v tujino in določeno veliko tujo e-športno organizacijo. To se v praksi v Sloveniji zgodi zelo redko, velikokrat pa se zgodi, da je za igralce boljše sprejeti prvo ponudbo, četudi ni preveč dobra. Drugače je lahko igralcem žal in ni nujno, da je slabša ponudba za igralce na koncu tudi zares slaba (Pejanović Nosaka, 2022).
















Profesionalni igralci videoiger, ki svoje glavne prihodke ustvarjajo s spletnimi prenosi lastnega igranja videoiger na različnih digitalnih platformah (angl. Streamers), ne ustvarjajo svojih glavnih prihodkov iz naslova pogodb, ki jih lahko podpišejo s klubi ter različnimi sponzorji. Glavni vir prihodka teh igralcev so pogodbe z oglaševalci, ki preko omenjenih igralcev oglašujejo svoje izdelke ali storitve. Tako sodelovanje poznamo kot obliko trženja pri kateri oglaševalec naslavlja možne kupce preko posameznih igralcev oziroma vplivnežev (angl. Influencer marketing), ki imajo svojo bazo oboževalcev na spletu (Merc, 2020). Najuspešnejši profesionalni igralci so lahko zelo dobri igralci videoiger, zabavljachi in znane osebnosti. Ti igralci po navadi ne tekmujejo in v večini primerov zabavajo množice gledalcev ter tržijo svojo digitalno podobo. Nekateri zaslužijo več od najuspešnejših e-športnikov (Kališnik, 2018).

Po podatkih Esports Earnings (2023) je 128 slovenskih e-športnikov, ki se ukvarjajo s profesionalnim igranjem videoiger na tekmovanjih v tujini. Najbolj uspešna igra za slovenske igralce v tujini je videoigra Fortnite, v kateri so slovenski igralci skupno prejeli 1.387.426 ameriških dolarjev denarnih nagrad. Videoigra Fortnite predstavlja več kot polovico vseh zaslužkov slovenskih igralcev iz naslova denarnih nagrad na tekmovanjih. Najuspešnejši slovenski igravec je Tai "TaySon" Starčič, ki je igravec z največjim zaslužkom (919.349 ameriških dolarjev) in najboljšimi uvrstitvami na tujih tekmovanjih v videoigri Fortnite.

V tabeli 7 je na podlagi uspešnosti in prejetih denarnih nagrad na e-športnih tekmovanjih v svetu, razvrščenih petnajst najboljših e-športnikov, ki prihajajo iz Slovenije. Prvi trije najuspešnejši igralci: Tai Starčič, Blaž Lešnik in Mihael Mehle po uvrstitvah na tekmovanjih in prejetih nagradah najbolj izstopajo na lestvici najboljših igralcev. Tai Starčič in Blaž Lešnik prevladujeta v videoigri Fortnite, Mihael Mehle pa je najbolj uspešen pri igranju videoigre League of Legends. Skupno so prvi trije igralci zaslužili že skoraj 1.500.000 ameriških dolarjev. Tabela vsebuje spletne vzdevke in prava imena ter priimke slovenskih

igralcev. Prikazane so skupne višine prejetih denarnih nagrad igralcev in ločene denarne nagrade, ki so bile prejete za dobre dosežke v posameznih videoigrah.

*Tabela 7: Petnajst najboljših slovenskih e-športnikov na svetu*

	Vzdevek igralca	Ime in priimek	Skupne nagrade (v ameriških dolarjih)	Najuspešnejša videoigra	Nagrade v videoigri
1.	 TaySon	Tai Starčič	919.349,0	Fortnite	919.349,0
2.	 K1nzell	Blaž Lešnik	325.547,5	Fortnite	325.547,5
3.	 Mikyx	Mihael Mehle	243.756,8	League of Legends	243.756,8
4.	 Nemesis	Tim Lipovšek	97.784,1	League of Legends	97.784,1
5.	 Kevin Siggy Rebernak	Kevin Rebernak	82.031,1	rFactor 2	54.139,9
6.	 Zarmony	Matic Mikec	76.087,6	Heroes of the Storm	76.087,6
7.	 Tohaj	Kevin Batic	65.480,0	Fortnite	65.480,0
8.	 xSaandi	Sandi Bolčič	53.750,0	Fortnite	53.750,0
9.	 Crownie	Juš Marušič	49.092,9	League of Legends	49.092,9
10.	 Linked	Mark Šepec	32.192,9	Heroes of the Storm	32.192,9
11.	 Jernej Simončič	Jernej Simončič	30.393,9	rFactor 2	30.079,2
12.	 Kektz	Bor Jeršan	25.724,3	League of Legends	25.724,3
13.	 MaTaFe	Matej Fekonja	23.563,7	Apex Legends	18.903,3
14.	 Phaxi	Ambrož Hren	19.299,4	League of Legends	19.299,4
15.	 Starbuck	Matic Dejak	19.123,1	StarCraft II	16.476,9

*Prirejeno po Esports Earnings (2023).*

V tabeli 8 je prikazanih deset najbolj priljubljenih in uspešnih videoiger, ki jih igrajo slovenski e-športniki v tujini. Na prvem mestu je videoigra Fortnite, ki jo igra 27 igralcev s skupnimi prejetimi denarnimi nagradami v višini 1.387.427 ameriških dolarjev. Drugo mesto zaseda videoigra League of Legends, igra jo 30 igralcev, ki so zaslužili skupno 445.927 ameriških dolarjev. Heroes of the Storm je na tretjem mestu, igrajo jo trije igralci iz Slovenije z osvojenimi nagradami v višini 111.493 ameriških dolarjev. Od četrtega in do desetega mesta si po priljubljenosti in uspešnosti v naslednjem vrstnem redu sledijo še naslednje videoigre: rFactor 2, Assetto Corsa, Apex Legends, CrossFire, StarCraft II, Dota 2 in Counter-Strike: Global Offensive.



*Tabela 8: Najbolj uspešne videoigre za e-športnike iz Slovenije*

	<b>Videoigra</b>	<b>Skupne nagrade (v ameriških dolarjih)</b>	<b>Št. igralcev</b>
1.	Fortnite	1.387.426,5	27 igralcev
2.	League of Legends	445.927,3	30 igralcev
3.	Heroes of the Storm	111.493,3	3 igralci
4.	rFactor 2	88.726,6	7 igralcev
5.	Assetto Corsa	28.108,4	3 igralci
6.	Apex Legends	18.903,3	1 igralec
7.	CrossFire	18.398,5	2 igralca
8.	StarCraft II	16.476,9	1 igralec
9.	Dota 2	15.635,2	1 igralec
10.	Counter-Strike: Global Offensive	14.724,8	31 igralcev

*Prirejeno po Esports Earnings (2023).*

V Sloveniji in e-športni panogi še nimamo sistema pravil, ki bi urejal pravni položaj igralcev videoiger in razmerja med glavnimi deležniki e-športa. Danes v svetu e-športa še ne obstaja Evropska ali Svetovna e-športna organizacija, ki bi imela tako močen vpliv na uvedbo sistema pravil, ki bi bila enaka pravilom, ki jih poznamo denimo v tradicionalnem športu z organizacijami Mednarodnega olimpijskega komiteja, Svetovne protidopinške agencije in Mednarodnega arbitražnega sodišča za šport. Zaradi pomanjkanja usklajenih pravil so e-športniki in igralci izpostavljeni številnim pravnim in poslovnim nevarnostim. Še večja težava nastane, ker se poklicna kariera najboljših e-športnikov v tujini in tudi v Sloveniji v nekaterih primerih začne že pred 18. letom. Francija je zaradi omenjenih razlogov že ponudila delno rešitev z uzakonitvijo določenih minimalnih standardov, ki jih morajo izpolnjevati podpisane sklenjene pogodbe e-športnikov. Dolgoročno gledano pa bo potrebno poiskati rešitve na mednarodni in državni ravni, ki bodo v okviru organizacij zagotavljale dolgoročno integriteto panoge (Merc, 2020).

## **2.4 Regulacija, pravila in izzivi e-športa v prihodnosti**

V zadnjih letih je potekalo veliko razprav o potrebi po regulaciji e-športa. Zakoni in predpisi o e-športu še niso dosegli želene ravni glede na hitro rast panoge. Kljub temu je do sedaj e-športni panogi uspelo kljub pomanjkanju regulacije in formalne globalne strukture upravljanja ter pravil delovati precej uspešno. Vendar nekateri poznavalci in udeleženci v

zadnjih letih opozarjajo, da se e-športi uporabljajo za nezakonite dejavnosti in, da je potrebno sprejeti zakone in predpise, ki bodo urejali delovanje e-športa. Nekatere večje e-športne organizacije želijo in poizkušajo prevzeti vodilno vlogo mednarodnega regulatorja, a za zdaj niso uradno priznana kot osrednji organ in odločevalec e-športa. Zaradi tega je izredno težko določiti regulativni okvir ali osnovna enotna pravila z namenom enotne ureditve e-športa v svetu. Pojavljajo se mnenja strokovnjakov, da bi lahko ureditev e-športa na mednarodni ravni dosegli pod nadzorom uradnega organa, s tem bi lahko regulacija e-športov omogočila dobro perspektivo za prihodnji razvoj in evolucijo e-športne panoge (Georgiades, 2021).

Okoli priljubljenih vrst videoiger so se razvili globalni ekosistemi, ki združujejo izdajatelje, založnike videoiger, organizatorje tekmovanj in dogodkov, igralce z velikimi globalnimi podjetji iz tradicionalnih industrij. E-šport pa kot relativno nova in hitro rastoča panoga, prinaša serijo pravnih dilem in izzivov. E-šport ni enotna panoga in jo uvrščamo med izjemno razvejan ekosistem, znotraj katerega se porajajo številne dileme (Merc, 2020).

Uspešni modeli vodenja, ki se uporabljajo pri tradicionalnih športih morda, niso neposredno primerni za organizacijo in vodenje e-športov. Kot primer, NBA deluje na podlagi strukture kooperativnega poslovnega partnerstva in dogovorov med dvema ali več strankami, ki je običajno omejeno na eno podjetje. Tako delovanje vključuje tudi delitev virov, nadzora in kontrole, poslovnih dobičkov ter morebitnih izgub. Profesionalne športne lige v tradicionalnih športih urejajo in uveljavljajo pravila, ki so kolektivno sprejeta s strani klubov, ekip članic lige. V e-športih založniki, ustvarjalci videoiger ohranjajo popoln nadzor in kontrolo nad svojimi lastnimi videoigrami. Založniki, ustvarjalci videoiger ustvarijo in kodirajo pravila igre znotraj videoiger ter uporabljajo posodobitve, popravke za strukturiranje strategij in načina igranja. V nasprotju s tradicionalnimi športi, katerih vir prihodkov prihaja iz televizijskih prenosov in pravic, se potrošnja v e-športih odvija na spletu. Zaradi tega so založniki in razvijalci videoiger s finančnega vidika naklonjeni obdržati večino prihodkov iz naslova sponzorstev in medijev ter prenosov. Težavo panoge e-športa predstavljajo tudi založniki in ustvarjalci videoiger, ki se nagibajo k monopolnim praksam, kot je na primer popoln nadzor in kontrola nad sklenjenimi pogodbami udeležencev e-športa (Ma, Gui & Kou, 2022, str. 6).

Glavna tveganja in izzive za panogo e-športa predstavlja slika 11. Poleg že omenjenih tveganj intelektualne lastnine in licenciranja s strani založnikov in ustvarjalcev videoiger ter njihovega monopolnega položaja, veliko tveganj za igralce in gledalce e-športa predstavljajo tudi morebitni kibernetični napadi in zlonamerna programska oprema. V e-športih se na žalost pojavljajo primeri spletnega ustrahovanja, nadlegovanja, rasističnih opazk in diskriminatornih dejanj. S pravnega vidika bo potrebno nujno urediti pravice igralcev in urediti boljšo zaščito za igralce e-športov (dolge delovne ure in omejitve za igralce).

Slika 11: Glavna tveganja in izzivi e-športa



Vir: lastno delo.

Zelo pomembno je zaščititi velik delež mlajših igralcev, ki so mlajši od 18. let, kar za e-športno panogo glede na demografsko strukturo ni presenetljivo. Zaradi pomanjkanja pravil in zakonov se pojavljajo problemi dela in zaposlovanja e-športnikov in ostalih sodelujočih udeležencev v panogi (sindikalno združevanje igralcev, razvrstitev igralcev med zaposlene v primerjavi z neodvisnimi pogodbeniki). V e-športih se dogajajo tudi nezakonite igre na srečo, pomanjkanje diverzifikacije in raznolikosti v e-športu pa lahko privede do morebitnih tožb igralcev zaradi diskriminacije na podlagi spola, rase in podobno (Israel, Sharma, Wall & Schulz, 2020, str. 23). Zaradi veliko različnih načinov vodenja razvijalcev in založnikov videoiger, žanrov, vrst, načinov poteka ter igranja videoiger so v e-športih lahko velika strukturna razlikovanja v določenih videoigrah.

Zaradi omenjenih težav in nevarnosti v industriji e-športa se v svetu poskuša ustanoviti upravni organ, ki bi bil neodvisen od založnikov in ustvarjalcev videoiger. Na mednarodni ravni obstajajo mednarodni organi upravljanja, kot je na primer že omenjena Mednarodna e-športna federacija in Svetovna e-športna zveza (angl. World Esports Association - WEA). Vendar pa za zdaj ti poskusi in mednarodni organi niso prinesli velikega napredka zaradi pomanjkanja podpore in navzkrižja interesov z različnimi deležniki v panogi e-športa, kot so na primer založniki in ustvarjalci videoiger. Z namenom ureditve in doseganja skupnih točk delovanja med založniki, ustvarjalci videoiger in igralci ter tehnološkimi podjetji, je bila leta 2016 ustanovljena tudi Komisija za integriteto elektronskega športa (angl. Esports Integrity Commission - EIC). Medtem so v zadnjih letih globalne organizacije tradicionalnih

športov, kot je Mednarodni olimpijski komite in FIFA začele priznavati in vključevati tekmovanja v e-športu v svoje organizacije (Ma, Gui & Kou, 2022, str. 6).

Tudi razvoj in upravljanje e-športov se razlikujeta med posameznimi državami na svetu. Na nacionalni ravni so nekatere države že naredile več korakov k regulaciji e-športov. Južna Koreja je primer, kako je mogoče regulirati e-šport, saj so kot ena prvih držav ustvarili celovit regulativni sistem. Korejsko združenje za elektronske športe je bilo ustanovljeno leta 2000 in je odgovorno za licenciranje in vodenje profesionalnih igralcev. Upoštevati moramo, da se stavne dejavnosti v zvezi z e-športom zaradi regulativnih razlogov ne štejejo kot del panoge e-športa. Tudi Francija je že uvedla nekaj pomembnih odločitev v svoji e-športni panogi. Ustanovila je nacionalno organizacijo za e-šport oziroma francosko združenje za e-šport in izdala dva zakonodajna dekreta, ki urejata organizacijo tekmovanj v videoigrah in status plačanih profesionalnih igralcev tekmovalnih videoiger. V skladu s temi odloki naj bi bilo trajanje pogodb med igralci in ekipami do pet let. Poleg tega je otrokom, mlajšim od 12 let, prepovedano sodelovanje na tekmovanjih, kjer so predvidene finančne nagrade. Omeniti velja, da je bila Francija prva evropska država, ki je vzpostavila pravila za urejanje e-športov v Evropi. Več držav v Evropi je sledilo zgledu Francije in uvedlo regulativne ukrepe v zvezi z panogo e-športa. Te države so Italija, Španija in Nemčija. Tudi v ZDA so v zadnjih letih potekale številne razprave, a do zdaj še ni bil sprejet noben pomemben zakonodajni ukrep. Vendar je pomembno opozoriti, da Nevada pripravlja zakonodajo za upravni organ, ki bo nadziral e-šport in izdajal uradne licence (Georgiades, 2021).

