

# **Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (e-sports): Η καθιέρωση και οι προοπτικές του**

Καστανιάς Ευάγγελος

**Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία που υποβάλλεται στο καθηγητικό σώμα για τη μερική εκπλήρωση των υποχρεώσεων απόκτησης Διπλώματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην «Διοίκηση Αθλητικών Οργανισμών και Επιχειρήσεων» του Τμήματος Οργάνωσης και Διαχείρισης Αθλητισμού του Παν/μίου Πελοποννήσου στην κατεύθυνση «Μάνατζμεντ Αθλητικών Οργανισμών & Επιχειρήσεων»**

**Σπάρτη  
(2022)**

Εγκεκριμένο από την Εξεταστική Επιτροπή:

---

Επιβλέπων: (Ιωάννης Δουβής, Καθηγητής)

---

2<sup>ο</sup> Μέλος: (Μάριος – Δανιήλ Παπαλουκάς, Καθηγητής)

---

3<sup>ο</sup> Μέλος: (Αθανάσιος Στρίγκας, Καθηγητής)

## **Υπεύθυνη Δήλωση**

Με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις που προβλέπονται από τις διατάξεις του άρθρου 18 (Λόγοι και διαδικασία διαγραφής από το ΠΜΣ) του Κανονισμού Λειτουργίας Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών, δηλώνω υπεύθυνα ότι για τη συγγραφή της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής μου Εργασίας (ΜΔΕ) δεν χρησιμοποίησα ολόκληρο ή μέρος έργου άλλου δημιουργού ή τις ιδέες και αντιλήψεις άλλου δημιουργού χωρίς να γίνεται αναφορά στην πηγή προέλευσης (βιβλίο, άρθρο από εφημερίδα ή περιοδικό, ιστοσελίδα κλπ.).

Ημερομηνία:26/6/2022

Ο Δηλών

Καστανιάς Ευάγγελος

**Copyright © Καστανιάς Ευάγγελος, 2022**

**Με επιφύλαξη κάθε δικαιώματος. All rights reserved.**

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου του Τμήματος Οργάνωσης και Διαχείρισης Αθλητισμού.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Καστανιάς Ευάγγελος: Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (e-sports): Η καθιέρωση και οι προοπτικές του.

(Με την επίβλεψη του Ιωάννη Δουβή, Καθηγητή)

Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (e-sports), αποτελεί σημείο έλξης για πολλούς νέους, την σύγχρονη εποχή. Η Ελλάδα γίνεται η πρώτη χώρα στην Ευρώπη, που αναγνωρίζει θεσμικά τον ηλεκτρονικό αθλητισμό και τον αναβαθμίζει σε σημαντικό βαθμό, ενώ η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή, συμπεριλαμβάνει τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό στα αθλήματα επίδειξης των Ολυμπιακών Αγώνων του 2024 στο Παρίσι. Οι εξελίξεις αυτές, έστρεψαν το ενδιαφέρον της ακαδημαϊκής κοινότητας στο φαινόμενο των esports και στους παράγοντες που έπαιξαν καθοριστικό ρόλο για τις αποφάσεις των φορέων του αθλητισμού να τον αναγνωρίσουν ως επίσημη αθλητική δραστηριότητα. Ο σημαντικότερος παράγοντας είναι η δημοφιλία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αριθμούν σε παγκόσμιο επίπεδο 2,7 δισεκατομμύρια παίκτες, η στροφή αυτή των νέων στο γρήγορο και ταχύτατα εναλλασσόμενο ψηφιακό περιβάλλον και στην ολοένα και αυξανόμενη χρήση της τεχνολογίας, η οποία τους έχει οδηγήσει στην αναζήτηση νέων τρόπων άθλησης, με την χρήση ειδικού τεχνολογικού εξοπλισμού οδήγησε την βιομηχανία των esports, στην διεύρυνση του φάσματος των δραστηριοτήτων, φτιάχνοντας ειδικά στάδια που να μπορούν να φιλοξενήσουν μεγάλες διοργανώσεις και στην εμβάθυνση των μελετών για την καλύτερευση του προσφερόμενου εξοπλισμού και την παροχή νέων ψηφιακών λύσεων. Η εισαγωγή της ειδικής σειράς των Olympic Virtual Series στο πρόγραμμα επιδείξεων των Ολυμπιακών Αγώνων το 2024 ενδυναμώνει επιπλέον τον κόσμο του ηλεκτρονικού αθλητισμού καθώς θα προσδώσει το απαιτούμενο κύρος και την Ολυμπιακή διάσταση που λείπει από τον ηλεκτρονικό αθλητισμό. Επιπλέον, ο ηλεκτρονικός αθλητισμός αποτέλεσε για τις ήδη υπάρχουσες ομοσπονδίες διέξοδο στην περίοδο της πανδημίας του COVID-19, με αποτέλεσμα να εμπλουτίσουν την δραστηριότητά τους στο ψηφιακό κομμάτι, που εδώ και χρόνια δεν αξιοποιούσαν πλήρως. Η παρούσα εργασία, αποτελεί μια προσπάθεια συλλογής των απαραίτητων δεδομένων που χρειάζεται ο αναγνώστης για να καταλάβει την σπουδαιότητα και το μέγεθος του ηλεκτρονικού αθλητισμού σε παγκόσμιο επίπεδο, αλλά και στην Ελλάδα.

Λέξεις κλειδιά: *Ηλεκτρονικός Αθλητισμός, Παρίσι 2024, Ζωντανή Μετάδοση, Θεαματικότητα, Ομοσπονδίες*

## ABSTRACT

Evangelos Kastanias: E-sports: It's establishment and prospects

(With the supervision of John Douvis, Professor)

Electronic Sports (e-sports) is a point of attraction for many young people in modern times. Greece becomes the first country in Europe to institutionally recognize e-sport and upgrade it to a significant extent, while the International Olympic Committee includes e-Sport in the demonstration sports of the 2024 Olympic Games in Paris. These developments, have turned the interest of the academic community to the phenomenon of e-sports and to the decisive factors that played a role in the decisions of sports bodies to recognize e-sports as an official sporting activity. The most important factor is the popularity of computer games, which attract close to 2.7 billion players worldwide, this shift of young people to the fast and rapidly changing digital environment and the ever-increasing use of technology, has led them to search for new ways of sports and leisure, with the use of special technological equipment has transformed the esports industry, to expand the range of activities, creating special stages that can host major events and to deepen the studies for the improvement of the offered equipment and the provision of new digital solutions. The introduction of the special series of Olympic Virtual Series as a demonstration sport at the 2024 Olympic Games hosted in Paris, further strengthens the world of e-sport as it provides the required prestige and the Olympic dimension that is missing from e-sport. In addition, e-sport has been an outlet for the already existing federations in the period of the COVID-19 pandemic, thus enriching their activity in the digital part, which for years they did not fully utilize. This paper is an effort to collect the necessary data that the reader needs to understand the importance and size of e-sports on a global level and also in Greece.

*Key words: Electronic Sports, Paris 2024, Live Broadcast, Viewership, Federations*

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	IV
ABSTRACT.....	V
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
Σκοπός της έρευνας.....	2
Ερευνητικές υποθέσεις ή ερωτήματα.....	2
Ορισμοί όρων και συντομεύσεις.....	3
Οριοθετήσεις – Περιορισμοί.....	4
ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ.....	6
Δημοτικότητα – Θεαματικότητα.....	6
Εγκαταστάσεις και Εξοπλισμός Ηλεκτρονικού Αθλητισμού.....	9
Ηλεκτρονικός αθλητισμός και Ολυμπισμός – Παγκόσμια Ομοσπονδία.....	12
Ηλεκτρονικός Αθλητισμός στην Ελλάδα.....	14
Οικονομικά μεγέθη και η επίδραση του COVID-19 στον ηλεκτρονικό αθλητισμό...	15
Κρατική παρέμβαση – Δημιουργία Ομοσπονδίας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού.....	21
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ.....	26

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός, ξεκίνησε την ανοδική του πορεία στις αρχές της νέας χιλιετίας, πολύ γρήγορα διαμορφώθηκαν παγκοσμίως κοινότητες που υποστήριξαν τον ηλεκτρονικό αθλητισμό. Η μεγάλη δημοφιλία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η τάση να αντιμετωπίζονται σαν μορφή διασκέδασης από τους συμμετέχοντες, οδήγησε σε πολλούς οργανισμούς και κράτη να αναγνωρίσουν την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως ηλεκτρονικό αθλητισμό εφάμιλλο των υπόλοιπων αθλημάτων. Ακολούθως σχηματίστηκαν πολλά πρωταθλήματα και κύπελλα ηλεκτρονικού αθλητισμού που ακολουθούν τους κανόνες πρωταθλημάτων γνωστών αθλημάτων όπως πχ το ποδόσφαιρο και το μπάσκετ.