#### 2.4.1 Težave in nevarnosti za igralce

Vzpon e-športa igralcem omogoča donosno karierno priložnost. Včasih je igranje videoiger veljalo zgolj kot rekreacijska aktivnost, sproščanje in zabavo. Sodobni tekmovalni e-šport je fizično in psihično zelo zahteven in lahko za igralce e-športov nevaren. Za igralce videoiger in e-športnike vsakodnevno in večurno sedenje pred računalniškimi zasloni, predstavlja tveganje za zdravje in jih lahko uvrščamo med posebej rizično skupino.

Določeni igralci so že doživeli trajno izgorelost, ki bi jo lahko primerjali s pojavom pretreniranosti v tradicionalnih športih. Poleg tega so v e-športih možne lastne zdravstvene težave in poškodbe igralcev. V ZDA so pred leti opravili raziskavo in ob spremljanju 65 e-športnikov, članov ameriških univerzitetnih tekmovalnih ekip v e-športu ugotovili, da jih je 56 odstotkov poročalo o utrujenosti oči, 42 odstotkov je imelo bolečine v vratu in hrbtu, 36 odstotkov je občutilo boleča zapestja in 32 odstotkov bolečine v dlaneh. Kljub temu, da se 40 odstotkov sodelujočih e-športnikov v anketi ni ukvarjalo z nobeno drugo telesno aktivnostjo. E-športniki zato vedno več časa posvečajo svojemu zdravju in za dolgoročno vzdržno aktivnost. Pri e-športnikih so zelo pomembni refleksi in odzivni čas, ki pa z leti počasi upadajo. Zato imajo profesionalni igralci v svetu vrhunec kariere do približno 26 leta. E-športne organizacije in ekipe svojim profesionalnim igralcem priporočajo, naj imajo vsak dan vsaj 60 minut fizičnega treninga (Pisk, 2021, str. 11).

Dodaten zdravstveni problem predstavlja zasvojenost z videoigami (angl. Video game addiction). Igralna motnja je bila leta 2018 uvrščena med klasifikacijo bolezni s strani Svetovne zdravstvene organizacije. Glavni simptomi igralne motnje so nestabilno razpoloženje igralcev, depresija, težave igralcev v družbi in s civiliziranostjo ter težave s spancem. Po ocenah na svetu med enim in devetimi odstotki vseh igralcev videoiger trpi za omenjeno igralno motnjo. Med njimi naj bi bili otroci in tudi odrasli, največ pa naj bi bilo igralcev moškega spola, ki glede na spol prevladujejo v panogi e-športa. Na Kitajskem naj bi bilo z igranjem videoiger, zasvojenih približno, tri in pol do pet odstotkov vseh prebivalcev, v Severni Ameriki in Evropi pa naj bi ta številka znašala okoli dva in pol odstotka vseh prebivalcev (Pisk, 2021, str. 11).

Hajar (2021) meni, da bi morale vse tekmovalne ekipe v e-športih svojim tekmovalcem zagotoviti ustrezne ergonomične igralne mize, na katerih so nameščeni igralni monitorji s stojali za zmanjšanje nepravilnega premika naprej in položaja glave igralca. Vsi igralci bi morali imeti na voljo tudi ergonomične igralne stole z blazinami, ki podpirajo ledveni/vratni del hrbtenice. Prav tako bi za takšen ustrezeni standard in postavitve ter urejenost igralnega okolja igralcev morali poskrbeti organizatorji tekmovanj v času trajanja turnirjev, lig in drugih dogodkov. Med tekmovanji in daljšimi igralnimi sejami igralcev bi lahko uvedli aktivne odmore z nevsiljivimi opozorili in opomniki v določenih časovnih intervalih, da bi igralci naredili kratek premor med daljšim igranjem videoiger. S tem bi lahko vsi igralci med aktivnimi premori vstali, se raztezali po vsaki igralni uri sedenja, kar bi zmanjšalo bolečine v mišicah.

### **3 PREDSTAVITEV DRŽAVNEGA POKALA V E-KOŠARKI**

V nadaljevanju bom predstavil primer organizacije slovenskega državnega pokalnega turnirja v spletni košarkarski simulaciji igre NBA 2K24 (v nadaljevanju KZS SDP NBA 2K24), ki bo organiziran s strani KZS, skupaj v sodelovanju s EŠZS. Pokalni turnir se bo igral v spletni igri NBA 2K24 (uradni izid igre je september 2023), na osebnih računalnikih, igralnih konzolah Playstation 4, 5 in novejših modelih Xbox. Na pokalnem turnirju bo sodelovalo 32 ekip, vsaka ekipa bo imela pet igralcev brez menjav, ki se bodo preko kvalifikacij uvrstili na zaključni del KZS SDP NBA 2K24 turnirja. Prve štiri ekipe iz vsake skupine (skupina ena in dva) se bodo nato uvrstile na finalni turnir (angl. Play off), ki se bo igral v dvorani Stožice in prenašal preko digitalne spletne platforme Youtube, dne 06. 09. 2024.

#### **3.1 Organizatorji in osnovne informacije turnirja**

V sodelovanju in pod okriljem KZS bo EŠZS pomagala pri organizaciji in uspešni izvedbi KZS SDP NBA 2K24 turnirja. Pokalni turnir KZS SDP NBA 2K24 bo prvo pokalno tekmovanje, ki ga bo organizirala KZS v sodelovanju z EŠZS, katera že uspešno organizira

in vodi različna e-športna tekmovanja in državna prvenstva v Sloveniji.

Datum prijav za kvalifikacije bo objavljen na uradnih spletnih straneh KZS in EŠZS ter njihovih socialnih omrežjih. Ko se prijave za pokalni turnir odprejo, se lahko igralci prijavijo na tekmovanje preko uradne spletne strani KZS in EŠZS. Za sodelovanje na turnirju je potrebno kupiti videoigro NBA 2K24.

Vsi spletni igralci, ki bi se radi udeležili KZS SDP NBA 2K24, morajo izpolnjevati naslednje pogoje (E-športna zveza Slovenije, brez datuma b):

- Prijava in tekmovanje sta brezplačna.
- Starostna omejitev je pogojena na 18 let, vsi nepolnoletni tekmovalci potrebujejo soglasje staršev za igranje v rednem delu pokalnega tekmovanja.
- V ekipnih e-športih mora biti 60 odstotkov igralcev državljanov Slovenije/minimalno trije igralci v ekipi petih igralcev morajo biti državljani Slovenije.
- Vsi igralci morajo pred začetkom tekmovanja povezati in registrirati svoj uporabniški igralni/Playstation/Xbox račun na uradni spletni strani EŠZS ali preko uradne spletne strani KZS. Igralci, ki uporabniškega igralnega računa ne registrirajo pred začetkom prvega igralnega kroga izbora igralcev, žal ne morejo sodelovati pri kvalifikacijah za KZS SDP NBA 2K24.
- Vse ekipe, ki bodo končale KZS SDP NBA 2K24 turnir v top 4, bodo po navadni pošti dobile povabilo za prihodnje ponovno sodelovanje na tekmovanju.

V primeru dvojnega državljanstva, lahko igralci na turnirju zastopajo zgolj eno državo. Igralci lahko pred začetkom izberejo državo, ki jo bi želeli zastopati na turnirju. Igralci, ki bodo sodelovali na turnirju, lahko na turnirju v prihodnosti igrajo samo za isto državo.

Od vseh sodelujočih na turnirju se pričakuje in zahteva spoštljivo vedenje in igranje po najboljših močeh. Kot kazniva dejanja se štejejo vsi poskusi hekerstva, namernega škodovanja znotraj aplikacije in namerno izklapljanje povezave ter omrežja z namenom pridobitve prednosti in goljufanja med samo igro v času trajanja KZS SDP NBA 2K24 turnirja. Vsak poskus goljufanja in nešportnega obnašanja bo sankcioniran s strani uradnih sodnikov turnirja, ki bodo prisotni med samimi tekmami, na družbenih omrežjih in vseh drugih komunikacijskih kanalih (uradni spletni forum, pogovorna okna, intervjuji v živo ipd.).

Najhujša kazen, ki lahko doleti igralca, je suspenz ali izključitev iz turnirja. Vsi sodelujoči igralci lahko v času turnirja preko uradnega komunikacijskega kanala ali zahtevka za pomoč preko uradne strani turnirja, kontaktirajo, ali podajo zahtevek za pomoč in druge morebitne težave ter prijave, ki ga nato obravnava in reši oddelek za tehnično ter ostalo pomoč.

### 3.2 Nagradni sklad

Skupni nagradni sklad KZS SDP NBA 2K24 turnirja znaša 17.500 EUR. Zmagovalci tekmovanja prejmejo 10.000 EUR, nagrada za 2. mesto je 5.000 EUR in 3. mesto 2.500 EUR. Na sliki 12 je prikazan videz pokala in skupni nagradni sklad za zmagovalce KZS SDP NBA 2K24 turnirja.

Slika 12: Pokal KZS SDP NBA 2K24



Vir: lastno delo.

### 3.3 Sponzorji in partnerji turnirja

Glavni sponzorji in partnerji KZS SDP NBA 2K24 turnirja, ki so prikazani na sliki 13, so: EŠZS, Telekom Slovenije, Big Bang d.o.o., Paysafecard, Mimovrste. Društvo za elektronske športe - spid.si, HP Slovenija, ESET Slovenija, Logitech in Zavarovalnica Triglav.

Slika 13: Sponzorji in partnerji KZS SDP NBA 2K24

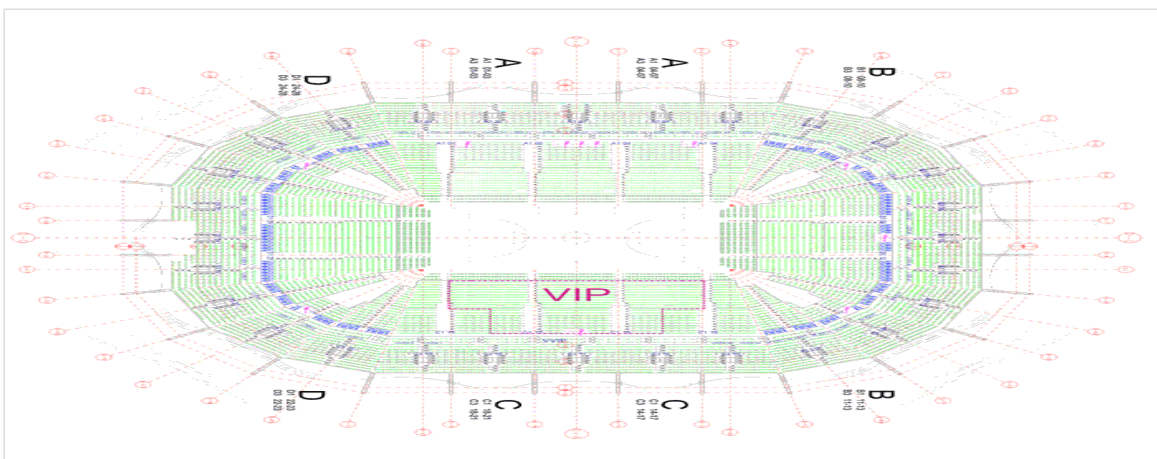


Vir: lastno delo.

### 3.4 Prizorišče finala turnirja

Vsi udeleženci pokalnega tekmovanja bodo povabljeni na finale tekmovanja, ki se bo odvijalo v dvorani Stožice v Ljubljani. Otvoritev večnamenske dvorane Stožice je bila leta 2010 s košarkarsko tekmo reprezentance Slovenije in Španije. Dvorana Stožice ima 12.480 sedišč, ki so na treh nivojih školjkasto oblikovane dvorane, tribune pa so razdeljene na tri nivoje (zeleni nivo, VIP nivo in rdeči nivo). Sedišča in shema dvorane Stožice sem prikazal na sliki 14.

Slika 14: Sedišča v dvorani Stožice



Vir: Šport Ljubljana (2023).

Tekma finala turnirja se bo prenašala v živo preko uradne Youtube strani KZS in EŠZS. Z učinkovito in pravočasno promocijo, različnimi nagradnimi igrami in zabavnim programom



pa bosta KZS in EŠZS poskusila privabiti čim večje število gledalcev v dvorano Stožice, kjer bo mogoče spremljati finalno tekmo v živo. Čez celoten dan bodo organizirane številne nagradne igre, tekmovanja v spretnostnih igrah in druženje, vrhunec večera pa bo košarkarska finalna tekma. Slika 15 prikazuje idejno postavitev igralnega odra na finalni tekmi na centralnem igrišču dvorane Stožice. Obe finalni moštvi bosta finalno tekmo igrali na centralnem igrišču, kjer bo po zgledu iz tujine postavljen tekmovalni oder, na katerem bo na vsaki strani finalnih moštev razvrščenih 5 igralcev. Na tekmovalnem odru bo postavljena vsa igralna in tehnična oprema ter pomožna oprema, ki je potrebna za uspešno izvedbo in igranje finalne tekme. Tekma se bo v dvorani predvajala na osrednjem, velikem tako imenovanem tekočokristalnem zaslonu (angl. Liquid Crystal Display - LCD). Za dodatno vizualno in zvočno popestritev tekme in doživetja pa bodo nameščeni tudi pomožni zasloni in zvočniki, ki bodo gledalcem omogočali spremljanje raznoraznih informacij, podatkov in statistike tekme.

*Slika 15: Idejni postavitvi igralnega odra v finalu*



*Prirjeno po Snel (2019).*

### **3.5 Namen in cilji organizacije turnirja**

Namen in cilji organizacije turnirja so:

- Povečanje prepoznavnosti e-športa.
- Povečanje števila e-športnikov in ekip v Sloveniji.
- Uveljavitev tekmovalnih pravil in regulacija e-športa v državi.
- Digitalni razvoj in nove možnosti razvoja športa in poslovnih priložnosti.
- Finančni dobiček organizacije tekmovanja za nadaljnji razvoj e-športa in postavitev temeljev za prihodnja tekmovanja v e-športu.

Kratkoročni cilji turnirja so spletno druženje in zabava tekmovalcev ter gledalcev v času poteka turnirja. Čim višja gledanost prenosov tekem, deljenje spletnih vsebin na družbenih omrežjih in zagotavljanje nemotenega poteka turnirja po določenih pravilih, ki so temeljna podlaga za uspešno izvedbo tekmovanja. Med srednjeročne cilje turnirja bi navedel promocijo in zagotavljanje nadaljnjega razvoja e-športa v Sloveniji. Večje število organiziranih druženj in tekmovanj za e-športnike in zagotovitev potrebnih financ za organizacijo v nadaljnjih petih letih. Dolgoročni cilji turnirja čez nadaljnjih pet do 10 let, so:

- Povečati zanimanje in izboljšati javno mnenje o e-športu.
- Razvoj in pomoč neuveljavljenim e-športnim ekipam.
- Spremljanje in povečanje števila e-športnikov.
- Usklajevanje in organizacija novih dogodkov ter tekmovanj.
- Nadaljnja promocija e-športa in tekmovanj.
- Razvoj e-športa in izobraževanje strokovnega osebja ter tehnične podpore.

Glavni cilj turnirja je uspešna organizacija in izvedba športnega tekmovanja s čim manjšimi možnimi stroški, ki bo imelo ustrezno in zahtevano kvaliteto izvedbe in storitev ter bo izpeljan v načrtovanem časovnem okviru. Uspešna izvedba in promocija turnirja bi omogočila večjo prepoznavnost in udeležbo na e-športnih tekmovanjih in z večjim številom sponzorjev in partnerjev bi se povečal tudi denarni sklad turnirja, kar bi še dodatno prispevalo h konkurenčnosti in tekmovalnosti ter priljubljenosti e-športa v prihodnosti.

### **3.6 Delovna področja na turnirju**

Delovna področja na turnirju so:

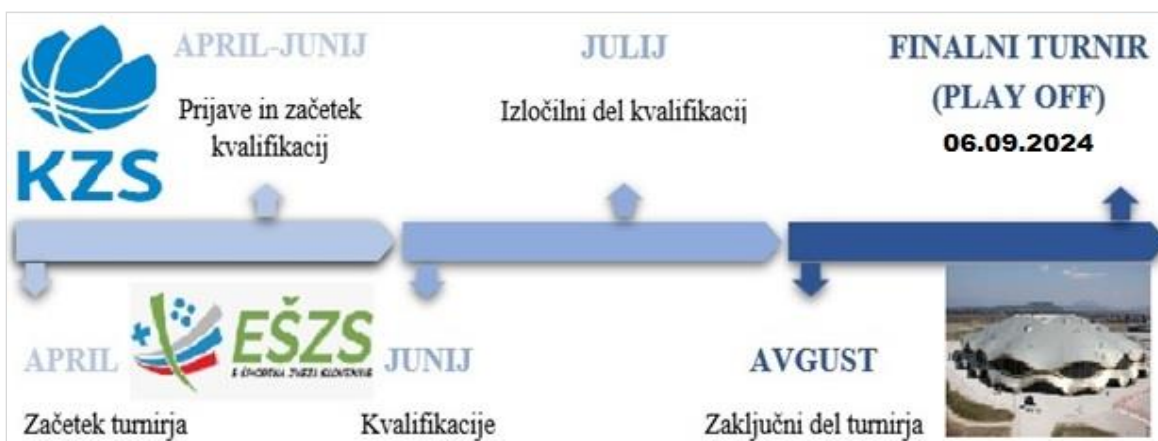
- administracija in akreditacije,
- spletni prenosi - IT,
- organizacija tekem,
- vodja prizorišča,

- prostovoljci,
- koordinator prostovoljcev na prizorišču,
- tehnična ekipa in podpora,
- dodatni, zabavni program.

### 3.7 Potek in aktivnosti turnirja

Turnir v e-košarki se bo začel v mesecu aprilu z naborom in selekcijo igralcev s strani KZS in EŠZS. Žreb in skupinski del kvalifikacij bo organiziran na spletu, na uradnih spletnih straneh v sodelovanju med KZS in EŠZS in bo potekal v mesecu juniju in juliju. Po zaključenem skupinskem delu kvalifikacij v mesecu avgustu sledi zaključni del turnirja KZS SDP NBA 2K24. V petek, 06. 09. 2024, bo odigrana finalna tekma v dvorani Stožice, prenos tekme v živo pa si bo mogoče tudi ogledati preko uradnega spletnega kanala KZS na spletni platformi Youtube. Slika 16 prikazuje časovnico in potek glavnih faz tekmovanja na turnirju po vrstnem redu.

Slika 16: Časovnica turnirja



Vir: lastno delo.

Na uradni spletni strani KZS bo objavljena spletna stran turnirja in povezava do EŠZS, preko katere se bo možno prijaviti na turnir. Na spletni strani turnirja bodo igralci, ki se bodo želeli udeležiti turnirja, lahko našli vsa pravila turnirja in napotke za igralce ter potek turnirja. Za komunikacijo med kvalifikacijami in zaključnem delu turnirja glede pravic in urejanja dostopov bo poskrbel NBA 2K24 administrator.

### 3.8 Tekmovalne faze turnirja

V tem poglavju bom predstavil tri tekmovalne faze turnirja KZS SDP NBA 2K24. Slika 17 grafično prikazuje prvo fazo kvalifikacij, drugo fazo zaključnega dela in tretjo fazo finalnega turnirja, ki jih bom opisal v nadaljevanju.

Slika 17: Faze turnirja



Vir: lastno delo.

### 3.8.1 Kvalifikacije

Prva faza turnirja bodo kvalifikacije, ki bodo določile najboljše igralce znotraj skupin kvalifikacij turnirja. Odigrana bosta dva kvalifikacijska turnirja, ki bosta potekala po sistemu skupin in izpadanja ena na ena, kjer bodo tekmovalci razvrščeni v skupine s po štirimi ekipami v izločilne boje pa napredujeta prvi dve ekipi iz vsake skupine. Igralci bodo lahko igrali na obeh kvalifikacijskih turnirjih in tako imeli več možnosti za izbor in sodelovanje na turnirju. V izločilnih bojih bo vsak par ekip igral na dve zmagi DOMA-V GOSTEH. Ekipa, ki bo prva dosegla dve medsebojni zmagi na tekmah, bo napredovala v naslednji krog.

Prijave za kvalifikacije se končajo dne 05. 06. 2024 ob 24:00 uri. Iz kvalifikacijskih turnirjev se bo na turnir KZS SDP NBA 2K24 uvrstilo 32 ekip s petimi igralci na ekipo brez menjav. Kvalifikacije za turnir bodo potekale po predvidenih datumih:

- prve kvalifikacije: 06. 06. 2024.
- druge kvalifikacije: 11. 06. 2024.

### 3.8.2 Zaključni del

32 ekip s petimi igralci v ekipi, ki so se uvrstili v zaključni del tekmovanja, bo razvrščenih v dve skupini po 16 ekip, vsaka ekipa odigra eno medsebojno tekmo. Obvezno se bodo upoštevale domače in gostujoče ekipe. Prve štiri ekipe iz vsake skupine (skupina ena in dva) se uvrstijo na finalni turnir (angl. Play off) KZS SDP NBA 2K24.

Vse ekipe in igralci, ki bodo napredovali iz kvalifikacijskega turnirja v zaključni del turnirja, se bodo morali registrirati pri uradni e-športni organizaciji/klubu, ki je hkrati tudi član E-športne zveze Slovenije. Pri EŠZS bodo pravočasno pripravili tudi brezplačno možnost včlanitve v e-športno Društvo Outset. Vse informacije so dostopne na njihovi uradni spletni strani ali preko elektronske pošte (E-športna zveza Slovenije, brez datuma b).

### 3.8.3 Finalni turnir

Finalni turnir se bo igral v dvorani Stožice, spletni prenos tekem pa bo možno spremljati preko uradnega Youtube kanala. Predviden datum in čas začetka finala je 06. 09. 2024 ob 20:00 uri. Pravila in napotki bodo objavljeni naknadno.

### 3.8.4 Pomembne informacije o tekmah

Pomembne informacije o tekmah so naslednje:

- Termini tekem so fiksni in ne morejo biti prestavljeni.
- Vsaka ekipa ima na voljo 15 minut časa, da se lahko tekma začne. Če določen igralec v ekipi ne pride v roku 15 minut po določenem terminu začetka tekme, ekipa tekmo avtomatično izgubi. Ekipa, ki je čakala nasprotnika, ki se ni udeležil tekme, je zmagovalec para.
- Priporočljivo je, da v primeru morebitnih težav med igro (težave s povezavo, nastavitvami igre itd.) igralci zajamejo posnetke zaslona in le te, kot dokaz posredujejo uradnim osebam turnirja, ki bodo nato rešile morebitne zaplete med igranjem.
- V primeru internetnih težav in izgube povezave med tekmo se tekma takoj, ko je to možno, ponovno nadaljuje in odigra do konca. Igralci morajo v tem primeru sodelovati in odigrati preostali čas tekem. Če je na primer povezava prekinjena v petih minutah prve četrtine tekme, se mora ponovno odigrati še preostalih 35 minut tekme. V tem primeru se upoštevajo vse dosežene točke, obeh odigranih tekem.
  - Če je rezultat tekme v petih minutah prve četrtine 15:10, po odigranih dodatnih 35 minutah tekme pa je bil rezultat 80:90, se upošteva skupni seštevek točk in košev in je rezultat tekme v tem primeru 95:100. V primeru, da je rezultat tekme po vsoti doseženih točk na obeh tekmah izenačen, se zmagovalec določi po podaljšku.
  - Če isti igralec ali ekipa dvakrat izgubi povezavo in ima druge ponavljajoče se tehnične težave, se zмага avtomatsko dodeli nasprotni ekipi. Prav tako se neustrezno reševanje in delovanje s tehnično opremo lahko kaznujeta z diskvalifikacijo na turnirju.
- V primeru višje sile (tehnične težave s strežniki in računi Playstation, Xbox ipd.) si organizatorji prvenstva pridržujejo pravico do spremembe in prestavitve turnirja ali tekem. V tem primeru se nemudoma preko uradnih komunikacijskih kanalov obvesti vse sodelujoče na turnirju in vse tiste, ki spremljajo turnir preko interneta.

## 3.9 Analiza prireditve turnirja

V okviru organizacije športne prireditve je zelo pomembna analiza projekta, ki jo lahko naredimo z analizo prednosti in slabosti ter priložnosti in nevarnosti načrtovanega projekta (angl. Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats, v nadaljevanju SWOT). Zelo pomembni pa sta tudi analiza stroškov in koristi ter študija izvedljivosti športne prireditve.

S študijo izvedljivosti lahko ugotovimo, ali je športna prireditev izvedljiva v prihodnosti in kakšen je potencial oziroma možnost uspešne organizacije ter izvedbe športne prireditve.

### 3.9.1 Analiza SWOT

Z opravljeno analizo SWOT sem želel prepoznati prednosti, slabosti in priložnosti ter nevarnosti organizacije KZS SDP NBA 2K24 turnirja. V nadaljevanju sledi obrazložitev opravljene analize SWOT, ki je predstavljena v tabeli 9:

#### – Prednosti–Priložnosti

Uspešna organizacija e-športnega turnirja bi s pomočjo in prepoznavnostjo KZS ter dobro promocijo v medijih in na družbenih omrežjih povečala zanimanje za e-šport in tekmovanja v Sloveniji. To bi omogočilo še večje zanimanje in popularnost e-športa v naslednjih letih in organizirala bi se lahko še večja tekmovanja v e-športu z višjimi denarnimi nagradami in ostalim zanimivim zabavnim programom ter dodatnim programom. V prihodnosti bi se v organizacijo podobnih tekmovanj lahko vključile še ostale športne zveze v državi, ki bi lahko ustanovile različne vrste tekmovanj v različnih športnih panogah.

#### – Prednosti–Nevarnosti

E-šport čedalje bolj pridobiva prepoznavnost in priljubljenost ne samo v svetu, ampak tudi v Sloveniji. Vse več je e-športnikov, katerih število se veča iz vsakega naslednjega e-športnega tekmovanja/dogodka. Začele so se tudi ustanavljati različne e-športne zveze in društva, ki organizirajo in pomagajo pri ustanovitvi in organizaciji različnih spletnih tekmovanj, uveljavljati so se začela pravila iger in tudi izobraževanje strokovnega osebja in tehnične podpore. Z dobro finančno in tehnično podporo sponzorjev in partnerjev in skupnim sodelovanjem KZS in EŠZS ter finančnim plačilom prijavnin igralcev bi ob zaključeni organizaciji turnirja lahko zabeležili pozitivni poslovni izid in povečali zanimanje za e-šport.

#### – Priložnosti–Slabosti

Z uspešno izvedbo turnirja bi zanimanje sponzorjev in partnerjev ter prebivalstva naraslo. Uspešen turnir na takšni ravni s strani KZS bi zelo pripomogel k uveljavitvi, razširitvi in regulaciji e-športa v Sloveniji. V prihodnosti bi imeli večje število e-športnikov in organizacij, ustanovila bi se nova pravila in postopki za državna tekmovanja in lige v e-športu. Javnost bi boljše spoznala, kaj pomeni in predstavlja e-šport in bi morda lažje priznala e-šport kot šport.



Tabela 9: Analiza SWOT

PREDNOSTI	PRILOŽNOSTI
<p>Sponzorji in partnerji iz digitalnega ter tehničnega področja.</p> <p>EŠZS že organizira in ima pretekle izkušnje z organizacijo e-športnih tekmovanj.</p> <p>Dobro trženje in spletni prenosi turnirja.</p> <p>Organizacija turnirja ne zahteva prevelikega finančnega proračuna za prireditev turnirja.</p> <p>Prijava in tekmovanje na turnirju sta brezplačna.</p>	<p>V državi se že nekaj let dokaj uspešno organizirajo in odvijajo e-športna tekmovanja v drugih videoigrah.</p> <p>Ozaveščenost prebivalstva o e-športu in višja popularnost ter zanimanje za e-šport v državi.</p> <p>Digitalni in tehnični napredek, razvoj prebivalstva.</p> <p>Večje število e-športnikov v prihodnjih letih.</p> <p>Sodelovanje z drugimi podjetji, organizacijami na prihodnjih tekmovanjih ter dogodkih v e-športu.</p> <p>Vključitev znanih slovenskih košarkarjev kot ambasadorjev e-košarke v Sloveniji in tekmovanje košarkarjev na turnirju.</p> <p>Tekmovanje v e-športih se razvija in pridobiva priljubljenost.</p> <p>Košarka je eden najpopularnejših športov v državi.</p>
SLABOSTI	NEVARNOSTI
<p>Negativen poslovni izid ob koncu organizacije turnirja in poslovna izguba zaradi prevelikih stroškov in premajhnih dohodkov.</p> <p>Morebiten prevelik finančni strošek (nakup igralne konzole, videoigre, ipd.).</p>	<p>V tujini in po svetu se odvijajo veliko večja tekmovanja z višjimi denarnimi nagradami, ki privabijo e-športnike s celega sveta.</p> <p>Prvo večje e-športno tekmovanje v državi in morebitna premajhna udeležba ter zanimanje prebivalcev za turnir.</p> <p>V svetovnem merilu majhna baza e-športnikov v državi.</p> <p>V javnosti prisoten stereotip e-športnika.</p>

Vir: lastno delo.