Η τεράστια δημοφιλία έφερε και μεγάλα έσοδα τόσο στις εταιρείες και τους φορείς που ασχολούνται με την συγκεκριμένη βιομηχανία αλλά και στους παίκτες οι οποίοι παίζοντας μπορούν να κερδίσουν μεγάλα χρηματικά ποσά και να αντιμετωπίζουν την ενασχόλησή τους με τα παιχνίδια ως επάγγελμα και όχι απλώς ως δραστηριότητα διασκέδασης. Οι αθλητές του ηλεκτρονικού αθλητισμού μπορούν να συναγωνίζονται ατομικά είτε σε ομάδες με την χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών είτε με την χρήση κονσόλας όπως τα δημοφιλή PlayStation και X-box. Για να μπορέσουν οι αθλητές να είναι ανταγωνιστικοί πρέπει να προπονούν καθημερινά τις πνευματικές τους δεξιότητες καθώς και να βελτιώνουν την απόκριση των πληροφοριών που λαμβάνουν από τα τεχνολογικά μέσα με σκοπό να συντονίζουν την κάθε κίνησή τους για να φτάσουν στον στόχο τους, για τον λόγο αυτό ακολουθούν αυστηρά προγράμματα ύπνου διατροφής και εκγύμνασης, όπως των αθλητών των παραδοσιακών αθλημάτων.

Στην βιβλιογραφία που συλλέχθηκε εμφανίζονται αναγνωρισμένη και αναγνωσμένου κύρους φορείς όπως είναι η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή και το Υπουργείο Αθλητισμού, ενώ από την επιστημονική κοινότητα έχουν γίνει αρκετές προσεγγίσεις με κυριότερες αυτές των Seth και συνεργατών το 2018 και των Lopez-Gonzalez & Griffiths το 2017.

Η παρούσα έρευνα εστίασε το ενδιαφέρον της στα οικονομικά δεδομένα της βιομηχανίας την τελευταία πενταετία και επιχείρησε να δώσει μια εικόνα για την επίδραση του COVID-19 σε αυτή, στα νούμερα θεαματικότητας και στην δημοτικότητα των esports σε διεθνές επίπεδο, στην ένταξη του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού σαν άθλημα επίδειξης στους Ολυμπιακούς Αγώνες το

2024 στο Παρίσι και στην κατάσταση που βρίσκεται αυτή την στιγμή η Ελλάδα στον χώρο του ηλεκτρονικού αθλητισμού.

### ***Σκοπός της έρευνας***

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να μελετήσει την παγκόσμια βιβλιογραφία σχετικά με τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό και τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια, με σκοπό να αναδείξει στο ερευνητικό κοινό την υπάρχουσα κατάσταση την οποία βρίσκεται σήμερα αυτός ο νέος κόσμος και να προβάλλει συγκεντρωτικά μέσα από στοιχεία και αριθμούς την δυναμική που έχει και μπορεί να αναπτύξει τα επόμενα χρόνια. Η νομοθέτηση του ηλεκτρονικού αθλητισμού στην Ελλάδα με τον νόμο 4908/2022 έθεσε μια νέα βάση για την μελέτη του ηλεκτρονικού αθλητισμού, καθώς πλέον εισάγονται σημαντικές ρυθμίσεις και παράμετροι σε έναν κόσμο που αποτελείτε από ένα ενεργητικό κοινό μεταξύ 15 και 30 ετών. Η καθιέρωση του ηλεκτρονικού αθλητισμού με νόμο ανοίγει νέες οδούς τόσο για έρευνα όσο και για ενασχόληση μελλοντικά, καθώς ο ηλεκτρονικός αθλητισμός είναι συνυφασμένος με το διαδίκτυο και αποτελεί ένα δυναμικό περιβάλλον που εξελίσσεται συνεχώς και από αυτή την οπτική διαφέρει από το στατικό περιβάλλον του κλασικού αθλητισμού που παραμένει σταθερός και εξελίσσεται με αργούς ρυθμούς. Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής μπορούν να βοηθήσουν σημαντικά τον μελλοντικό ερευνητή, αφού μπορούν να τον βοηθήσουν στην οριοθέτηση του επιστημονικού προβλήματος και να του παρουσιάσουν νέες ερευνητικές πτυχές που αξίζουν την προσοχή του.

### ***Ερευνητικές υποθέσεις ή ερωτήματα***

Η παρούσα εργασία θα προσπαθήσει να ερευνήσει αν και σε πιο βαθμό ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός πληρεί όλες τις βασικές προϋποθέσεις των κλασικών Ολυμπιακών αθλημάτων και αν παρά τις όποιες διαφοροποιήσεις του από τον κλασικό αθλητισμό, μπορεί να λογίζεται ως ανταγωνιστική δραστηριότητα άθλησης από την Διεθνή Ολυμπιακή Επιτροπή. Οι βασικές προϋποθέσεις όπως έχουν τεθεί από την ΔΟΕ είναι οι γενικές αξίες του ηλεκτρονικού αθλητισμού να συνάδουν με την τήρηση του ολυμπιακού πνεύματος, ομε τις έμπρακτες προσπάθειές για τήρηση καλών πρακτικών και ισότητας των δύο φύλλων, η ύπαρξη παγκόσμιας ομοσπονδίας και η διάκριση μεταξύ των αθλημάτων, η απήχηση του αθλήματος στο παγκόσμιο



κοινό και ειδικότερα στους νέους, η υποστήριξη και η ανάπτυξη των αθλητών και του αθλήματος. (IOC, 2012)

Θα προσπαθήσουμε εξετάζοντας την υπάρχουσα διεθνή βιβλιογραφία να εξάγουμε σημαντικά αποτελέσματα για τις απαιτήσεις που μπορεί να έχει ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός για να αναπτυχθεί με σωστές βάσεις. Θα προσπαθήσουμε να εξάγουμε σημαντικά αποτελέσματα για την επίδραση της πανδημίας του COVID-19 και τον οικονομικό αντίκτυπο που είχε στην βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Θα γίνει μια προσπάθεια οριοθέτησης της εμπλοκής των κρατών και των κυβερνήσεων στον έλεγχο και την νομιμότητα του ηλεκτρονικού αθλητισμού, ο οποίος ελέγχεται από τις εταιρείες που αποτελούν τις εκδότριες του κάθε ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Καθώς ακόμη δεν έχει επιτευχθεί μια κοινή διεθνή ένωση των παγκόσμιων φορέων για τον ηλεκτρονικό αθλητισμό, καθώς πολλές χώρες δεν διαθέτουν Εθνικές Ομοσπονδίες Ηλεκτρονικού Αθλητισμού και δεν μπορούν να εποπτεύσουν και να βοηθήσουν τους χιλιάδες νέους, οι οποίοι περνάνε πολλές ώρες ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τέλος θα ερευνήσουμε την υπάρχουσα κατάσταση στην Ελλάδα, το που βρίσκεται ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός, τι προβλέπει για αυτόν η Ελληνική Νομοθεσία, αλλά και ποια είναι η απήχισή του, στο Ελληνικό και στο Παγκόσμιο φίλαθλο κοινό.

### ***Ορισμοί όρων και συντομεύσεις***

Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (electronic sports): Μορφή οργανωμένου ανταγωνιστικού αθλητισμού με την χρήση ψηφιακών μέσων και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με σαφή προσδιορισμό του στόχου και ορατή διάκριση μεταξύ των αθλητών και των ομάδων που ανταγωνίζονται μεταξύ τους.

Αθλητής Ηλεκτρονικού Αθλητισμού (Esports Athlete): Είναι ο αθλητής που ανήκει σε σωματείο ηλεκτρονικού αθλητισμού και συμμετέχει σε οργανωμένα τουρνουά και πρωταθλήματα ηλεκτρονικού αθλητισμού.

Παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Gamer): Ορίζεται ο παίκτης που παίζει – συμμετέχει σε ερασιτεχνικά πρωταθλήματα δια ζώσης ή διαδικτυακά με σκοπό την διασκέδαση.

Ζωντανή Μετάδοση Περιεχομένου (Live Streaming): Όταν ένας παίκτης χρησιμοποιεί μια πλατφόρμα ζωντανής και συνεχής ροής για να μεταδώσει ζωντανά το παιχνίδι που παίζει εκείνη την στιγμή.

Streamer: Ο ερασιτέχνης παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών που χρησιμοποιεί της πλατφόρμες ζωντανής και συνεχής ροής.

Πρωτάθλημα Ηλεκτρονικού Αθλητισμού: Η ανταγωνιστική διοργάνωση που συμμετέχουν και αναμετρώνται αθλητές ομάδων ηλεκτρονικού αθλητισμού με στόχο την νίκη.