### 3.9.2 Analiza izvedljivosti turnirja

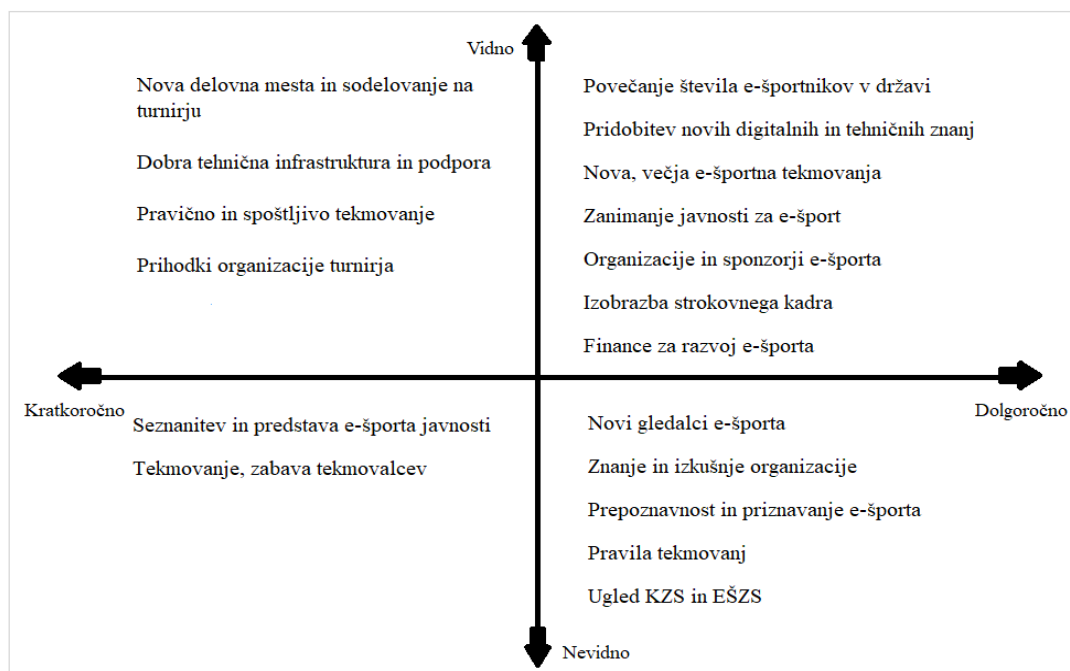
V okviru analize izvedljivosti turnirja je potrebno preučiti naslednje ključne vidike:

- Operativni vidik: Bo organizacija turnirja zadovoljila pričakovanja sponzorjev in partnerjev ter sodelujočih tekmovalcev in javnosti?
- Tehnični vidik: Nujna in dobra digitalna tehnologija ter tehnična podpora v času turnirja. Preprečevanje in reševanje morebitnih tehničnih težav. Organiziranje osebja za tehnično podporo.

- Ekonomski vidik: Analiza in preučitev stroškov, prihodkov in koristi organizacije turnirja.
- Je organizacija turnirja izvedljiva in v skladu z zakonom, pravili in političnim okoljem v Sloveniji?

Vizija in glavni cilji organizacije turnirja KZS SDP NBA 2K24 so prikazani na sliki 18. Leva stran osi predstavlja kratkoročne vidne in nevidne cilje turnirja. Nova delovna mesta in sodelovanje na turnirju, dobra tehnična infrastruktura in podpora v času turnirja ter pravično in spoštljivo tekmovanje igralcev predstavljajo vidne kratkoročne cilje. Med kratkoročne nevidne cilje sodijo seznanitev in predstava e-športa javnosti ter tekmovanje in zabava tekmovalcev na turnirju. Desna stran osi predstavlja dolgoročne vidne in nevidne cilje. Glavni dolgoročni vidni cilji so povečanje števila e-športnikov v državi, pridobitev novih digitalnih in tehničnih znanj, nova, večja e-športna tekmovanja, organizacije in sponzorji ter povečanje zanimanja javnosti za e-šport, izobrazba strokovnega kadra in finance za razvoj e-športa v prihodnosti. Med dolgoročne nevidne cilje sodijo novi gledalci e-športa, znanje in izkušnje organizacije tekmovanj, prepoznavnost in priznavanje e-športa v javnosti, pravila tekmovanj in ugled KZS ter EŠZS.

Slika 18: Vizija in cilji



Vir: lastno delo.

### 3.9.3 Ključni parametri organizacije turnirja

Med ključne parametre organizacije KZS SDP NBA 2K24 turnirja sodijo: časovni okvir turnirja, obseg človeških virov turnirja, obseg infrastrukture, število športnih panog,



tekmovalne faze turnirja, število sodelujočih ekip, udeleženci turnirja in finančni obseg prireditve. Omenjeni ključni parametri so navedeni in opisani v tabeli 10.

*Tabela 10: Ključni parametri*

<b>Časovni okvir turnirja</b>	Življenjski cikel turnirja: eno leto Trajanje tekmovanja: pet mesecev Življenjski cikel rezultatov turnirja: več kot tri leta
<b>Obseg človeških virov turnirja</b>	Izvršilni in organizacijski odbor Vodje turnirja Partnerji in sponzorji Tehnična ekipa in pomoč Prostovoljci v dvorani Stožice
<b>Obseg infrastrukture</b>	Tehnična infrastruktura in omrežje Dvorana Stožice Catering hrane in pijače (finale turnirja) Drugo (dodatni, zabavni program v finalu)
<b>Število športnih panog</b>	1: e-Košarka
<b>Tekmovalne faze turnirja</b>	3: kvalifikacije, zaključni del, finale
<b>Število sodelujočih ekip</b>	32
<b>Udeleženci turnirja</b>	E-športniki Tehnična ekipa in podpora Uredniki socialnih in spletnih omrežij Spremljevalci
<b>Finančni obseg</b>	Organizacija Infrastrukturni del – Programski del

*Vir: lastno delo.*

### 3.9.4 Finančni vidik organizacije turnirja

V nadaljevanju so predstavljeni ocenjeni stroški in potrebna višina denarnih sredstev za uspešno organizacijo turnirja:

- Nagradni sklad

Projekt organizacije turnirja bi po velikosti uvrstil med srednje projekte, saj bo na turnirju sodelovalo 32 ekip. Ocenjen potreben čas za organizacijo in uspešno izpeljavo projekta je 12 mesecev. Nagradni sklad turnirja znaša 17.500 EUR in je po vrednosti drugi najvišji finančni strošek pri organizaciji turnirja.

- Prizorišče finalnega turnirja (dvorana Stožice)

Finalni del turnirja se bo odvijal v dvorani Stožice. Potrebno bo poskrbeti za urejenost prizorišča, namestitve LCD zaslonov, postavitve igralnega odra in ozvočenja, zagotovitev prostora za fotografe in video tehnike, zagotoviti dodaten zabavno-razvedrilni program, postavitve administrativnega centra in centra za tehnično ekipo, organiziranje cateringa in prostorov za hrano in pijačo ter organiziranje zaključne ceremonije in poslovilne zabave za vse udeležence turnirja. Pričakovani stroški bodo znašali približno 20.000 EUR.

– Osebj

LAN administratorji, ekipa za video produkcijo in spletne prenose, skrbniki socialnih omrežij, tehnična pomoč, fotografi, vodja prizorišča in pomočniki organizacije.

– Računalniki in tehnična oprema za finalni turnir

Prve 4 ekipe, ki se uvrstijo iz vsake skupine na finalni turnir, bodo dobile svoje računalnike in računalniško opremo, ki bo nameščena na igralnem odru. Vsi računalniki, monitorji in ekrani ter druga računalniška oprema bodo dobavljeni s strani sponzorjev in partnerjev turnirja: Big Bang d.o.o., Telekom Slovenije, Mimovrste, Logitech, Paysafecard, HP Slovenija, ESET Slovenija, Zavarovalnica Triglav in Društvo za elektronske športe - spid.si.

Ocenjen strošek projekta znaša 80.000 EUR. Organizacija e-športnega tekmovanja predstavlja relativno velik strošek. Pomoč prostovoljcev, finančna sredstva sponzorjev in partnerjev, oglaševanje in medijske pravice ter prodaja storitev in izdelkov na prizorišču finalnega turnirja v dvorani Stožice predstavljajo lastne vire financiranja. Javni viri financiranja, ki bi pomagali pri izvedbi projekta, so: državni viri in lokalna skupnost, Fundacija za šport in druge javne institucije. Zasebne vire financiranja predstavljajo športna društva, zveze, KZS in partnerji.

## **4 EMPIRIČNA RAZISKAVA O E-ŠPORTU V SLOVENIJI**

Želel sem ugotoviti, kako dobro mlajši in ostali prebivalci Slovenije poznajo ter spremljajo e-športno panogo in ali bi želeli sodelovati na predstavljenem državnem pokalu v e-košarki. Z uporabo primarne raziskovalne metode - anketiranje s pomočjo spletnega anketnega vprašalnika sem preveril, kako pogosto anketirani prebivalci Slovenije igrajo videoigre, na katerih elektronskih napravah najpogosteje igrajo videoigre, in kako dobro poznajo posamezne vrste in primere priljubljenih videoiger. V anketnem vprašalniku me je zanimalo tudi, kako dobro sodelujoči v raziskavi poznajo in razumejo pojem e-šport, ali so morda v preteklosti že sodelovali na katerih izmed e-športnih tekmovanj in dogodkov, katera od socialno-družbenih omrežij ali digitalnih platform za spletne prenose in ogleda videoiger že uporabljajo. Zanimala me je njihova naklonjenost za sodelovanje na prihodnjih organiziranih e-športnih tekmovanjih, dogodkih in njihovo mnenje o turnirju KZS SDP

NBA2K24 v Sloveniji. Osnovno vodilo empirične raziskave je bilo oceniti pomen in vpliv e-športne panoge na opazovani vzorec prebivalcev ter njihovo zanimanje za KZS SDP NBA 2K24 turnir.

Oprelitev raziskovalnega problema v magistrskem delu: Pomen e-športa v obdobju digitalizacije, od druge polovice zadnjega desetletja naprej, je večji v razvitih državah po celem svetu in v Sloveniji, v kateri ima e-šport kot nova panoga veliko možnosti za razvoj ter napredek in, ki od druge polovice zadnjega desetletja, beleži višjo rast priljubljenosti in zanimanja prebivalstva za spremljanje ter udeležbo na različnih e-športnih dogodkih ali tekmovanjih. Pri izdelavi empirične raziskave sem opredelil raziskovalno vprašanje:

- **RV1:** Kakšno je razumevanje in odnos anketirancev do e-športov in tekmovanj v Sloveniji ter kateri so razlogi in organizacijski elementi za sodelovanje na KZS SDP NBA 2K24 turnirju?

#### **4.1 Pridobivanje podatkov**

Raziskavo v okviru izdelave magistrskega dela sem opravil sam z izdelavo spletnega anketnega vprašalnika na namenskem spletnem portalu 1KA.si. Odgovore anketirancev sem zbral na dva različna načina. Spletno anketo sem objavil v uradni skupini študentov in študentk podiplomskega študija Ekonomske fakultete in na svojem javnem profilu družbenega omrežja Facebook. Nato sem spletno anketo natisnil in zbral odgovore anketirancev v živo, predvsem mlajših obiskovalcev večjega fitnes centra, ki se nahaja v mojem domačem kraju v Ivančni Gorici pod imenom Športni studio V.I.P. Te odgovore sem nato ročno vnesel v spletno anketo. V procesu pridobivanja podatkov so bili v vzorec anketiranci zajeti naključno. Ciljna populacija opravljene raziskave so bile osebe, ki so stare med 16 in 50 let.

Spletna anketa je bila aktivna od 21. februarja do 7. marca 2023, nato sem spletno anketo zaključil. V štirinajstih dneh trajanja spletne ankete in zbiranja podatkov anketirancev v Športnem studiu V.I.P. sem zbral skupno 59 izpolnjenih anket. V raziskavi sem uporabil samo ankete, ki so bile v celoti izpolnjene. Rezultate raziskave v nadaljevanju sem zato predstavil grafično in tabelarično na vzorcu 59 enot.

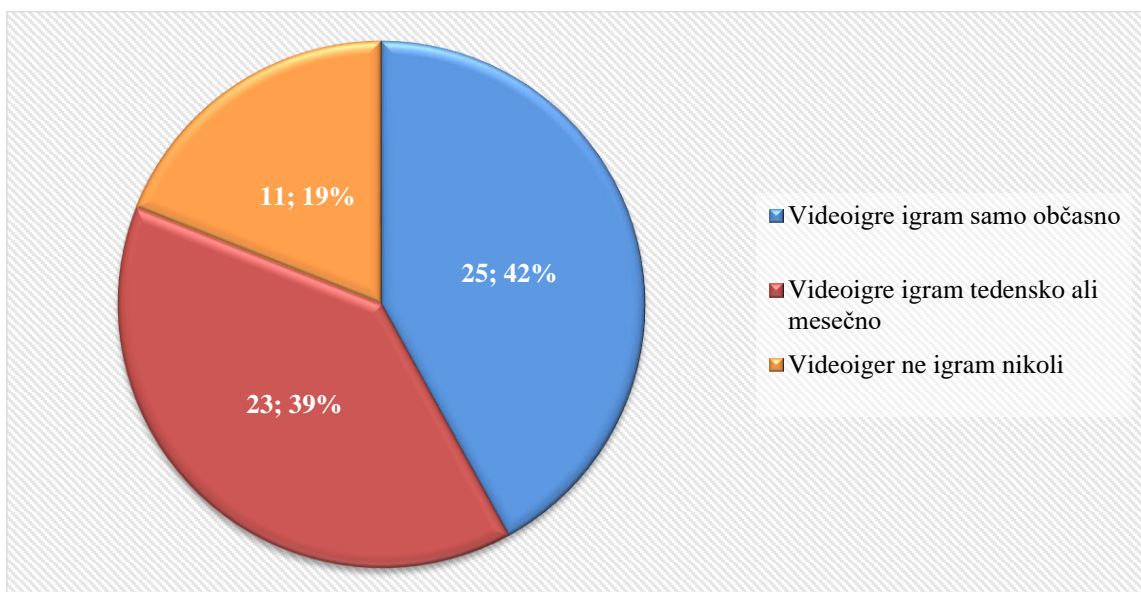
#### **4.2 Rezultati spletne ankete**

Skupno med vsemi 59 sodelujočimi anketiranci je bilo 37 (63 odstotkov) moških in 22 (37 odstotkov) žensk. Dva odstotka anketirancev je bilo starih 17 let ali manj, 8 odstotkov anketirancev je bilo starih 18 do 22 let, anketirancev starih med 23 in 30 let je bilo 61 odstotkov, 25 odstotkov anketirancev je bilo starih med 31 in 40 let ter 3 odstotki anketirancev, ki so bili stari med 41 in 50 let. Glede na statistično regijo stalnega bivališča je bilo 40 (68 odstotkov) anketirancev iz osrednjeslovenske regije, 4 (7 odstotkov)

anketiranci so bili iz obalno-kraške regije, iz primorsko-notranjske in gorenjske regije so bili iz vsake regije po 3 (5 odstotkov) anketiranci, posavska, savinjska in koroška predstavljajo po 2 anketiranca (3 odstotke) ter goriška, podravska in jugovzhodna regija, ki so imele po 1 (2 odstotka) anketiranca.

Z vprašanjem ali posamezniki in katera od drugih oseb v njihovem gospodinjstvu radi igrajo videoigre, sem želel ugotoviti ali posamezniki igrajo videoigre in v primeru da jih igrajo, kako pogosto videoigre igrajo na tedenski ali mesečni ravni. Rezultate odgovorov sem predstavil na sliki 19. Vidimo lahko, da 42 odstotkov oziroma 25 vprašanih, videoigre igra samo občasno. Videoigre tedensko ali mesečno igra 39 odstotkov oziroma 23 vprašanih. Med vprašanimi, videoiger nikoli ne igra 19 odstotkov vprašanih oziroma 11 posameznikov. Izmed 59 sodelujočih v anketnem vprašalniku, videoigre igra občasno, tedensko ali mesečno 48 vprašanih oziroma 81 odstotkov. Videoiger ne igra nikoli 11 vprašanih oziroma 19 odstotkov.

Slika 19: Pogostost igranja videoiger anketirancev



Vir: lastno delo.