Εκδότης Παιχνιδιού (Game Publisher): Εταιρείες που φτιάξει το παιχνίδι που θα χρησιμοποιηθεί σε ένα πρωτάθλημα ηλεκτρονικού αθλητισμού. Ο εκδότης κατέχει τα αποκλειστικά πνευματικά δικαιώματα του παιχνιδιού και θα πρέπει να ζητήσουμε την άδειά του για να διεξάγουμε ένα πρωτάθλημα στο παιχνίδι του.

### ***Οριοθετήσεις – Περιορισμοί***

Η Βιομηχανία του ηλεκτρονικού αθλητισμού καταλαμβάνει ένα πολύ μεγάλο μέρος της αγοράς των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αν κάποιος μελετήσει την υπάρχουσα παγκόσμια βιβλιογραφία θα διαπιστώσει ότι υπάρχουν πολλές διαφωνίες για την οριοθέτηση του ηλεκτρονικού αθλητισμού (e-sports), σε σχέση με το τι ορίζει η αγορά για την ίδια ορολογία. Τα esports σε σχέση με τα videogames θέτουν την βασική προϋπόθεση να τίθεται ο αθλητής εναντίον άλλου αθλητή με την χρήση τεχνολογικών μέσων και όχι εναντίον του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Τα esports χωρίζονται σε δυο βασικές κατηγορίες, σε επαγγελματικά και σε ημιεπαγγελματικά ηλεκτρονικά παιχνίδια – αθλήματα, με συγκεκριμένη οργάνωση (Πρωταθλήματα, σύστημα πόντων κ.α.), με βάση την επίτευξη της νίκης και την κατάκτηση του επάθλου. Η κατάκτηση κάποιου τίτλου ή επάθλου αποτελεί και τον βασικό παράγοντα για τον οποίο η αγορά του επαγγελματικού ηλεκτρονικού αθλητισμού περιλαμβάνει τόσο μεγάλα έσοδα και τηλεθέαση. Να σημειωθεί ότι τα ερασιτεχνικά τουρνουά που διοργανώνουν internet café και διάφορες εταιρείες, καθώς και η ζωντανή ροή εικόνας και ήχου, ευρέως γνωστή ως live

streaming που μπορεί να κάνει ένας παίκτης από το σπίτι του δεν συμπεριλαμβάνονται στα ανταγωνιστικά ηλεκτρονικά παιχνίδια - αθλήματα.

Αξίζει βέβαια ειδική αναφορά στο live streaming καθώς μαζεύει αρκετά μεγάλο κοινό και θα λέγαμε ότι μπορεί να αποτελέσει ξεχωριστή περίπτωση μελέτης στην βιομηχανία του ηλεκτρονικού αθλητισμού. Αυτοί που επιλέγουν την μέθοδο του livestreaming ονομάζονται streamers και διαφοροποιούνται από τους Αθλητές Ηλεκτρονικού Αθλητισμού. Η παρούσα εργασία κάνει σαφή διάκριση μεταξύ των streamer και των esports athletes. Αν και μεταξύ τους παρουσιάζουν αρκετά κοινά, η στόχευση και η στρατηγική τους, όσον αφορά την δημιουργία εσόδων και την καλλιέργεια του αθλητισμού πνεύματος διαφέρουν σε διακριτό βαθμό.

Παρά τις όποιες διαφορές υπάρχουν σημεία που οι δυο παράλληλες γραμμές του streaming και των esports τέμνονται. Αυτό συμβαίνει όταν οι streamers συμμετέχουν και σε οργανωμένα τουρνουά esports, και ορισμένα από αυτά τα τουρνουά δίνουν την δυνατότητα στους συμμετέχοντες να κάνουν οι ίδιοι ζωντανή μετάδοση (live stream) του παιχνιδιού από πλατφόρμες της επιλογής τους. Είναι λοιπόν για ερευνητικούς σκοπούς αναγκαία η διάκριση μεταξύ της συμμετοχής ερασιτεχνών σε τουρνουά, των ανταγωνιστικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του ηλεκτρονικού αθλητισμού. Ο βασικότερος λόγος είναι η εστίαση της κάθε κατηγορίας στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. Οι ερασιτεχνικές διοργανώσεις εστιάζουν στην συμμετοχή των ερασιτεχνών παικτών, ενώ οι επαγγελματικές διοργανώσεις εστιάζουν στην ψυχαγωγία και την προσέλκυση των θεατών.

Παρά τα εκατομμύρια του κόσμου που ασχολούνται με τον ηλεκτρονικό αθλητισμό, ειδικά στην Ευρώπη υπάρχει έλλειψη ειδικής αθλητικής νομοθεσίας για την ίδρυση εποπτικών φορέων ηλεκτρονικού αθλητισμού, η Ελλάδα διαθέτει πλέον ειδική διάταξη για τον Αθλητικό Νόμο και μπορούμε πλέον να ερευνήσουμε με κάποιους περιορισμούς τον χώρο αυτό.

Μια ερευνητική διευκρίνηση που πρέπει να γίνει για αποφυγή παρερμηνεύσεων και παρεξηγήσεων είναι ο όρος που χρησιμοποιούν τα τυχερά παιχνίδια που εμπεριέχουν τζόγο στην αγγλική βιβλιογραφία, ο όρος αυτός είναι το gaming που μεταφράζεται σε τυχερά παιχνίδια ή παίγνια. Στην Ελλάδα ο όρος ηλεκτρονικά παίγνια ή παιχνίδια παραπέμπει σε τζόγο και σε παιχνίδια στοιχηματισμού. Εμείς στην παρούσα εργασία όπου αναφερόμαστε στην φράση ηλεκτρονικά παιχνίδια, αναφερόμαστε σε ψηφιακά ηλεκτρονικά παιχνίδια ανταγωνιστικού

χαρακτήρα που παίζονται από ανθρώπους με σκοπό την διασκέδαση και την ψυχαγωγία τους και σε καμία περίπτωση δεν εμπεριέχουν το στοιχείο του τζόγου και του στοιχηματισμού.

## ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (e-sports) στην πιο οργανωμένη και δομημένη μορφή του, αποτελείται από ανθρώπους που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η συνεχής αύξηση της αναγνωρισιμότητας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έφερε στον ηλεκτρονικό αθλητισμό στοιχεία από τον κλασικό αθλητισμό, όπως είναι για παράδειγμα μια μεγάλη οπαδική βάση αποτελούμενη από ανθρώπους με μεγάλη ηλικιακή διασπορά, η τέλεση των αγώνων σε ειδικά διαμορφωμένα στάδια, η καθιέρωση μεγάλων χρηματικών επάθλων για τους νικητές, μεγάλες χορηγίες, προβολή και φυσικά ανταγωνισμό. Οι εταιρείες βλέποντας το ενεργητικό κοινό να είναι στις ηλικιακές ομάδες του άμεσου ενδιαφέροντος τους, δεν άργησαν να σχηματίσουν διοργανώσεις και κύπελλα με έπαθλα και τηλεοπτική κάλυψη για να προωθήσουν καλύτερα και αποτελεσματικότερα το προϊόν τους. (Lopez-Gonzalez & Griffiths, 2017).

Ο Ηλεκτρονικός αθλητισμός με γρήγορους ρυθμούς εδραιώθηκε στην κορυφή της βιομηχανίας διασκέδασης. Πλέον η επαγγελματική ενασχόληση με τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό αποτελεί μια ορατή επιλογή για χιλιάδες νέους ανά τον κόσμο που βλέπουν ότι μέσα από τα esports μπορούν να κάνουν μια συνετή επιλογή καριέρας και όχι απλά να έχουν ένα χόμπι της αρεσκείας τους. Για να μπορέσει κάποιος όμως να γίνει επαγγελματίας αθλητής των esports πρέπει να εξασκεί και να βελτιώνει τις δεξιότητές του σε καθημερινή βάση με σκληρή προπόνηση και συγκέντρωση όπως γίνεται και στον κλασικό αθλητισμό, ο ανταγωνισμός για να πετύχει κανείς στο κορυφαίο επίπεδο είναι μεγάλος. Οι ομοιότητες στην προετοιμασία των αθλητών έχει βάλει σε σκάψεις την παγκόσμια αθλητική κοινότητα και την Διεθνή Ολυμπιακή Επιτροπή, αν έχει έρθει η σωστή στιγμή να αντιμετωπισθούν τα esports με την ίδια σοβαρότητα που αντιμετωπίζονται τα κλασικά αθλήματα. Η ανάγκη για σωστή διατροφή, εκγύμναση και προπόνηση, οδήγησε στην ανάπτυξη νέων ειδικοτήτων, αλλά και στην αλλαγή εστίασης των υπαρχόντων, όπως είναι οι γυμναστές, οι αναλυτές και οι φυσιοθεραπευτές, που ασχολούνται ειδικά με αθλητές του ηλεκτρονικού αθλητισμού και την προετοιμασία τους. (Seidner, 2022)