V raziskavi me je zanimalo, na katerih elektronskih napravah 48 vprašanih oziroma 81 odstotkov anketirancev, ki igrajo videoigre občasno, tedensko ali mesečno najraje igra videoigre. V tabeli 11 lahko vidimo, da izmed vseh vprašanih, ki igrajo videoigre le ti najraje za igranje videoiger, uporabljajo namizni ali prenosni računalnik. Mobilni telefoni so na drugem mestu, na tretjem mestu so igralne konzole Playstation. Med anketiranci jih najmanj za igranje videoiger uporablja tablični računalnik in igralne konzole Xbox ter Nintendo Switch.

*Tabela 11: Način igranja videoiger prebivalcev*

Postavka	Frekvenca	Delež(%)
Namizni/prenosni računalnik	26	31
Mobilni telefon	23	27
Playstation	14	16
Tablični računalnik	11	13
Nintendo Switch	6	7
Xbox	5	6

*Vir: lastno delo.*

Izmed 48 anketirancev, ki videoigre igrajo tedensko, mesečno ali občasno, sem želel izvedeti, ali uporabljajo katero od socialno-družbenih omrežij ali digitalnih platform za spletne prenose in ogleda videoiger. Tabela 12 kaže, da sta najbolj priljubljeni socialno-družbeni omrežji Youtube in Facebook ter digitalna platforma za spletne prenose TwitchTV. SteamTV je na sredini lestvice, medtem ko sta socialno-družbeni omrežji Twitter in Instagram najmanj uporabljeni med sodelujočimi anketiranimi. 20 odstotkov izmed 48 vprašanih, ki igrajo videoigre občasno, tedensko ali mesečno ne uporablja nobene od naštetih socialno-družbenih omrežij in digitalnih platform za spletne prenose.

*Tabela 12: Način, kako prebivalci spremljajo videoigre preko spleta*

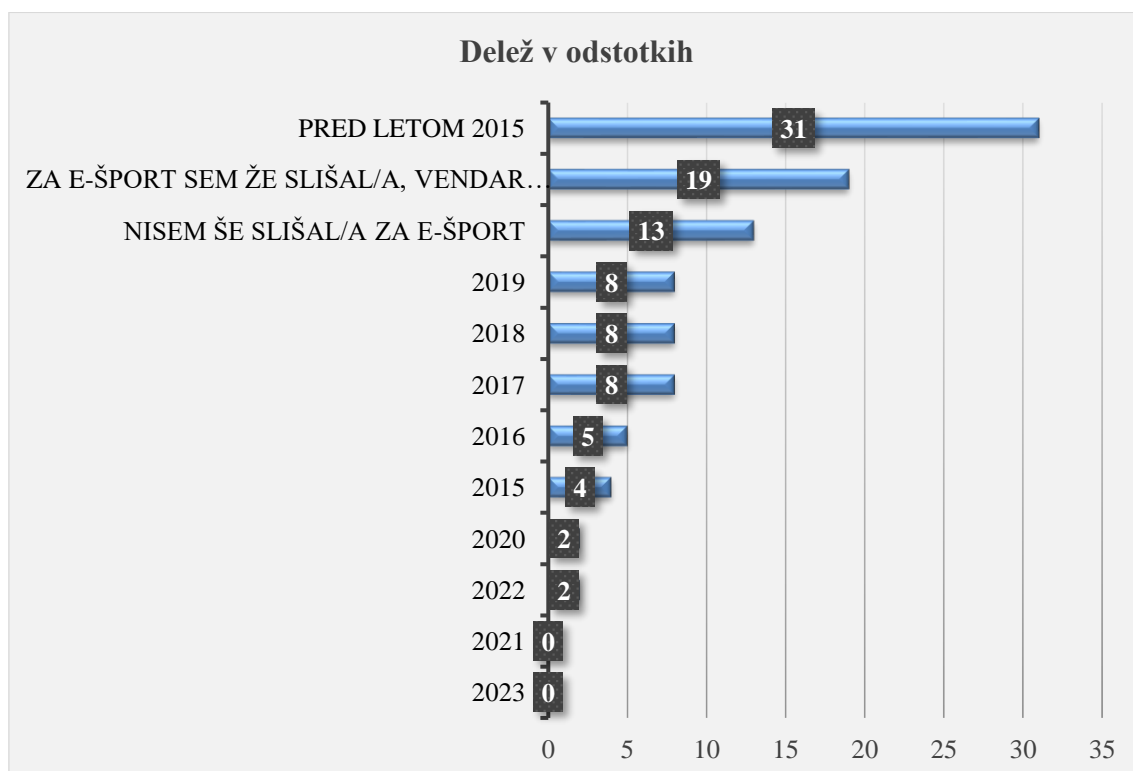
Postavka	Frekvenca	Delež(%)
Youtube	25	29
TwitchTV	17	20
Ne koristim nič od naštetega	17	20
Facebook	12	14
SteamTV	8	9
Twitter	4	4
Instagram	4	4

*Vir: lastno delo.*

Na sliki 20 je prikazana analiza splošnega poznavanja pojma e-šport med anketiranci. Z vprašanjem kdaj približno so anketiranci prvič slišali za e-šport in tekmovanje v videoigrah sem želel ugotoviti ali sodelujoči v anketi poznajo pojem e-športa in kdaj približno so le ti

prvič slišali za e-šport. Z 31 odstotki je največ anketirancev odgovorilo, da je e-šport prvič spoznalo pred letom 2015. Za e-šport je do danes poznalo 19 odstotkov vprašanih, ki pa niso vedeli bolj podrobno, kaj pojem e-športa dejansko pomeni. Med vsemi sodelujočimi v anketi je bilo 13 odstotkov takih, ki e-športa niso poznali. E-šport je po letu 2015 v državi poznalo približno 4 odstotke vprašanih. Leta 2016 je e-šport poznalo približno 5 odstotkov vprašanih, po 8 odstotkov anketirancev je e-šport prvič spoznalo okoli leta 2017, 2018 in 2019. Med leti 2020 in 2022 je e-šport na splošno poznalo samo 4 odstotke sodelujočih v anketi.

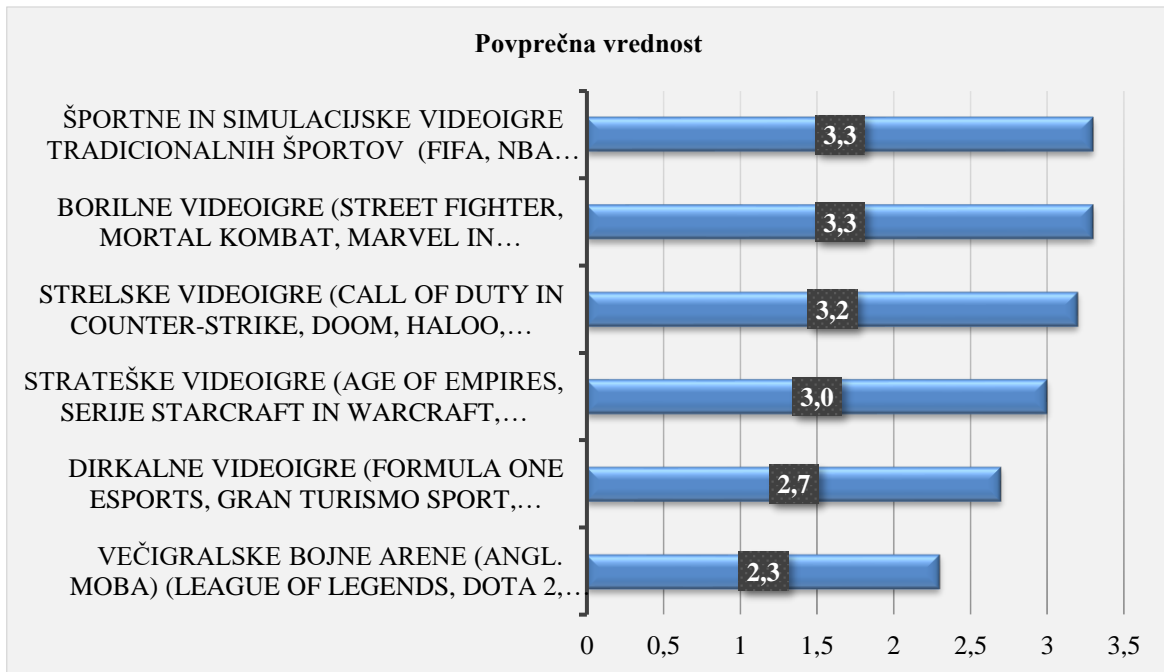
Slika 20: Splošno poznavanje pojma e-šport med anketiranci



Vir: lastno delo.

Analiza priljubljenosti različnih vrst videoiger med 48 anketiranci, ki igrajo videoigre vsaj občasno, tedensko ali mesečno je prikazana na sliki 21. Izračunal sem povprečno vrednost na lestvici od 1 do 5 (1-Splošno ne, 2-Malo, 3-Do neke mere, 4-Precej, 5-Najljubše), s pomočjo katere so sodelujoči anketiranci ovrednotili njim najljubše vrste videoiger. Na podlagi pridobljenih rezultatov lahko sklepam, da so na podlagi priljubljenosti v povprečju med vprašanimi najbolj priljubljene športne in simulacijske videoigre tradicionalnih športov, borilne ter strelske videoigre. Po priljubljenosti na podlagi povprečja sledijo še strateške videoigre, dirkalne videoigre in videoigre v večigralskih bojnih arenah oziroma MOBA.

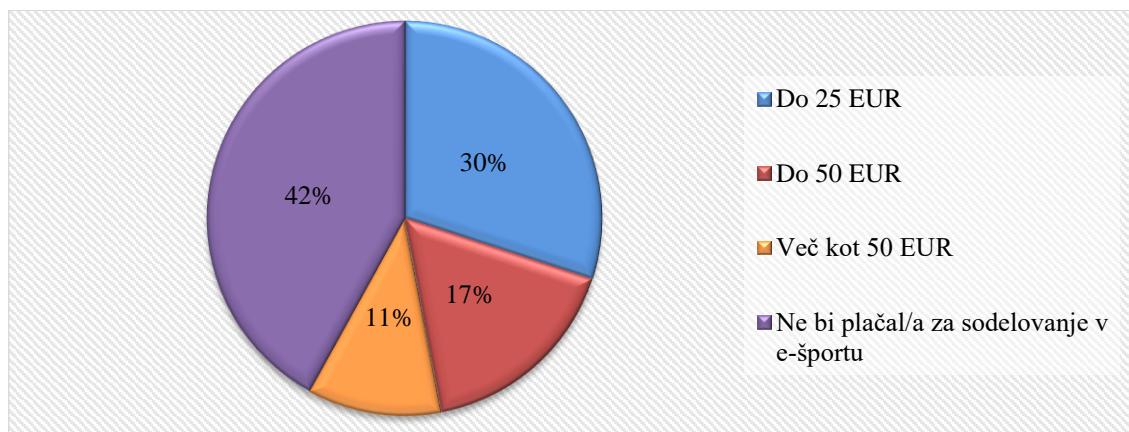
Slika 21: Analiza priljubljenosti na podlagi vrste videoiger



Vir: lastno delo.

Slika 22 prikazuje, koliko bi bilo 48 anketirancev, ki trenutno že občasno, tedensko, ali mesečno igra videoigre, morda pripravljeno plačati za sodelovanje na organiziranih e-športnih dogodkih in tekmovanjih z redno sezono ali turnirjem ob koncu sezone. V anketi je 30 odstotkov vprašanih, odgovorilo, da bi bili za sodelovanje na organiziranih e-športnih dogodkih in tekmovanjih pripravljene plačati do 25 EUR. Tistih, ki so pripravljene odšteti največ 50 EUR, je 17 odstotkov. Več kot 50 EUR bi plačalo 11 odstotkov vprašanih. Za sodelovanje na e-športnih dogodkih in tekmovanjih 42 odstotkov vprašanih ne bi plačalo nič denarja.

Slika 22: Verjetnost in višina plačila za udeležbo na e-športnih dogodkih in tekmovanjih



Vir: lastno delo.

Med anketiranci sem želel ugotoviti njihov odnos do e-športa in morebitne razloge za sodelovanje na KZS SDP NBA2K24 turnirju. Rezultati odgovorov so prikazani v tabeli 13. Za vsak podan odgovor na lestvici od 1 do 5 (1-Popolnoma se ne strinjam, 2-Se ne strinjam, 3-Niti se ne strinjam, niti se strinjam, 4-Se strinjam, 5-Popolnoma se strinjam), s pomočjo katere so sodelujoči anketiranci podali svoje mnenje, zakaj bi se morda udeležili KZS SDP NBA 2K24 turnirja, sem nato izračunal povprečno vrednost in standardni odklon.

*Tabela 13: Najpogostejši razlogi za udeležbo na e-športnih tekmovanjih in turnirju*

Razlogi za sodelovanje na KZS SDP NBA 2K24 ...	M	SD
... Imam prijetno in zabavno izkušnjo	4,2	0,87
... Spoznam e-šport in izvem več o svetu iger	3,9	0,75
... Rad/a igram priljubljene igre in tekmujem proti drugim igralcem	3,8	1,05
... Na dogodkih srečam in se družim s profesionalnimi igralci in ekipami	3,6	1,06
... V e-športu lahko prikažem svoj igralski talent in spretnosti	3,5	1,15
... Spoznam nove prijatelje in ljudi iz e-šport skupnosti	3,5	1,15
... Turnir se mi zdi zanimiv in bi se ga z veseljem udeležil/a	3,5	1,11
... Turnirja bi se raje udeležil/a v živo na stadionu/športni dvorani	3,3	1,02
... Želim osvojiti pokale, nagrade	3,2	1,33
... Raje bi se osebno udeležil/a e-športnih dogodkov, kot pa jih spremljal/a preko spleta	3,2	0,93
... Sem neodločen/a glede udeležbe na turnirju	2,9	1,21
... Tekmovanje v e-športu me ne zanima, zato se turnirja ne bi udeležil/a	2,7	1,32
... Zastopam svojo šolo/prijatelje/ekipo	2,5	1,17
... Želim si narediti kariero v e-športu	2,2	1,07

*Vir: lastno delo.*

Pridobljeni rezultati odgovorov kažejo, da so na podlagi povprečja med anketiranimi osebami prvi trije najpogostejši razlogi za sodelovanje na predstavljenem turnirju odgovori: »Imam prijetno in zabavno izkušnjo« s povprečjem odgovorov 4,2 in standardnim odklonom 0,87, »Spoznam e-šport in izvem več o svetu iger«, s povprečjem odgovorov 3,9 in standardnim odklonom 0,75 ter »Rad/a igram priljubljene igre in tekmujem proti drugim igralcem«, s povprečjem odgovorov 3,8 in standardnim odklonom 1,05.

Med prvimi tremi najpogostejšimi razlogi za nezanimanje ali neudeležbo na predstavljenem turnirju so »Želim si narediti kariero v e-športu«, s povprečjem odgovorov 2,2 in



standardnim odklonom 1,07, »Zastopam svojo šolo/prijatelje/ekipo« s povprečjem odgovorov 2,5 in standardnim odklonom 1,17 ter »Tekmovanje v e-športu me ne zanima, zato se turnirja ne bi udeležil/a« s povprečjem odgovorov 2,7 in standardnim odklonom 1,32.

V tabeli 14 je prikazana analiza zanimanja anketirancev za sodelovanje na e-športnih tekmovanjih v prihodnjih letih. Na odgovor v spletnem vprašalniku je bilo možnih več odgovorov. Na podlagi analize frekvenc in deležev vseh zbranih odgovorov so vprašani v anketi največkrat odgovorili, da bi v prihodnosti morda sodelovali na e-športnih tekmovanjih in dogodkih, odvisno predvsem od vrste videoiger ter tekmovanj. Da sodelujoči v anketi niso prepričani, je bil drugi najpogostejši odgovor. E-šport in sodelovanje na dogodkih ter tekmovanjih na splošno zelo zanima vprašane v anketi, saj je bil to tretji najpogostejši odgovor. Manj pogosti so bili odgovori, da jih sodelovanje v e-športnih dogodkih in tekmovanjih ne zanima in so v preteklosti v e-športih že sodelovali. Zelo malo vprašanih tudi meni, da bi bilo njihovo sodelovanje na e-športnih tekmovanjih in dogodkih odvisno predvsem od višine denarnih nagrad ter udeležbe ostalih tekmovalcev.

*Tabela 14: Analiza zanimanja za sodelovanje na e-športnih tekmovanjih*

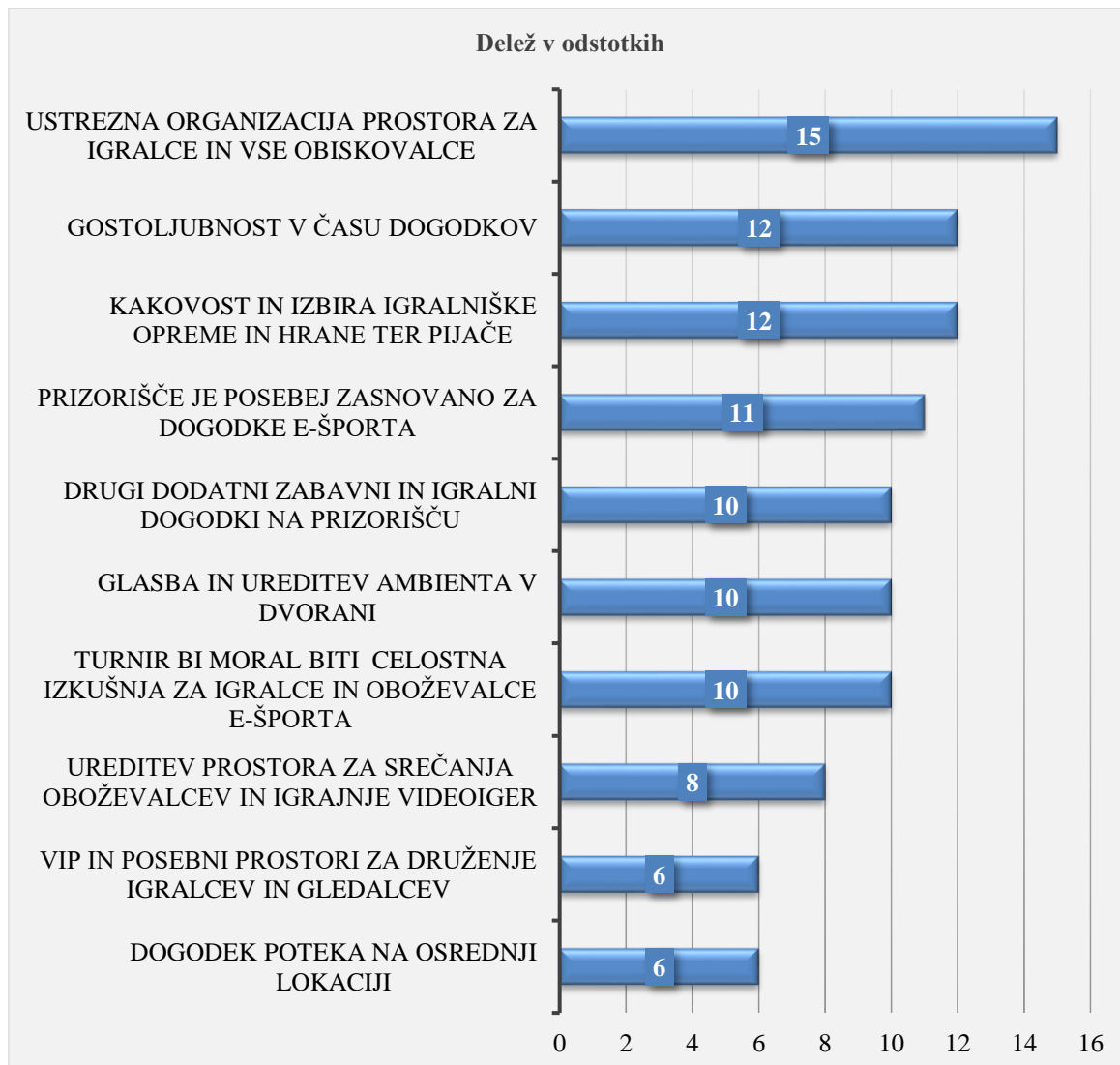
Trditev	Frekvenca	Delež(%)
Morda, odvisno od vrste videoigre in tekmovanja	22	27
Nisem prepričan/a	13	16
E-šport na splošno me zelo zanima	11	13
Ne, raje se ukvarjam s tradicionalnim športom	9	11
Da, z veseljem bi sodeloval/a	9	11
Trenutno že spremljam e-šport in spletne prenose digitalnih vsebin v živo	8	10
Odvisno od višine denarnih nagrad in udeležbe ostalih tekmovalcev	5	6
V preteklosti sem že sodeloval/a na e-športnem dogodku	4	5
Ne zanima me sodelovanje v e-športih	1	1

*Vir: lastno delo.*

Najpomembnejše organizacijske elemente finalnega turnirja KZS SDP NBA2K24 po mnenju anketirancev, ki bi se igral v dvorani Stožice, sem prikazal na grafu 8. Anketiranci menijo, da bi bila na finalnem turnirju s 15 odstotki najpomembnejša ustrezna postavitvev in organizacija prostora za igralce ter vse obiskovalce na prizorišču v dvorani Stožice. 12 odstotkov anketirancev meni, da je najpomembnejša gostoljubnost v času e-športnih dogodkov in kakovost ter izbira igralniške opreme, hrane in pijače. 11 odstotkov anketirancev meni, da je zelo pomembno prizorišče, ki je posebej zasnovano za dogodke e-športov. Četrty najpomembnejši organizacijski elementi, ki predstavljajo po 10 odstotkov vseh odgovorov, so drugi dodatni zabavni in igralni dogodki na prizorišču, glasba in ureditev

ambienta v dvorani Stožice ter trditev, da bi turnir moral biti celostna izkušnja za igralce in oboževalce e-športa. Med malo manj pomembne organizacijske elemente finalnega turnirja KZS SDP NBA 2K24 po mnenju anketirancev sodijo VIP in posebni prostori za druženje igralcev ter gledalcev, ureditev prostora za srečanja, kjer lahko tudi oboževalci igrajo videoigre med seboj in trditev, da dogodek poteka na osrednji lokaciji.

*Slika 23: Po mnenju anketirancev najpomembnejši organizacijski elementi na finalnem turnirju*



*Vir: lastno delo.*

Pri zadnjem vprašanju v anketnem vprašalniku sem želel od sodelujočih izvedeti tudi nekaj mnenj o e-športu v Sloveniji, kaj le ti morda pogrešajo ali bi morda radi videli v prihodnosti v zvezi z videoigami, organiziranimi dogodki, tekmovanji in e-športi v državi na splošno. Želel sem pridobiti kratke pisne komentarje in predloge, ki sem jih navedel v prilogi 1. Skupno sem s strani sodelujočih v spletni anketi pridobil 29 mnenj in predlogov.

Na podlagi prejetih mnenj in predlogov sodelujočih v spletnem anketnem vprašalniku lahko trdim, da med sodelujočimi prevladuje mnenje, da bi bilo v Sloveniji potrebno izboljšati promocijo e-športov, tekmovanj in dogodkov. Anketiranci so tudi mnenja, da se o e-športih na splošno malo oziroma premalo poroča na spletu in v tradicionalnih medijih. Več bi moralo biti poročanja o dosežkih profesionalnih slovenskih igralcev, ki jim bi se lahko v prihodnosti tudi omogočile višje denarne nagrade za zmage na turnirjih in tekmovanjih v Sloveniji. Anketiranci menijo, da bi lahko v Sloveniji imeli več večjih organiziranih tekmovanj v e-športih, ki bi lahko potekala tudi v živo na športnih objektih, ki bi bili urejeni za profesionalne igralce in gledalce. Nekateri menijo, da bi bilo v Sloveniji potrebno izboljšati prepoznavnost slovenskih e-športnikov in ločiti amaterski ter profesionalni del igranja videoiger v državi, ker naj bi bili trenutno zmagovalci tekmovanj v videoigrah vedno enaki in tekmovanje za druge tekmovalce naj ne bi bilo pravično.

### **4.3 Ugotovitve raziskave in sklep**

Glavni cilj opravljene empirične raziskave je bil ugotoviti osnovno poznavanje e-športa med prebivalstvom, njihovo zanimanje za sodelovanje na e-športnih tekmovanjih in državnem pokalu v e-košarki. V prvem delu spletnega vprašalnika sem želel dobiti vpogled, kako pogosto anketiranci igrajo videoigre in katere vrste videoiger so med igralci najbolj priljubljene.

Na podlagi zbranih odgovorov vseh sodelujočih anketirancev v spletnem vprašalniku lahko trdim, da velik delež vprašanih (81 odstotkov) igra videoigre vsaj občasno, tedensko ali mesečno. Dokaj majhen delež vprašanih (19 odstotkov) je takih, ki videoiger sploh ne igra. Osebe, ki igrajo videoigre le te največkrat, igrajo na mobilnih telefonih, namiznih ali prenosnih računalnikih, tabličnih računalnikih in igralnih konzolah Playstation. Zelo malo vprašanih ljudi videoigre igra na igralnih konzolah Nintendo Switch in Xbox. Najbolj priljubljene vrste videoiger so med anketiranci športne in simulacijske videoigre tradicionalnih športov, borilne videoigre ter strelske videoigre. Malo manj priljubljene so strateške videoigre, dirkalne videoigre in videoigre v večigralskih bojnih arenah oziroma MOBA. Med anketiranci, ki igrajo videoigre, sta najbolj priljubljeni socialno-družbeni omrežji Youtube in Facebook ter digitalni platformi za spletne prenose videoiger TwitchTV in SteamTV.

V drugem delu spletnega vprašalnika sem želel preveriti, kako dobro je e-šport poznan med anketiranci, ki trenutno morebiti že sodelujejo na e-športnih tekmovanjih in dogodkih. V zadnjem delu spletnega vprašalnika sem anketirance spraševal o njihovem odnosu do e-športa, glavnih motivih za igranje videoiger in njihovem zanimanju za morebitno udeležbo na KZS SDP NBA 2K24 turnirju.

E-šport je med anketiranci dokaj poznan. Med vsemi sodelujočimi v anketi je 68 odstotkov vprašanih odgovorilo, da so e-šport že spoznali med leti 2015 in 2023. Med odgovori je 19

odstotkov vprašanih odgovorilo, da so za pojem e-šport v preteklosti že slišali, vendar niso podrobneje vedeli, kaj e-šport pomeni. Dokaj majhen delež 13 odstotkov vprašanih je za e-šport slišalo prvič in tudi ni vedelo, kaj e-šport pomeni. Najpogostejši dejavnik odločanja za sodelovanje na e-športnih tekmovanjih so vrste videoiger in tekmovanj. Večji delež vprašanih e-športna tekmovanja zanimajo, med njimi pa je tudi kar velik delež tistih, ki glede sodelovanja na e-športnih tekmovanjih in dogodkih v prihodnjih letih niso prepričani.

Sodelujoči v anketnem vprašalniku bi se udeležili KZS SDP NBA 2K24 turnirja predvsem zaradi prijetne in zabavne izkušnje, da bi spoznali e-šport in izvedeli več o svetu videoiger in ker radi igrajo priljubljene videoigre ter tekmujejo proti drugim igralcem. Za sodelovanje na organiziranih e-športnih dogodkih in tekmovanjih bi bilo 30 odstotkov vprašanih pripravljeno plačati do 25 EUR. Do 50 EUR je pripravljeno plačati 17 odstotkov vprašanih, medtem, ko bi več kot 50 EUR plačalo 11 odstotkov vprašanih. Pomemben je tudi podatek, da 42 odstotkov sodelujočih v anketnem vprašalniku za sodelovanje na e-športnih dogodkih in tekmovanjih z redno sezono ali turnirjem ob koncu sezone ni pripravljeno plačati nič denarja.

Profesionalna kariera v e-športih, zastopanje šole, prijateljev, ekipe in nezanimanje za tekmovanje v e-športu in organiziranem turnirju so po mnenju vprašanih med najmanj pogostimi razlogi za neudeležbo na KZS SDP NBA 2K24 turnirju. V očeh anketirancev je za organizacijo in uspešno izvedbo turnirja KZS SDP NBA 2K24 najpomembnejša postavitev in organizacija prostora za igralce ter vse obiskovalce na prizorišču v dvorani Stožice, gostoljubnost v času e-športnih dogodkov in kakovost ter izbira igralniške opreme, hrane in pijače. Po njihovem mnenju je zelo pomembna tudi zasnova prizorišča, ki je posebej zasnovano za dogodke e-športov, drugi dodatni zabavni in igralni dogodki na prizorišču, glasba ter ureditev celotnega ambianta v dvorani Stožice. Anketiranci menijo, da bi KZS SDP NBA 2K24 turnir moral biti celostna izkušnja za igralce in oboževalce e-športa. Med malo manj pomembne organizacijske elemente finalnega turnirja po mnenju vprašanih sodijo VIP in posebni prostori za druženje igralcev in gledalcev ter ureditev prostora za srečanja, kjer lahko tudi oboževalci igrajo videoigre med seboj.

Med sodelujočimi v anketnem vprašalniku prevladuje mnenje, da e-šport v Sloveniji potrebuje boljše trženje in razvijanje skupnosti igralcev ter gledalcev videoiger. Vprašani bi radi videli več organiziranih dogodkov, tekmovanj in na splošno več poročanja o novostih ter dogodkih e-športne panoge v državi. Po njihovem mnenju bi morali organizirati večje dogodke in tekmovanja v e-športih ter izboljšati prepoznavnost e-športne panoge. Nekateri so mnenja, da so denarne nagrade na slovenskem trgu e-športa trenutno prenizke, da bi bilo nujno več vlagati v slovenske e-športnike in da v Sloveniji potrebujemo urejen amaterski del ter profesionalni del tekmovanj v videoigrah. Manjše število najboljših igralcev videoiger naj bi imelo preveliko premoč nad ostalim deležem igralcev v državi in zato po njihovem mnenju nekatera tekmovanja v e-športih niso pravična do ostalih tekmovalcev.