Επιπλέον ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός τα τελευταία χρόνια έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον όχι μόνο των παικτών και των θεατών αλλά και πολλών επενδυτών. Η διεύρυνση του ηλεκτρονικού αθλήματος έχει οδηγήσει όλες τις επιστήμες στην εμβάθυνση της ειδίκευσής τους, σε τομείς όπως το μάρκετινγκ, η νομοθεσία, η ανάπτυξη της άσκησης και της σωματικής διάπλασης καθώς αναπτύσσονται νέες μορφές αθλητισμού μέσα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

## Δημοτικότητα – Θεαματικότητα

Τα esports έχουν μεγάλη απήχηση στο νεανικό κοινό ηλικίας 16-34 ετών. Τον Ιούλιο του 2019 σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε με βασική ερώτηση «Αν έχετε παρακολουθήσει κάποιο τουρνουά esports τους τελευταίους δυο μήνες» τα ευρήματα ήταν εντυπωσιακά. Στο ηλικιακό κοινό 16-24 ετών το ποσοστό θετικών απαντήσεων ήταν 32%, στην επόμενη κλίμακα μεταξύ 25-34 ετών ήταν 30%, στις ηλικίες 35-44 ήταν 19% και τέλος όσο η ηλικία των συμμετεχόντων αυξανόταν τόσο μικρότερο ήταν και το ποσοστό των ανθρώπων που είχε παρακολουθήσει ένα esports τουρνουά με τους συμμετέχοντες του ηλικιακού κοινού 45-54 και αυτούς του 55-64 να παρουσιάζουν αντίστοιχα μικρά ποσοστά με 10% και 6%. (Kemp, 2019)

Ειδικά τα ευρήματα στις ηλικίες 16-24 και 25-34 είναι πολύ σημαντικά, καθώς δείχνουν την τάση για την εδραίωση των esports σαν το κυρίαρχο αθλητικό προϊόν του μέλλοντος. Στην ερώτηση, αν ενδιαφέρεστε και παρακολουθείτε κλασικά αθλήματα όπως ποδόσφαιρο, μπάσκετ κ.α, οι θετικές απαντήσεις ήταν 31% για την ομάδα 16-24 ετών και 33% για την ομάδα 25-34 ετών, ποσοστά ίδια με την παρακολούθηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι καταναλωτές των esports αντιπροσωπεύουν λοιπόν ένα ενεργητικό δημογραφικό κοινό διαφήμισης, γεγονός που ενθάρρυνε μεγάλους διαφημιζόμενους να χρηματοδοτούν μεγάλα πρωταθλήματα και εκδηλώσεις, μεγάλες εταιρείες εκτός από εκδηλώσεις και πρωταθλήματα χορηγούν και ομάδες ηλεκτρονικού αθλητισμού ώστε να παίζουν φορώντας τα διακριτικά και τα λογότυπά τους. (Kemp, 2019)

Το ενεργητικό κοινό του ηλεκτρονικού αθλητισμού χωρίζεται σε δυο κατηγορίες, στους περιστασιακούς θεατές που παρακολουθούν τουλάχιστον μια διοργάνωση esports κάθε μήνα και στους οπαδούς που παρακολουθούν ανελλιπώς. Το 2017 το συνολικό κοινό παγκοσμίως των esports υπολογίσθηκε στα 335 εκατομμύρια. Ενώ το 2018 το κοινό αυξήθηκε στα 395 εκατομμύρια. Τα δεδομένα που αντλήσαμε για το 2019 μας επιβεβαιώνουν την ετήσια σταθερή αύξηση κοντά στο 14% κάθε χρόνο, με τους συνολικούς θεατές να φθάνουν κοντά στα 454 εκατομμύρια παγκοσμίως. (Newzoo, 2019)

Το 2020 η αύξηση ήταν στις 10 ποσοστιαίες μονάδες με το κοινό να φθάνει στα 495 εκατομμύρια (Newzoo, 2020).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της απήχησης των esports είναι η συμμετοχή σε διοργανώσεις ανά τον κόσμο. Το 2015 διοργανώθηκε σε τέσσερις Ευρωπαϊκές πόλεις (Παρίσι, Λονδίνο, Βρυξέλες, Βερολίνο) το παγκόσμιο πρωτάθλημα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού League

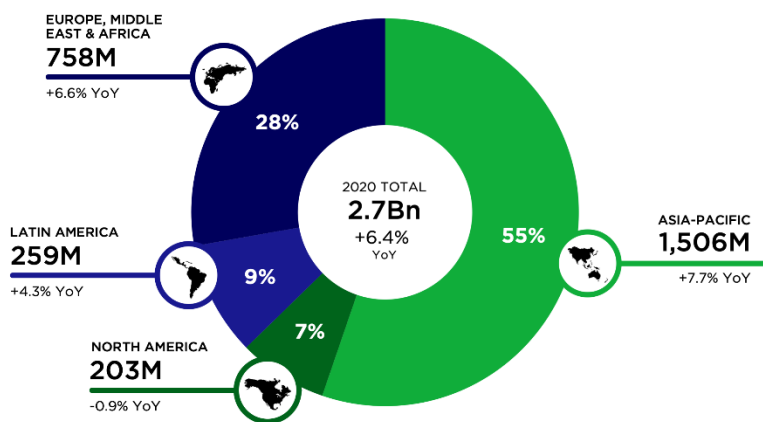
of Legends, το οποίο μέτρησε 43.000 κοινό δια ζώσης και 36 εκατομμύρια online θεατές. Το 2016 η ίδια διοργάνωση πραγματοποιήθηκε στην Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής και συγκεκριμένα σε Σαν Φρανσίσκο, Σικάγο, Νέα Υόρκη και Λος Άντζελες με το δια ζώσης κοινό να φθάνει τις 47.000 και τους online θεατές τα 43 εκατομμύρια. Το 2017 πραγματοποιήθηκε στην Πολωνία η διοργάνωση Intel Extreme Masters που συγκέντρωσε στον τελικό 173.000 θεατές δια ζώσης και 46 εκατομμύρια online θεατές. Τέλος το 2018 στην Γερμανία (Άντλερσοφ) και στην Γαλλία (Παρίσι) πραγματοποιήθηκε το μεγαλύτερο έως σήμερα esports event, το οποίο συγκέντρωσε 60 εκατομμύρια online θεατές. (De la Navarre, 2020)

Γενικότερα ο θεατής των esports μοιάζει πολύ με τον θεατή των κλασικών αθλημάτων όπως για παράδειγμα το ποδόσφαιρο, καθώς οι μισοί από αυτούς που πηγαίνουν να παρακολουθήσουν από κοντά στο γήπεδο μια ζωντανή διοργάνωση δεν έχουν τις απαραίτητες δεξιότητες, για να ανταγωνιστούν στο παιχνίδι οι ίδιοι, αλλά διασκεδάζουν παρακολουθώντας ταλαντούχους παίκτες από κοντά. Δεν είναι δυνατόν ο θεατής πολλές φορές να διαθέσει τον απαραίτητο χρόνο ώστε να αναπτύξει σε υψηλό επίπεδο της δεξιότητες που χρειάζονται για να γίνει ανταγωνιστικός. (Newzoo, 2019).



## 2020 Global Gamers

Per Region With Year-on-Year Growth Rates



**55%**

of global gamers are in Asia-Pacific, and the region is still the fastest-growing.

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update  
newzoo.com/globalgamesreport

Σύμφωνα με έρευνα της Newzoo το 2020 οι gamers ανά τον κόσμο έφτασαν τους 2,7 Δισεκατομμύρια. Με την γεωγραφική τους διασπορά να έχει ως εξής: Ξεκινώντας από την Αμερική, στην Βόρεια βρίσκουμε 203 εκατομμύρια χρήστες ηλεκτρονικών παιχνιδιών με ετήσια

αύξηση τους στο 4,3% κάθε χρόνο ενώ στην Νότια, λατινική Αμερική οι χρήστες μπορεί να είναι σχεδόν ίδιοι με 203 εκατομμύρια αλλά παρατηρείται μικρή μείωση της τάξεως του 1% ετησίως, πράγμα που την καθιστά το μοναδικό μέρος του κόσμου με αρνητική διάθεση προς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Συνέχεια με την Ευρώπη, που αποτελεί την δεύτερη μεγαλύτερη αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών με μερίδιο 28% που μεταφράζεται σε απόλυτο αριθμό σε 758 εκατομμύρια χρήστες. Στα νούμερα της Ευρώπης εντάχθηκαν χώρες που μπαίνουν στο φάσμα της Μέσης Ανατολής όπως για παράδειγμα το Ισραήλ, που φιλοξένησε και το 13<sup>ο</sup> Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Ηλεκτρονικού Αθλητισμού που διοργάνωσε η Παγκόσμια Ομοσπονδία Ηλεκτρονικού Αθλητισμού (International Electronic Sports Federation), ενώ αρκετό χώρο πιάνουν και Αφρικανικές χώρες. Η Νιγηρία αποτελεί ειδικό παράδειγμα καθώς με 30,7 εκατομμύρια χρήστες ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατατάσσεται στην 15<sup>η</sup> θέση της λίστας με τους χρήστες ανά πολίτη της χώρας. Τέλος η Ασία με τον Ειρηνικό αποτελούν το 55% των παγκόσμιων χρηστών ηλεκτρονικών παιχνιδιών με απόλυτο αριθμό τους 1,506 Δισεκατομμύρια χρήστες και ετήσια αύξηση κοντά στις δέκα μονάδες (7,7%). Ειδική αναφορά αξίζει στην Μαλαισία, η οποία με 17,7 εκατομμύρια παίκτες κατατάσσεται στην 7<sup>η</sup> θέση της λίστας με παίκτες ανά άτομο, ενώ η Κορέα βρίσκεται στην 4<sup>η</sup> θέση της λίστας παίκτη ανά άτομο αριθμώντας 28,9 εκατομμύρια χρήστες. (Newzoo, 2019)

Ο Διευθυντής Στρατηγικού σχεδιασμού της AEG, Steve Cohen σε ερώτηση για τον ηλεκτρονικό αθλητισμό σε συνέντευξη που παραχώρησε στο CBSN δήλωσε «Τα esports αποτελούν σημείο ενδιαφέροντος για τους ανθρώπους και μάλιστα σε παγκόσμιο επίπεδο. Υπολογίζω το μέγεθος της αγοράς των esports στα 900 εκατομμύρια έως το 1 δισεκατομμύριο για φέτος (2018) και αναμένω να υπάρξει αύξηση της τάξεως του 50% μέχρι το 2020. Εδώ το στάδιο Staples Center κάναμε sold out μια διοργάνωση esports σε λιγότερο από 15 λεπτά. Υπάρχουν μεγάλες εταιρείες όπως η Blizzard, η Activision και η EA Sports, η οποίες είναι εταιρείες Δισεκατομμυρίων, αν αρχίζεις να αθροίζεις την δύναμη των εταιρειών αυτών καταλαβαίνεις το μέγεθος της αγοράς για την οποία μιλάμε». (CBSN, 2018)

### **Εγκαταστάσεις και Εξοπλισμός Ηλεκτρονικού Αθλητισμού - Αθλητές**

Τα esports είναι πολύ εύκολο να αναπτυχθούν, καθώς ο απαιτούμενος εξοπλισμός είναι ένα υπολογιστής, μια κονσόλα και μια καλή σύνδεση στο διαδίκτυο. Ακόμη και αν μια παρέα



θέλει να παίξει σε ένα μικρό τουρνουά, μπορεί να φέρει σε ένα μέρος 4-5 υπολογιστές και να διαγωνιστεί ο ένας με τον άλλον σε ένα παιχνίδι. Αυτή η περίπτωση καθιστά τα esports καθαρά μέσο διασκέδασης και τους δίνει ένα πολύ ερασιτεχνικό χαρακτήρα, και όπως αναφερθήκαμε παραπάνω σκοπός είναι η συμμετοχή και όχι η επίτευξη της νίκης. Ωστόσο ο οργανωμένος και ανταγωνιστικός ηλεκτρονικός αθλητισμός, χρειάζεται ειδικές εγκαταστάσεις και ειδικό χρησιμοποιούμενο εξοπλισμό για να μπορέσει να προσελκύσει κοινό και να εκπληρώσει βασικές απαιτήσεις αυτού. Οι προδιαγραφές του χρησιμοποιούμενου εξοπλισμού διαφέρουν στα esports καθώς ο εξοπλισμός διαφοροποιείται ή αλλάζει εντελώς ανάλογα με το παιχνίδι και τον συμμετέχοντα. Μπορεί να είναι μια κονσόλα (PS4, PS5, Xbox) ή ηλεκτρονικός υπολογιστής, ενώ αν η διοργάνωση απαιτεί την συμμετοχή πάνω από δυο αθλητών την ίδια στιγμή, τότε θα χρειαστούν σέρβερ για την μείωση της καθυστέρησης εντός του παιχνιδιού καθώς και οθόνες μεγάλης διάστασης για να μπορεί να παρακολουθεί το παρευρισκόμενο κοινό την δράση του παιχνιδιού. Επιπλέον ο τύπος του κάθε παιχνιδιού καθορίζει τον προαπαιτούμενο χρησιμοποιούμενο εξοπλισμό όπως είναι δια παράδειγμα η χρήση μάσκας για παιχνίδια ενισχυμένης πραγματικότητας και περιφερειακά υπολογιστικών συστημάτων, όπως ηχεία, headset, ποντίκια και πληκτρολόγια και χειριστήρια. (Seth et al. 2018)

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν έναν σταθερά αναπτυσσόμενο κλάδο της αθλητικής βιομηχανίας και συνεχώς παρέχουν νέους τρόπους για την παραγωγή νέων εσόδων. Αποτέλεσμα των συνεχών αλλαγών είναι και η ανάγκη για ανάπτυξη νέων και προσαρμοσμένων χώρων πάνω στις ιδιαίτερες ανάγκες του ηλεκτρονικού αθλητισμού. Οι υπεύθυνοι των αθλητικών εγκαταστάσεων θα πρέπει να λειτουργήσουν έξυπνα, ώστε να προσαρμοστούν στις ανάγκες του ηλεκτρονικού περιβάλλοντος και να εξερευνήσουν αυτή την νέα εξαιρετική οδό νέων μέσων αθλητισμού και διασκέδασης. Θα πρέπει και οι ίδιοι σαν οικοδεσπότες των αθλητικών εγκαταστάσεων να εκπαιδευτούν ώστε να μπορούν να αποτελέσουν τον συνδετικό κρίκο ανάμεσα στο κοινό της αρένας και στο ειδικευμένο προσωπικό που θα είναι υπεύθυνο για την κάλυψη, παραγωγή και εύρυθμη λειτουργία των διοργανώσεων. (Seth et al. 2018)

Ειδικά διαμορφωμένοι χώροι κατασκευάζονται σε Ασία, Ευρώπη και Αμερική για να φιλοξενούν πρωταθλήματα και διοργανώσεις Ηλεκτρονικού Αθλητισμού. Ωστόσο αρκετοί από αυτούς τους χώρους, κυρίως κλειστά γήπεδα που αρχικά φιλοξενούν άλλα αθλήματα, έχουν την δυνατότητα με ορισμένες τεχνικές παρεμβάσεις να φιλοξενούν αγώνες esports. Οι Ολυμπιακές εγκαταστάσεις για παράδειγμα έχουν τις δυνατότητες να πραγματοποιήσουν εκδηλώσεις

ηλεκτρονικού αθλητισμού. Η φιλοξενία εκδηλώσεων που μπορούν να αποφέρουν κέρδη είναι ζωτικής σημασίας για τις εγκαταστάσεις ειδικά σε μια πόλη όπως η Αθήνα που έχει πολλές μεγάλες αθλητικές υποδομές σαν κληροδότημα από τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004. Ειδικά η ανάπτυξη του οργανωμένου ηλεκτρονικού αθλητισμού, μπορεί να παρέχει διέξοδο στο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν πολλές χώρες που έχουν φιλοξενήσει Ολυμπιακούς Αγώνες και το κύριο πρόβλημά τους είναι η εκμετάλλευση εγκαταστάσεων που στήθηκαν για να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις κάποιων Ολυμπιακών αθλημάτων, χωρίς να έχει γίνει πρόβλεψη για το τί είδους χρήση θα έχουν την επόμενη μέρα των αγώνων και πως θα καλυφθούν τα έξοδα για την συντήρησή τους, αλλά και ο τρόπος διάθεσης στους κατοίκους των εκάστοτε περιοχών (Kriemadis et al. 2009)

Οι παράγοντες που επηρεάζουν μια αθλητική εγκατάσταση μπορεί να είναι περιβαλλοντικοί, κοινωνικοί, πολιτικοί και κυρίως οικονομικοί. Βασικός λοιπόν στόχος είναι η παραγωγή εσόδων για την εγκατάσταση από την προσέλκυση θεατών και χορηγών μέσω της διοργάνωσης εκδηλώσεων που υπάγονται στο άμεσο ενδιαφέρον τους. Τα esports events δείχνουν να μπορούν να καλύψουν τις οικονομικές ανάγκες μια αθλητικής εγκατάστασης. Συνοπτικά θα πρέπει οι ήδη υπάρχουσες εγκαταστάσεις και πολυχώροι που έχουν κατασκευαστεί για να χρησιμοποιούνται ως κέντρα διεξαγωγής αθλητικών αγώνων και πολιτιστικών εκδηλώσεων ή συναυλιών, να δώσουν χώρο και έμφαση στην φιλοξενία αγώνων ηλεκτρονικού αθλητισμού. (Seth et al. 2018)