Na podlagi pregledane literature in spletnih virov menim, da se je e-športna panoga v Sloveniji v zadnjih letih začela dobro razvijati in je napredek v primerjavi s preteklimi leti opazen. Poleg že nekaterih društev in skupnosti videoiger, ki organizirajo in se udeležujejo različnih e-športnih tekmovanj, smo v Sloveniji pridobili še dve uradni e-športni zvezi, ki si bosta v prihodnjih letih prizadevali za promocijo e-športov v državi in določitev ter uveljavitev potrebnih pravil, ki jih e-športna panoga nujno potrebuje za uspešno delovanje in razvoj v prihodnosti. Na organiziranih e-športnih tekmovanjih in dogodkih je iz leta v leto prisotnih vse več igralcev in obiskovalcev, za katere je poleg dobre igralniške izkušnje poskrbljeno tudi s številnimi zabavnimi in dodatnimi aktivnostmi v času tekmovanj in igralniških dogodkov. Poleg anketirancev, sem tudi sam mnenja, da se v Sloveniji o e-športih in dogodkih premalo poroča v tradicionalnih medijih. V Sloveniji se danes že organizirajo zelo kakovostna tekmovanja v različnih videoigrah, prav tako pa imamo v državi že večje tekmovanje in igralniški dogodek, ki ga vsako leto organizira Društvo za elektronske športe – spid.si. Z boljšo promocijo in obveščanjem javnosti o novih aktualnih dogodkih, novicah slovenskega e-športa bi lahko dosegli večjo priljubljenost ter udeležbo prebivalcev Slovenije na bodočih tekmovanjih in dogodkih v živo, kot tudi na spletu. Menim, da bo na podlagi priljubljenosti igranja videoiger, z novoustanovljenimi uradnimi e-športnimi zvezami in s postopnim razvojem v prihodnjih letih e-športna panoga dosegla velik napredek.

Predpostavljam, da je glavna omejitev opravljene raziskave dejstvo, da sem se v raziskavi in spletnem vprašalniku osredotočil zgolj na ljudi, ki niso iz tekmovalnega in profesionalnega vidika del e-športne panoge v državi. Da bi pridobil več relevantnih povratnih informacij in mnenj o panogi e-športa v Sloveniji, bi moral opraviti nadaljnjo raziskavo med ljudmi, ki so trenutno že del skupnosti videoiger in e-športov ter se že aktivno udeležujejo različnih e-športnih tekmovanj in dogodkov v Sloveniji. S tem bi izvedel več o trenutnem stanju slovenskega e-športa s strani e-športnikov, ki se udeležujejo tekmovanj in organizacij, ki tekmovanja organizirajo. Zbrane podatke bi lahko primerjal z opravljeno raziskavo in ugotovil, kaj o slovenskih e-športih, organiziranih tekmovanjih, dogodkih in organizacijah ter društvih menijo slovenski igralci videoiger in profesionalni e-športniki, ki nastopajo v Sloveniji in v tujini.

## **SKLEP**

Organizacija turnirja v e-športu, pri katerem bi sodelovala KZS in EŠZS, bi za e-šport v Sloveniji ter njegov razvoj pomenila velik napredek. Pred začetkom turnirja je zelo pomembno zagotoviti ustrezno tehnično infrastrukturo in ekipo, ki bo skrbela za nemoteno delovanje strežnikov in potek turnirja brez zapletov. Nujna je kontrola in nadzor nad vsemi aktivnostmi na dnevni bazi, da smo seznanjeni z najnovejšimi informacijami in podatki. Dobra tehnična ekipa bo lahko nudila podporo in pomoč vsem sodelujočim v primeru morebitnih tehničnih težav in nastavitvev. Turnir KZS SDP NBA 2K24 bi bil prvi turnir v e-športu v Sloveniji, ki bi bil organiziran na višji ravni s strani priznanih in uglednih športnih

zvez. Pri promociji in oglaševanju bi lahko KZS vključila tudi znane košarkarje članske reprezentance, ki bi se lahko kot ambasadorji vključili v projekt ali pa tudi sodelovali kot častni spletni igralci na turnirju. Povabljeni bi lahko bili tudi v dvorano Stožice, kjer bi se lahko udeležili finalnega turnirja in se družili z vsemi obiskovalci. Večji del potrebnih finančnih sredstev bi zagotovili sponzorji in partnerji turnirja. Z dobro promocijo, organizacijo in izvedbo turnirja bi KZS veliko pripomogla k prepoznavnosti in razvoju e-športa v Sloveniji. Uspešnost tega projekta bi bila odlična popotnica za prihodnje turnirje in organizacijo tekmovanj v e-športu. Na njih bi lahko sodelovalo več igralcev, organizatorji bi lahko zaračunavali tudi vstopnine in registracijo igralcev, višji bi bili denarni skladi tekmovanj. KZS bi lahko organizirala tudi spletno e-slovensko košarkarsko ligo v igranju igre NBA 2K, ki bi potekala vzporedno s prvo moško člansko ligo. Projekt predstavlja priložnost za razvoj e-športa v državi in ponuja nove, še večje priložnosti za organizacijo različnih tekmovanj v e-športu v prihodnjih letih.

E-šport bo po napovedih tudi v prihodnjih letih rasel zaradi ustvarjanja novih tekmovalnih ekip, turnirjev, vstopa številnih novih podjetij in organizacij ter s tem široko dosegljivih spletnih platform za sponzorstvo in oglaševanje. Vse večje so denarne nagrade za najboljše uvrščene tekmovalce in tudi vložki v tekmovalne ekipe, kar je posledica večjega števila gledanosti in profitabilnosti e-športov (Statista, 2023). Družbena omrežja so še dodatno pripomogla k uspešnemu razcvetu spletnih povezav in komunikacij ter celotne industrije e-športa. Po napovedih strokovnjakov naj bi prihodnost industrije e-športov v veliki meri verjetno tvorila in poganjala tudi mobilna tehnologija, kar bi lahko dodatno zmanjšalo ovire za vstop in omogočilo igranje še večjemu številu igralcev in oboževalcev. Trg mobilnih iger naj bi v letu 2023 predstavljal skoraj polovico celotnega svetovnega trga iger. To vse večjo priljubljenost v organiziranih tekmovalnih prostorih je že moč opaziti v državi Kitajske, kjer je mobilni e-šport že zelo priljubljen in številčen (Insider intelligence, 2023).

Hitro rastoči pojav, ki obkroža e-šport, se še naprej krepi, saj presečišče iger in športa ponuja nov inovativen val priložnosti za obstoječe in nove blagovne znamke, zanimive digitalne vsebine in sodelovanje za milijone ljudi po vsem svetu. Organizatorji in igralci turnirjev morajo za tekmovalno udejstvovanje vložiti veliko truda in treningov, tekmovalci pa v večini primerov igrajo in tekmujejo ekskluzivno samo v eni športni panogi oziroma igri. E-šport bo po napovedih v prihodnosti kmalu vreden več milijard dolarjev. V medijih in javnosti, pa se tudi čedalje bolj omenja potencialna uvrstitev e-športa na olimpijsko tekmovanje.

Za konec bi rad citiral zaključno misel (Merc, 2020), ki pravi: »Skozi prizmo tradicionalnega športa, si je razumljivo težko predstavljati, da bi se poklicno igranje Fortnite ali podobne strelske videoigre kadarkoli štelo kot šport ali celo postalo del olimpijskih iger. Vendar pa lahko komercialni interesi, hitra digitalizacija in velike spremembe v družbi, hitro postavijo nova pravila igre. E-šport je že danes velika industrija in se bo v prihodnjih letih še eksponentno povečala. Z nadaljnjo institucionalizacijo e-športa pa je pomembno, da se čim prej vzpostavi sistem pravil, ki bo prinesel transparentna in predvidljiva pravila igre, ki bo

varoval pravice vseh deležnikov in ki bo sistemsko naslavljal vprašanja, kot so preprečevanje zasvojenosti mladih z internetom in digitalnimi tehnologijami. Čeprav se je pojavila že prva e-športna agencija, ki se zavzema za pravice e-športnikov, pa je pot do institucionalizacije e-športa še dolga.«

## LITERATURA IN VIRI

1. Alivia, F. (2021, 14. junij). *Opportunities for brands and rights holders from a growing esports audience* [objava na blogu]. Pridobljeno 24. februarja 2023 s <https://www.infront.sport/blog/sports-sponsorship/esports-audience-growth>
2. Big Bang d.o.o. (brez datuma a). *E-športno dogajanje*. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://gamegang.si/show/esporti/>
3. Big Bang d.o.o. (brez datuma b). *Game Gang Show*. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://gamegang.si/show/>
4. Cranmer, E. E., Han, D-I. D., Gisbergen, van M. & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 1–25.
5. Društvo za elektronske športe – spid.si. (2020). *Ustanovitev slovenske e-športne zveze za priznanje, standardizacijo in popularizacijo tekmovalnih videoiger* [objava na blogu]. Pridobljeno 5. marca 2023 s <https://epicenter.si/2020/05/ustanovitev-slovenske-esporte-zveze-za-priznanje-standardizacijo-in-popularizacijo-tekmovalnih-videoiger/>
6. Društvo za elektronske športe – spid.si. (2022a, 19. september). *Red Bull Campus Clutch Slovenija 2022* [objava na blogu]. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://spid.si/blog/portfolio/red-bull-campus-clutch-slovenija-2022/>
7. Društvo za elektronske športe – spid.si. (2022b, 5. september 2022). *Red Bull Flick 2022* [objava na blogu]. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://spid.si/blog/portfolio/red-bull-flick-2022/>
8. Društvo za elektronske športe – spid.si. (brez datuma a). *EPICENTER*. Pridobljeno 4. marca 2023 s <https://epicenter.si/>
9. Društvo za elektronske športe – spid.si. (brez datuma b). *EPICENTER 21*. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://epicenter.si/21>
10. Društvo za elektronske športe – spid.si. (brez datuma c). *Projekt: Gaming Challenge*. Pridobljeno 1. marca 2023 s <https://spid.si/projekt-gaming-challenge/>
11. Esports Earnings. (2023). *Slovenia*. Pridobljeno 2. marca 2023 iz <https://www.esports-earnings.com/countries/si>
12. Esports Observer. (brez datuma). *An Introduction to the Esports Ecosystem*. Pridobljeno 22. februarja 2023 s <https://archive.esportsobserver.com/the-esports-eco-system/>
13. Esports.net. (brez datuma). *Esports streaming platforms: where can you watch esports online?* Pridobljeno 27. februarja 2023 s <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>
14. E-športna zveza Slovenije. (2021). *Statut*. Pridobljeno 20. februarja 2023 s [https://eszs.si/documents/Statut\\_eszs.pdf](https://eszs.si/documents/Statut_eszs.pdf)

15. E-športna zveza Slovenije. (brez datuma a). *Poslanstvo in vizija*. Pridobljeno 28. februarja 2023 s [https://www.eszs.si/page.php?page=Poslanstvo\\_in\\_vizija](https://www.eszs.si/page.php?page=Poslanstvo_in_vizija)
16. E-športna zveza Slovenije. (brez datuma b). *Fifa 23*. Pridobljeno 27. februarja 2023 s <https://www.eszs.si/archive/2022-2023/sdp-fifa22.php>
17. Fortune Business Insights. (2022, september). *Media & entertainment / eSports market*. Pridobljeno 5. februarja 2023 s <https://www.fortunebusinessinsights.com/esports-market-106820>
18. Georgiades, C. (2021, 30. junij). *The regulatory landscape of esports* [objava na blogu]. Pridobljeno 3. marca 2022 s <https://moneysmartathlete.com/special-themes/the-regulatory-landscape-of-esports/>
19. Geysler, W. (2022, 14. november). *Top 15 eSports teams, earnings, and salaries*. Pridobljeno 26. februarja 2023 s <https://influencermarketinghub.com/top-10-esports-teams-earnings-and-salaries/#toc-0>
20. Hajar, B. H. (2021). What are the health challenges an esports player faces and how can they be addressed by stakeholders? *International Journal of Esports*, 1(1). Pridobljeno 31. januarja 2022 s <https://www.ijesports.org/article/64/html>
21. Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.
22. Howarth, J. (2023, 19. januar). *26 Mind blowing esports stats* [objava na blogu]. Pridobljeno 25. februarja 2023 s <https://explodingtopics.com/blog/esports-statistics>
23. Insider intelligence. (2023, 1. januar). *Esports Ecosystem in 2023: Key industry companies, viewership growth trends, and market revenue stats*. Pridobljeno 2. februarja 2023 s <https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/>
24. International Esports Federation. (2022a, 6. september). *Everything you need to know about esports ecosystem*. Pridobljeno 24. februarja 2023 s <https://iesf.org/news/7578>
25. International Esports Federation. (2022b, 19. januar). *Esports federation of Slovenia – IESF’s member nation*. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://iesf.org/news/6857>
26. Israel, J. L., Sharma, B., Wall, M. J. & Schulz, K. R. (2020). *2020 Esports Survey Report*. Pridobljeno 13. marca 2023 s <https://www.foley.com/-/media/files/insights/publications/2020/11/2020-esports-survey-report1.pdf>
27. Kališnik, G. (2018, 29. julij). Če nisi za šport, bodi za e-šport. *Delo*. Pridobljeno 3. marca 2023 s <https://www.delo.si/nedelo/ce-nisi-za-sport-bodi-za-e-sport/>
28. Klepec, N. (2022, 8. avgust). *Epicenter 21 – največji slovenski gaming festival se avgusta vrača v Celje*. Pridobljeno 2. marca 2023 s <https://esport1.si/si/novice/2022/8/8/epicenter-21--najvecji-slovenski-gaming-festival-se-avgusta-vraca-v-celje>
29. Košarkarska zveza Slovenije. (brez datuma). *Kaj je e-šport?* Pridobljeno 20. februarja 2023 s <https://www.kzs.si/clanek/Projekti/KZS-Esports/Kaj-je-E-sport/cid/543#menu>
30. Larch, F. (2023, 8. februar). *Esports history: How it all began*. Pridobljeno 26. februarja 2023 s <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>
31. Ma, R., Gui, X. & Kou, Y. (2022). Esports governance: An analysis of rule enforcement in League of Legends. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6, 1–29.