Το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, σε συνεργασία με την Γενική Γραμματεία Αθλητισμού, χρησιμοποίησαν το Ολυμπιακό Ποδηλατοδρόμιο στις εγκαταστάσεις του ΟΑΚΑ για να φιλοξενήσουν τον τελικό του esports event WRC. Για την επίτευξη της κάλυψης και φιλοξενίας της διοργάνωσης, στο κέντρο της αθλητικής εγκατάστασης, εγκαταστάθηκαν όλες οι απαραίτητες τεχνολογικές και υλικές υποδομές για την διεξαγωγή του αγώνα. Αυτή ήταν η πρώτη φορά που η Ελλάδα φιλοξένησε ένα τόσο μεγάλο και σημαντικό τελικό μιας Παγκόσμιας διοργάνωσης Ηλεκτρονικού Αθλητισμού. (Σπανέα, 2021)

Οι συμμετέχοντες που πλέον σωστά λογίζονται ως αθλητές περνάνε πολλές ώρες κάνοντας προπόνηση με την βοήθεια ειδικού εξοπλισμού και ανάλογα με το ηλεκτρονικό παιχνίδι καταβάλλουν μεγάλη η μικρή σωματική προσπάθεια. Αυτή η τάση για καθιστική ζωή αποτελεί μείζον θέμα για τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας, καθώς έχει συσχετιστεί άμεσα με προβλήματα υγείας όπως είναι η παχυσαρκία και η καρδιοπάθεια, αλλά και ψυχολογικά

προβλήματα. Η μέση διάρκεια προπόνησης των αθλητών είναι περίπου 5 ώρες και αυτές τις περνάνε καθιστοί, με αποτέλεσμα να δίνουν την ιδέα στον απλό κόσμο που δεν γνωρίζει τις ιδιαιτερότητες του αθλήματος, ότι ο ηλεκτρονικός αθλητισμός ενισχύσει την παχυσαρκία και την απομόνωση των παιδιών καθώς και την καθιστική ζωή που μπορεί να οδηγήσει την υγεία των συμμετεχόντων σε κίνδυνο. Αντιθέτως, ο οργανωμένος ηλεκτρονικός αθλητισμός υποβάλλει τους αθλητές σε τουλάχιστον μια ώρα καθημερινή σωματική άσκηση και μάλιστα υψηλών απαιτήσεων και επιπέδου. Η σωματική άσκηση είναι αναγκαία για την διαχείριση του άγχους που έχουν οι επαγγελματίες παίκτες οι οποίοι πρέπει να είναι συνεχώς ανταγωνιστικοί, ενώ βοηθάει και στην σωστή τήρηση προγραμμάτων ύπνου που βοηθάει στο να έχουν πνευματική ισορροπία ώστε να πάρουν σωστές αποφάσεις την ώρα του αγώνα. Οι αθλητές των esports είναι σωματικά ενεργοί και μάλιστα οι περισσότεροι από αυτούς ανήκουν σε ομάδες με φυσιολογικό βάρος, γεγονός που καταρρίπτει την λανθασμένη εντύπωση που έχει ο κόσμος ότι η ενασχόληση με τον ηλεκτρονικό αθλητισμό ενισχύει την παχυσαρκία και την καθιστική ζωή. (Environ, 2022)

### **Ηλεκτρονικός αθλητισμός και Ολυμπισμός – Παγκόσμια Ομοσπονδία**

Σημαντικό στοιχείο στην ανάδειξη του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού έπαιξε η στάση της Διεθνούς Ολυμπιακής Επιτροπής στην πρόθεση της, για ένταξη του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού ως άθλημα επίδειξης στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2024 στο Παρίσι. Ο Πρόεδρος της Διεθνούς Ολυμπιακής Επιτροπής, Τόμας Μπάχ, είχε θέσει ως βασικό στόχο την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης της ΔΟΕ με τους νέους σε όλο τον κόσμο. Η ανάγκη για ψηφιακό εκσυγχρονισμό είναι μεγαλύτερη από ποτέ για την ΟΔΕ καθώς το μεγαλύτερο μέρος των νέων δεν παρακολουθεί πλέον τα κλασικά αθλήματα, αλλά είναι προσηλωμένο στον δικό του ψηφιακό κόσμο και στον τομέα αυτόν θα πρέπει να εστιάσει πλέον η ΔΟΕ. Η καθιέρωση του Ολυμπιακού Καναλιού σαν μέρος διάδοσης του Ολυμπισμού, αποτελεί πλέον βασικό όπλο του Ολυμπιακού κινήματος στην προσπάθειά του να φέρει αποτελέσματα καθώς πρέπει η αλληλεπίδραση μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που επιζητούσαν οι νέοι από τους Αγώνες να ενισχυθεί με κάθε δυνατό τρόπο. (Bach, 2021)

Σε συνέχεια των εξαγγελιών του προέδρου της ΔΟΕ για την ανάγκη του Ολυμπιακού Κινήματος να έρθει κοντά στις απαιτήσεις των νέων, προστέθηκε στην Ολυμπιακή Ατζέντα 2020+5 ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός με την ειδική ονομασία Olympic Virtual Series. Παρά την παρότρυνση για περαιτέρω ενασχόληση με τον ηλεκτρονικό αθλητισμό, η ΔΟΕ μας προσφέρει έναν διαχωρισμό μεταξύ των ηλεκτρονικών αθλημάτων και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, καθώς τα ηλεκτρονικά αθλήματα μπορεί να απαιτούν μεγάλη φυσική δραστηριότητα όπως είναι για παράδειγμα η κωπηλασία ενώ το ebaseball δεν εμπεριέχει φυσική δραστηριότητα, αντιθέτως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρά των ανταγωνιστικό τους χαρακτήρα δεν μπορούν να ενσωματωθούν στο Ολυμπιακό πνεύμα. Στόχος λοιπόν θα είναι η βοήθεια για αναπτύξει και ενσωμάτωση όσον περισσότερων παιχνιδιών προσομοιάζουν στα ήδη αναγνωρισμένα αθλήματα των Ολυμπιακών Αγώνων στην εικονική τους μορφή, ώστε οι νέοι να έρθουν ακόμη πιο κοντά στις αξίες του Ολυμπιακού Πνεύματος. (Olympic Agenda. 2020+5)

Η ΔΟΕ ανακοίνωσε ποιοι εκδότες παιχνιδιών και ποιες Ομοσπονδίες είναι υπεύθυνες για κάθε ένα από τα 5 ηλεκτρονικά αθλήματα που θα παρουσιαστούν στους αγώνες (Olympic Virtual Series).

- World Baseball Softball Confederation (WBSC) – eBaseball Powerful Pro Baseball 2020, Konami Digital Entertainment
- Union Cycliste Internationale (UCI) – Zwift, Zwift inc.
- World Rowing - Open format
- World Sailing - Virtual Regatta, Virtual Regatta SAS
- Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) - Gran Turismo, Polyphony Digital

Σε συνέχεια του πνεύματος αποδοχής του ηλεκτρονικού αθλητισμού από την ΔΟΕ έρχεται η ανακοίνωση του Ολυμπιακού Συμβουλίου της Ασίας, ότι τα esports θα αποτελέσουν μέρος των Ασιατικών Αγώνων 2022 και μάλιστα 8 τίτλοι παιχνιδιών θα απονέμουν στον νικητή μετάλλιο όπως στα κλασικά αθλήματα. Ο κάθε ένας από τους παρακάτω τίτλους παιχνιδιών θα επιβραβεύει τους πρώτους με αργυρό, ασημένιο και χρυσό μετάλλιο.

Η ΔΟΕ αποτελεί πλέον σύμμαχο της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού γνωστή ως IESF (International Electronic Sports Federation), η οποία από το 2009 και την ίδρυσή της έχει θέσει ως βασικό της στόχο να μπορέσουν οι αθλητές ηλεκτρονικών

αθλημάτων να έχουν την ίδια αντιμετώπιση με τους αθλητές του παραδοσιακού αθλητισμού. Οι συνολικές χώρες μέλη που έχουν λάβει μέρος στην Παγκόσμια Ομοσπονδία είναι 123. Οι χώρες της Αφρικής που έχουν ενταχθεί είναι 19, με βασικότερες εξ αυτών την Νιγηρία που αριθμεί πάνω από 30 εκατομμύρια παίκτες και την Μαυριτανία. Στην Αμερική τον δρόμο άνοιξε η Ομοσπονδία των Ηνωμένων Πολιτειών και ακολούθησαν επιπλέον 18 χώρες όπως ο Παναμάς, η Βραζιλία και το Μεξικό. Η Ευρώπη εκπροσωπείται από 45 χώρες στην IESF. Ειδική αναφορά για τον αναγνώστη θα πρέπει να γίνει για την παρουσία του Ισραήλ, του Κοσόβου και της Τουρκίας σαν οντότητες που ανήκουν στο Ευρωπαϊκό φάσμα όσον αφορά την Παγκόσμια Ομοσπονδία. Η Ασία με 38 χώρες έρχεται στην δεύτερη θέση σε συμμετοχές, χώρες όπως η Μαλαισία και η Κορέα, αποτελούν πηγές ταλέντων και μαζί με την Κίνα, διαθέτουν τους αθλητές με τους περισσότερους τίτλους στον κόσμο. Τέλος η Ωκεανία εκπροσωπείται από την Νέα Ζηλανδία και την Αυστραλία.

### **Ηλεκτρονικός Αθλητισμός στην Ελλάδα**

Η Ελλάδα από τις 11 Μαρτίου του 2022 και την δημοσίευση του Νόμου 4908 έβαλε στον χάρτη του αθλητισμού επίσημα και τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό. Η εισηγήτρια του νόμου περί Ηλεκτρονικού Αθλητισμού βουλευτής της ΝΔ κυρία Ελένη Ράπτη από την Βουλή των Ελλήνων τόνισε ότι η εισαγωγή του ηλεκτρονικού αθλητισμού αποτελεί βήμα προόδου για την Ελλάδα. Χαρακτηριστικά δήλωσε « Είναι εντυπωσιακό πως η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή αναγνώρισε ήδη από τον Νοέμβριο του 2017 ότι τα ηλεκτρονικά αθλήματα, esports αποτελούν αθλητική δραστηριότητα και γίνονται σκέψεις να συμπεριληφθούν αρχικά ως άθλημα επίδειξης στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2024 στο Παρίσι». Η πρωτοβουλία αυτή έβαλε τις βάσεις για την εισαγωγή ρυθμιστικών φορέων σε ένα πεδίο το οποίο μέχρι σήμερα δεν λειτουργούσε με κανένα ρυθμιστικό πλαίσιο και κανέναν απολύτως ελεγκτικό μηχανισμό από το κράτος. Ο Ηλεκτρονικός αθλητισμός με την οργάνωση που θα αποκτήσει στην Ελλάδα μέσω της σύνδεσής του με τον αθλητικό νόμο, μπορεί να αποτελέσει παράδειγμα για της υπόλοιπες Ευρωπαϊκές χώρες. (Πρακτικά Βουλής των Ελλήνων, 2022)

Οι συνθήκες κάτω από τις οποίες αναπτυσσόταν και λειτουργούσε ο ηλεκτρονικός αθλητισμός ήταν επικίνδυνες για τους συμμετέχοντες, ενώ η έκθεση των παικτών σε παιχνίδια αλόγιστης βίας έθετε πολλές φορές σε κίνδυνο της ψυχική τους υγεία. Ο Υπουργός Αθλητισμού

κ. Λευτέρης Αυγενάκης, έχοντας γνώση αυτών των παραμέτρων δήλωσε « Πρωτοπορούμε σε ευρωπαϊκό επίπεδο και ρυθμίζουμε τον ηλεκτρονικό αθλητισμό, αναγνωρίζοντας ως ηλεκτρονικά αθλήματα όσα έχουν αμιγώς αθλητικό περιεχόμενο. Δηλαδή ψηφιακή αναπαράσταση αναγνωρισμένων αθλημάτων. Είναι σαφές ότι δεν αναγνωρίζονται τα παιχνίδια βίας.» Η τοποθέτηση αυτή εξασφαλίζει στον ηλεκτρονικό αθλητισμό το ολυμπιακό πνεύμα και την ομαλή και ασφαλή ανάπτυξή του, τόσο για τους θεατές όσο και για τους αθλητές του.

Δυστυχώς για τις ανάγκες τις παρούσας εργασίας δεν βρέθηκαν βιβλιογραφικές αναφορές ή μελέτες για τον ηλεκτρονικό αθλητισμό στην χώρα μας, με στοιχεία όπως ο αριθμός συμμετεχόντων σε διοργανώσεις και πρωταθλήματα, έσοδα που παράγουν οι δραστηριότητες του ηλεκτρονικού αθλητισμού και παρόμοια στατιστικά ευρήματα που θα χρησιμοποιούνταν από τον μελετητή. Οι πρώτες αντιδράσεις από τον χώρο του ηλεκτρονικού αθλητισμού, καταγράφηκαν την ημέρα ψήφισης του νομοσχεδίου και κατατέθηκαν στα Πρακτικά της Βουλής των Ελλήνων από τον ίδιο τον Υπουργό Αθλητισμού κύριο Αυγενάκη που δήλωσε: « Ήδη ομάδες e-sports, οι οποίες από την αρχή της προσπάθειας, ήταν στο πλευρό μας, χαιρετίζουν την πρωτοβουλία μας. Και καταθέτω στα Πρακτικά ορισμένες από τις αναρτήσεις τους...Μια γεύση για το κλίμα που δημιουργείται σε έναν άλλο κόσμο που σε πολλούς είναι άγνωστος, αλλά δεν σημαίνει ότι πρέπει να τον αγνοήσουμε επειδή απλά δεν τον γνωρίζουμε» (Πρακτικά Βουλής των Ελλήνων, 2022)

Η μεγάλη απροθυμία του κόσμου να αποδεχθεί τον ηλεκτρονικό αθλητισμό ως μια επαγγελματική σταδιοδρομία για τους νέους που απασχολούνται σε αυτόν, παρεμποδίζει την ρύθμιση αυτού του τομέα, Μπορεί στο παρελθόν να ήταν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μια απλή ενασχόληση που άνηκε στον τομέα της διασκέδασης, έχει έρθει όμως η ώρα να δούμε την βιομηχανία με ένα άλλο μάτι, η Ελλάδα με τον νόμο 4908/2022 γίνεται η πρώτη χώρα στην Ευρώπη που οριοθετεί τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό και δίνει την ευκαιρία στους νέους να επιλέξουν τον ηλεκτρονικό αθλητισμό ως επαγγελματική ενασχόληση με την προοπτική μιας προστατευόμενης και πολλά υποσχόμενης καριέρας.

### **Οικονομικά μεγέθη και η επίδραση του COVID-19 στον ηλεκτρονικό αθλητισμό**

Η Βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κάθε χρόνο καταγράφει τεράστια έσοδα για όσους απασχολούνται στον κλάδο της. Για να αποδείξουμε την εγκυρότητα της παρούσας

πληροφορίας μελετήσαμε τα κέρδη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών την τελευταία πενταετία. Σύμφωνα με στοιχεία της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας (IESF) και της Newzoo οι βασικότερες πηγές εσόδων των esports είναι:

- Χορηγίες
- Δικαιώματα μετάδοσης
- Δικαιώματα προς τους εκδότες των παιχνιδιών
- Υλικό και εισιτήρια
- Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, ψηφιακά μέσα
- Streaming

Το 2017 τα κέρδη της βιομηχανίας ήταν 655 εκατομμύρια δολάρια και το 2018 παρουσίασαν αύξηση κατά 32% φθάνοντας τα 865 εκατομμύρια δολάρια. Η αυξητική πορεία συνεχίστηκε και το 2019 με τα συνολικά κέρδη να φθάνουν τα 957,5 εκατομμύρια δολάρια. Την διετία του κορονοϊού, η βιομηχανία δοκιμάστηκε, αλλά δεν κλονίστηκε όπως ο παραδοσιακός αθλητισμός. Το 2020 έκλεισε με κέρδος στα 947 εκατομμύρια δολάρια, μια δηλαδή ανεπαίσθητη μείωση των 10 σχεδόν εκατομμυρίων, με το 2021 να φθάνει και να ξεπερνάει το ένα δισεκατομμύριο δολάρια (1,084,100,000.00). Η πρόβλεψη για το 2024 είναι ότι η βιομηχανία θα χτυπήσει νέο υψηλό ρεκόρ και θα σπάσει το φράγμα των 1,5 δισεκατομμυρίων ετησίως. (Newzoo, 2022)

Εξετάζοντας την πιο πρόσφατη οικονομική χρονιά αυτή του 2021 διεξοδικά, βλέπουμε ότι από το σύνολο των 1,084 Δις δολαρίων, η βάση αυτών αποτελείται από τις χορηγίες. (Newzoo, 2020) Οι χορηγίες στον ηλεκτρονικό αθλητισμό ποικίλουν. Εταιρείες τεχνολογίας προσφέρουν λεφτά και εξοπλισμό σε ομάδες και παίκτες αποκτώντας άμεση προβολή στο κοινό τους., τέτοιες εταιρείες είναι η Logitech και η Razer που ειδικεύονται στην κατασκευή περιφερειακών συστημάτων, (ποντίκια, πληκτρολόγια και ακουστικά). Οι ομάδες έχουν επίσης μεγάλες χορηγίες από την αυτοκινητοβιομηχανία, καθώς έχουν καθιερώσει πλέον η κάθε μια την δική της εντός και εκτός έδρας εμφάνιση την οποία εκμεταλλεύονται εμπορικά και τοποθετούν σήματα των χορηγών. Τέλος σε μεγάλες διοργανώσεις, οι χορηγοί αναλαμβάνουν και το έπαθλο το οποίο πολλές φορές δίνει και το όνομά του στην διοργάνωση. Στην διοργάνωση του 5<sup>ου</sup> παγκοσμίου πρωταθλήματος WRC esports που έλαβε χώρα στο ποδηλατοδρόμιο του ΟΑΚΑ, ο βασικός χορηγός του τουρνουά που ήταν η TOYOTA έδωσε στον νικητή ένα αυτοκίνητο της σειράς YARIS GR.