32. Medeiros, B. & Sayeg, R. (2022). E-sports and the application of sports and labor legislation. *International Journal of Innovation - IJI*, 10(2), 212–240.
33. Merc, P. (2020, 15. september). *Izzivi e-športa* [objava na blogu]. Pridobljeno 3. marca 2023 s <https://www.lemur.legal/post/izzivi-e-%C5%A1porta>
34. NewscastStudio. (brez datuma). *Esports broadcasting and production*. Pridobljeno 23. februarja 2023 s <https://www.newscaststudio.com/category/esports-broadcasting-and-production/>
35. Newzoo. (2022a). *Global games market report 2022*. Pridobljeno 25. februarja 2023 s [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf?utm\\_campaign=GGMR%202022&utm\\_medium=email&\\_hsmi=220823342&\\_hsenc=p2ANqtz-\\_kGY18Ou2E-crrbPohlVT\\_sD9EO-FE0lbUOdW4ifRO0dVkaXarb-\\_a0vVaDOce99OCzsBKRMmJMbUD7weL-UpvRUG8Dw&utm\\_content=220823342&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202022&utm_medium=email&_hsmi=220823342&_hsenc=p2ANqtz-_kGY18Ou2E-crrbPohlVT_sD9EO-FE0lbUOdW4ifRO0dVkaXarb-_a0vVaDOce99OCzsBKRMmJMbUD7weL-UpvRUG8Dw&utm_content=220823342&utm_source=hs_automation)
36. Newzoo. (2022b, 19. april). *The esports audience will pass half a billion in 2022 as revenues, engagement, & new segments flourish*. Pridobljeno 27. februarja 2023 s <https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>
37. Nomura Holdings. (2020, avgust). *The rise of eSports: An already growing ecosystem now accelerated by current events*. Pridobljeno 21. februarja 2023 s <https://www.nomuracommunications.com/focused-thinking-posts/the-rise-of-esports-an-already-growing-ecosystem-now-accelerated-by-current-events/>
38. Ntovinou, E. (2016). *Esports: Business model design and value co-creation* (magistrsko delo). Copenhagen: Business School.
39. Pejanović Nosaka, T. (2022, 5. avgust). *Prvi slovenski svetovni prvak v e-športih*. Pridobljeno 3. marca 2023 s <https://www.redbull.com/si-sl/prvi-slovenski-esportni-prvak>
40. Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J. & Brannagan, P. M. (2020). Esports governance: Exploring stakeholder dynamics. *Sustainability*, 12(19), 1–15.
41. Perko, D. (2020, 26. junij). Najboljši bi služili 20.000 evrov na mesec. *Slovenske novice*. Pridobljeno 1. marca 2023 s <https://www.slovenskenovice.si/sport/timeout/najboljsi-bi-sluzili-20-000-evrov-na-mesec/>
42. Pisk, J. (2021). Ali je e-šport nova športna panoga?: razmislek o športnosti e-športov. *Šport*, 69(1/2), 5–13.
43. Ruby, D. (2022, 29. december). *38+ eSports Statistics for 2023 (Trends, Facts & Insights)*. Pridobljeno 28. februarja 2023 s <https://www.demandsage.com/esports-statistics/>
44. Scholz, T. M. & Nothelfer, N. (2022). *Esports background analysis: Research for CULT Committee – Esports*. Brussels: European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies.
45. Slovenske novice. (2022, 5. julij). Veliko priznanje za slovenski e-šport. *Slovenske novice*. Pridobljeno 3. marca 2023 s

- <https://www.slovenskenovice.si/sport/timeout/veliko-priznanje-za-slovenski-e-sport/>
46. Snel, A. (2019, 9. maj). *NBA 2K League brings esports basketball tournament to Las Vegas this week*. Pridobljeno 13. marca 2023 s <https://lvsportsbiz.com/2019/05/09/13833/>
47. Statista. (2023). *eSports - worldwide*. Pridobljeno 20. februarja 2023 s <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
48. Šport Ljubljana. (2023). *Dvorana Stožice*. Pridobljeno 20. februarja 2023 s [https://www.sport-ljubljana.si/Center\\_Stozice\\_Dvorana/](https://www.sport-ljubljana.si/Center_Stozice_Dvorana/)
49. Werder, K. (2022). Esport. *Business & Information Systems Engineering*, 64(3), 393–399.

## **PRILOGE**



## Priloga 1: Mnenja in predlogi anketirancev o e-športih v Sloveniji

– Promocija e-športa, razvijanje skupnosti. Večje število objav in poročil glede stanja e-športa v Sloveniji.
– Rad bi videl organizacijo večjih e-športnih tekmovanj v Sloveniji.
– V Sloveniji pogrešam večjo prepoznavnost e-športov, rad bi videl več člankov in novic v tradicionalnih medijih.
– Predvsem večje število dogodkov in povezanost skupnosti.
– Priporočila o varnem igranju iger mlajših oseb.
– Več poročanja v medijih.
– Vlaganje v slovenski e-šport, da igralci ne pobegnejo v tujino.
– Več globalnih dogodkov, manj lokalnih.
– Organiziranje dogodkov in finalnih turnirjev v živo na športnih stadionih in v dvorana.
– Višje denarne nagrade tekmovanj.
– Potrebujemo uradne turnirje v videoigri FIFA.
– Večja prepoznavnost slovenskih e-športnikov.
– Potrebujemo ločen amaterski del in profesionalni del, ker so trenutno zmagovalci vedno enaki in tekmovanje ni pravično.
– Všeč so mi e-športna tekmovanja, ki potekajo tudi v živo z organiziranimi zabavnimi dogodki.
– Predvajanje slovenskih tekmovanj na televiziji.
– Več dogodkov oz. obveščanje o njih.
– Tako tekmovanje ali turnir bi bilo zanimivo imeti v Sloveniji.
– Novice o dosežkih slovenskih igralcev v e-športu.
– Višje nagrade za najboljše slovenske igralce.
– Sodelovanje več znanih oseb.
– Rad bi videl večjo udeležbo mladih igralcev na tekmovanjih preko spleta in v živo.
– Več videoiger in tekmovanj v nogometu in košarki.
– Več promoviranja e-športa.
– Prenosi na slovenskih televizijskih programih.
– Več turnirjev nasploh. mogoče tudi uradno e-športno slovensko spletno stran. kjer bi lahko spremljali rezultate vseh turnirjev, kvalifikacij in trening teke.
– E-športov ne spremljam in nimam komentarjev, predlogov.
– Ne zanimam se za e-športne dogodke.
– E-športni dogodki me ne zanimajo.
– Nimam posebnih komentarjev in predlogov, saj nimam izkušenj na področju e-športa.

*Vir: lastno delo.*

## Priloga 2: Vprašalnik – E-šport: Organizacija državnega pokala v e-košarki

### Vprašalnik

---



Pozdravljeni,

sem Žan Zupančič, študent Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani, magistrskega programa: Management v športu. V magistrskem delu z naslovom: E-šport-primer organizacije državnega pokala v e-košarki, želim z anketnim vprašalnikom ugotoviti osnovno poznavanje e-športa v Sloveniji in oceniti zanimanje za udeležbo na primeru državnega pokala v e-košarki NBA 2K24, ki bi ga lahko v letu 2024 organizirali E-športna zveza Slovenije in Košarkarska zveza Slovenije. Vprašalnik je anonimen in vam bo za izpolnjevanje vzel približno 10 minut časa.

Že vnaprej se vam zahvaljujem za izpolnitev anketnega vprašalnika!

Vprašanje 1 – Spol:

- Moški
- Ženski

Vprašanje 2 - V katero starostno kategorijo spadate?

- 17 let ali manj
- 18 – 22 let
- 23 – 30 let
- 31 – 40 let
- 41 – 50 let
- 50 let ali več

Vprašanje 3 - Izberite statistično regijo vašega stalnega bivališča:

- Osrednjeslovenska
- Obalno-kraška
- Primorsko-notranjska
- Goriška
- Jugovzhodna Slovenija
- Gorenjska
- Zasavska
- Posavska
- Savinjska
- Koroška
- Podravska
- Pomurska

Vprašanje 4 - Ali vi ali katera od drugih oseb v vašem gospodinjstvu radi igrate videoigre ali mobilne igre?

- Videoigre igram tedensko ali mesečno
- Videoigre igram samo občasno
- Videoiger ne igram nikoli

Vprašanje 5 - Na kateri elektronski napravi največkrat igrate videoigre?

Možnih je več odgovorov:

- Playstation
- Xbox
- Nintendo Switch
- Namizni/prenosni računalnik
- Tablični računalnik
- Mobilni telefon

Vprašanje 6 - Kako pogoste igrate videoigre?

	Ne igram	Manj kot 1x mesečno	2-3x mesečno	Več kot 5x mesečno	1x tedensko	2-3x tedensko	Več kot 3x tedensko	Vsak dan
RAČUNALNIŠKE VIDEOIGRE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VIDEOIGRE NA IGRALNIH KONZOLAH	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IGRE NA TABLIČNEM RAČUNALNIKU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MOBILNE IGRE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**NAGOVOR:** E-ŠPORT je kratica za elektronski šport in pomeni tekmovanje v igranju videoiger, bodisi preko računalnika, igralne konzole ali mobilne naprave. Večina poznavalcev e-šport označuje kot profesionalno igranje iger in sodelovanje na tekmovanjih e-športa, ki so največkrat organizirana v obliki lig in turnirjev in omogočajo individualno ter ekipno tekmovanje. Z namenom dobre priprave na organizirana tekmovanja, se igralci udeležujejo skrbno načrtovanih treningov, ki lahko potekajo na primer v skupinskih vadbah (angl. Bootcamp) ali rednih vadbenih tekmah.

Vprašanje 7 - Kdaj približno ste prvič slišali za pojem e-šport in tekmovanje v videoigrah?

- Nisem še slišal/a za e-šport
- Za e-šport sem že slišal/a vendar nisem vedel/a kaj pomeni
- Pred letom 2015
- 2015
- 2016
- 2017
- 2018
- 2019
- 2020
- 2021
- 2022
- 2023



Vprašanje 8 - Ste že kdaj sodelovali na e-športnih dogodkih v Sloveniji?

*\*E-šport ne vključuje ljubiteljskega/osebnega igranja iger. S sodelovanjem v e-športu mislim predvsem na redno spremljanje e-športa in aktivno gledanje spletnih prenosov videoiger ali vrhuncev lig/tekmovanj/dogodkov na spletu, televiziji ali na osebno udeležitev na e-športnih dogodkih.*

DA

NE

Vprašanje 9 - Vas v prihodnosti morda zanima sodelovanje na organiziranih e-športnih tekmovanjih v Sloveniji?

Možnih je več odgovorov:

Da, z veseljem bi sodeloval/a

E-šport na splošno me zelo zanima

Morda, odvisno od vrste videoigre in tekmovanja

Nisem prepričan/a

Ne, raje se ukvarjam s tradicionalnim športom

Odvisno od višine denarnih nagrad in udeležbe ostalih tekmovalcev

Trenutno že spremljam e-šport in spletne prenose digitalnih vsebin v živo

V preteklosti sem že sodeloval/a na e-športnem dogodku

Ne zanima me sodelovanje v e-športih

Vprašanje 10 - Ali uporabljate katero od socialno-družbenih omrežij ali spletnih platform za spletne prenose in ogleda videoiger na seznamu?

Možnih je več odgovorov:

TwitchTV

Youtube

Facebook

Twitter

Instagram

SteamTV

Ne koristim nič od naštetega

Drugo:

Vprašanje 11 - Ovrednotite vam najljubše vrste žanrov videoiger z uporabo lestvice ocen od 1 do 5: (1-Sploh ne, 2-Malo, 3-Do neke mere, 4-Precej, 5-Najljubše):

	1	2	3	4	5
Športne in simulacijske videoigre tradicionalnih športov (FIFA, NBA 2K, NHL, NFL Madden,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Borilne videoigre (Street Fighter, Mortal Kombat, Marvel in Capcom, Tekken, Killer Instinct,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Strelske videoigre (Call of Duty in Counter-Strike, Doom, Halo, Valorant,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Strateške videoigre (Age of Empires, serije StarCraft in Warcraft, Hearthstone,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dirkalne videoigre (Formula One Esports, Gran Turismo Sport, iRacing, Trackmania, Project CARS,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Večigralske bojne arene (angl. MOBA) (League of Legends, Dota 2, Smite, Heroes of the Storm, Vainglory, Arena of Valor, Fortnite)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Vprašanje 12 - Označite vaše poznavanje iger iz seznama:

	Igre ne poznam	Za igro sem že slišal/a	Igro poznam in sem jo že igral/a	Igro sem igral/a na e-športnih dogodkih
FIFA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NBA 2K	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pro Evolution Soccer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Counter-Strike	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Call of Duty	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
League of Legends	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Halo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Overwatch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fortnite	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rocketleague	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minecraft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Clash Royale	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Vprašanje 13 - Ali ste v preteklosti že plačevali za kakšno od dodatnih storitev igranja videoiger in nakupov v igri na različnih igralnih napravah iz spodnjega seznama?

Možnih je več odgovorov:

- Playstation Plus
- Xbox Live
- Switch Online
- Nakupi in plačilo digitalnih vsebin računalniških iger
- Nakupi v mobilnih igrah
- Ne plačujem dodatnih storitev spletnega igranja
- Drugo: \_\_\_\_\_

Vprašanje 14 - Koliko bi bili pripravljeni plačati za sodelovanje na organiziranih e-športnih dogodkih in tekmovanjih z redno sezono ali turnirjem ob koncu sezone?

- Do 25€
- Do 50€
- Več kot 50€
- Ne bi plačal/a za sodelovanje v e-športu
- Drugo: \_\_\_\_\_

NAGOVOR: V magistrski nalogi sem predstavil primer možne organizacije slovenskega državnega pokalnega turnirja v spletni košarkarski simulaciji igre NBA 2K24, ki bo organiziran s strani Košarkarske zveze Slovenije, skupaj v sodelovanju s E-športno zvezo Slovenije. Pokalno tekmovanje se bo igralo v spletni igri NBA 2K24, na osebnih računalnikih, igralnih konzolah Playstation 4, 5 in Xbox. Na pokalnem turnirju bo sodelovalo 32 ekip, vsaka ekipa bo imela 5 igralcev brez menjav, ki se bodo preko kvalifikacij uvrstili na zaključni del turnirja. Prve 4 ekipe iz vsake skupine (skupina 1 in 2) se bodo nato uvrstile na finalni turnir (Play off), ki se ob igral v dvorani Stožice in prenašal preko spletne video platforme Youtube, predvidoma dne 06. 09. 2024. Prijava in tekmovanje bosta brezplačna.

Skupni nagradni sklad na turnirju znaša 17.500 EUR. Zmagovalci tekmovanja prejmejo 10.000 EUR, nagrada za 2. mesto je 5.000 EUR in 3. mesto 2.500 EUR.



Vprašanje 15 - Kakšen je vaš odnos do e-športa in morebitni razlogi za sodelovanje na predstavljenem e-šport turnirju? Ocenite z uporabo lestvice od 1 do 5: (1-Popolnoma se ne strinjam, 2-Se ne strinjam, 3-Niti se ne strinjam, niti se strinjam, 4-Se strinjam, 5-Popolnoma se strinjam):

	1	2	3	4	5
Rad/a igram priljubljene igre in tekmujem proti drugim igralcem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V e-športu lahko prikažem svoj igralski talent in spretnosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Imam prijetno in zabavno izkušnjo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spoznam e-šport in izvem več o svetu iger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na dogodkih srečam in se družim s profesionalnimi igralci in ekipami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Želim si narediti kariero v e-športu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zastopam svojo šolo/prijatelje/ekipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Želim osvojiti pokale, nagrade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spoznam nove prijatelje in ljudi iz e-šport skupnosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Raje bi se osebno udeležil/a e-športnih dogodkov kot pa jih spremljal/a preko spleta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Turnirja bi se raje udeležil/a v živo na stadionu/športni dvorani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Turnir se mi zdi zanimiv in bi se ga z veseljem udeležil/a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sem neodločen/a glede udeležbe na turnirju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekmovanje v e-športu me ne zanima, zato se turnirja ne bi udeležil/a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Vprašanje 16 - Ko razmišljate o finalnem dogodku turnirja v dvorani Stožice, kateri od spodnjih organizacijskih elementov so po vašem mnenju pomembni na finalnem delu turnirja?

Možnih je več odgovorov:

- Ustrezna postavitvev in organizacija prostora za igralce in vse obiskovalce na prizorišču
- Dogodek poteka na osrednji lokaciji
- Kakovost in izbira igralniške opreme, hrane ter pijače
- Prizorišče je posebej zasnovano zadogodke e-športa
- Drugi dodatni zabavni in igralni dogodki na prizorišču
- Ureditev prostora za srečanja, kjer lahko tudi oboževalci igrajo videoigre med seboj
- Gostoljubnost v času dogodkov
- Glasba in ureditev ambienta v dvorani
- VIP in posebni prostori za druženje igralcev in gledalcev
- Turnir bi moral biti celostna izkušnja za igralce in oboževalce e-športa
- Drugo: \_\_\_\_\_

Vprašanje 17 - Rad bi izvedel vaše mnenje o tem, kaj pogrešate ali bi radi videli v prihodnosti v zvezi z e-šport videoigrami (npr. dogodki, turnirji, lige in različna tekmovanja itd.) v Sloveniji? Vsi predlogi ali komentarji, ki jih imate so dobrodošli.

---