Με τις χορηγίες να αποτελούν το 59% των συνολικών κερδών για το έτος 2021, στην αμέσως επόμενη θέση είναι τα δικαιώματα μετάδοσης των αγώνων και των διοργανώσεων. Οι νέοι πλέον δεν παρακολουθούν μέσα μετάδοσης όπως η τηλεόραση και το ραδιόφωνο, αντιθέτως προτιμούν τις πλατφόρμες όπως YouTube, Twitch που έχουν μεγάλο και αποκλειστικό περιεχόμενο με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πολλές διοργανώσεις όπως έχουμε αναφερθεί δίνουν την δυνατότητα στους συμμετέχοντες της ελεύθερης και δωρεάν μετάδοσης του περιεχομένου τους, ωστόσο όσο μεγαλύτερη είναι μια διοργάνωση τόσο πιο εύκολη γίνεται η δυνατότητα διαπραγματεύσεις για πώληση των τηλεοπτικών δικαιωμάτων. Σε συνδρομητικές πλατφόρμες στην Ελλάδα μπορούμε να βρούμε κανάλια που έχουν 24/7 περιεχόμενο με ηλεκτρονικά παιχνίδια, που έχουν εξασφαλίσει το δικαίωμα μετάδοσης των κορυφαίων αγώνων. Οι πλατφόρμες αυτές, παρέχουν στον συνδρομητή και τον θεατή την δυνατότητα παρακολούθησης έναντι εντός ποσού με την μορφή του ηλεκτρονικού εισιτηρίου γνωστού ως game pass ή e-ticket. Τα δικαιώματα λοιπόν από τις μεταδόσεις έφτασαν τα 192,6 εκατομμύρια δολάρια. (Newzoo, 2021).

Για να καταστεί δυνατή η πραγματοποίηση μιας διοργάνωσης ηλεκτρονικού αθλητισμού, ανεξαρτήτως από τον χαρακτήρα της, ερασιτεχνική ή επαγγελματική, θα πρέπει να έχει δώσει την έγκριση του, ο εκδότης του παιχνιδιού (Game Publisher). Πολλές εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών όπως για παράδειγμα η Blizzard Entertainment, έθεσε όρους με τους οποίους μπορούσε κάποιος να χρησιμοποιήσει τα παιχνίδια της, χωρίς να πάρει ειδική άδεια και να καταβάλει κάποιο χρηματικό ποσό. Οι όροι αυτοί ήταν ότι το έπαθλο θα είναι κάτω από τις 10.000 δολάρια, η διοργάνωση δεν θα έχει τηλεοπτική μετάδοση, σε περίπτωση μετάδοσης αυτή θα γίνεται από πλατφόρμες χωρίς χρέωση για τον θεατή και τέλος η οργάνωση θα είναι μονή και δεν θα έχει συνέχεια. Αν κάποιος επιθυμεί να διοργανώσει μια εκδήλωση μεγαλύτερου βεληνεκούς η οποία δεν θα πληροί τις άνωθεν προϋποθέσεις για δωρεάν παροχή του παιχνιδιού, τότε θα πρέπει να ζητήσει άδεια ειδικού σκοπού διοργάνωσης καταβάλλοντας στον εκδότη το εκάστοτε συμφωνηθέν ποσό. (Seth et al, 2018). Με τον τρόπο αυτό, οι εκδότες παιχνιδιών αποκόμισαν για το 2021 το ποσό των 126,6 εκατομμυρίων δολαρίων. (Newzoo, 2021)

Στην ενότητα για τις Εγκαταστάσεις του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού, αναφερθήκαμε στην παγκόσμια τάση που υπάρχει να κατασκευάζονται αρένες με αποκλειστική χρήση τα esports. Οι διοργανώσεις που λαμβάνουν χώρα σε στάδια και αρένες και μπορούν να προσελκύσουν κόσμο κόβουν χιλιάδες εισιτήρια και αποτελούν την τέταρτη μεγαλύτερη πηγή



εσόδων του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού. Οι ομάδες και οι διοργανωτές μπορούν να πουλήσουν στο κοινό τους εύκολα ρουχισμό, στολές, αυτοκόλλητα και τεχνολογικό εξοπλισμό με το λογότυπο της αγαπημένης τους ομάδας. Ακόμη έχουν προστεθεί και τοπικά event καθώς και η δυνατότητα αγοράς έξτρα υπηρεσιών όπως το αυτόγραφο με έναν αθλητή ή και μια φωτογραφία μαζί του. Η διάθεση εξατομικευμένου υλικού και η πώληση εισιτηρίων αποφέρουν στην βιομηχανία 66,6 εκατομμύρια δολάρια τον χρόνο και παρά την οικονομική ύφεση της πανδημίας του COVID-19 η ποσοστιαία αύξηση των κερδών από εισιτήρια σε σχέση με το 2020 ήταν στο 13,8%, γεγονός που αφήνει μια μεγάλη αισιοδοξία στους ειδικούς της βιομηχανίας, οι οποίοι εκτιμούν ότι τα έσοδα από την εν λόγω κατηγορία θα αυξηθούν κατά 83,7% έως το 2024.(Newzoo, 2022)

Τέλος έχουμε τις δύο νεότερες κατηγορίες εσόδων, τα έσοδα από τα ψηφιακά μέσα και τα έσοδα από το streaming. Οι άνοδος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Instagram, TikTok) έχουν στρέψει τις ομάδες στην μεγιστοποίηση των κερδών τους για την προβολή τους μέσω αυτών. Πολλές ομάδες έχουν προσλάβει ειδικούς αναλυτές και δημιουργούς περιεχομένου (content creators) με σκοπό την δημιουργία και προώθηση των δραστηριοτήτων τους μέσω δικών τους καναλιών χωρίς την παρέμβαση τρίτου παράγοντα. Επιπλέον πολλές ομάδες με φανατικό κοινό, έχουν δημιουργήσει στα παιχνίδια τις δικές τους εμφανίσεις και αξεσουάρ, τα οποία μπορεί να αγοράσει ο οπαδός και να παίζει με τα χρώματα και το λογότυπο της αγαπημένης του ομάδας. Για παράδειγμα σε ένα παιχνίδι χαρακτήρων, σου δίνεται η δυνατότητα να αγοράσεις και να ντύσεις τον παίκτη σου με ρουχισμό της αγαπημένης σου ομάδας, ενώ στα παιχνίδια προσομοίωσης αθλημάτων, μπορείς να παίζεις στο γήπεδο της ομάδας σου ή να ακούς τον ύμνο της όταν φθάνεις στην νίκη. Τα έσοδα από τις πωλήσεις αυτές ανήλθαν στα 32,3 εκατομμύρια δολάρια και ήταν αυξημένα κατά 50,4% σε σχέση με την προηγούμενη χρονιά. Αυτό ίσως οφείλεται και στον COVID-19 καθώς τα έσοδα από το streaming ανήλθαν στα 25,1 εκατομμύρια δολάρια και ήταν αυξημένα κατά 25,7% σε σχέση με το 2020. Η αναβολή πολλών διοργανώσεων που θα γινόντουσαν σε διάφορα μέρη του κόσμου, λόγω περιορισμών στις μετακινήσεις, οδήγησαν πολλές ομάδες να αγωνίζονται εξ αποστάσεως διαδικτυακά. αυτό είχε συνέπεια στις πωλήσεις των εισιτηρίων για αυτά τα event αλλά αποτέλεσε παράγοντα αύξησης των κερδών για τις πλατφόρμες μετάδοσης. (Newzoo, 2022)

Η εμφάνιση του COVID-19 που επηρέασε δραματικά τον αθλητισμό, τόσο γυμναστήρια όσο και ο επαγγελματικός αθλητισμός υψηλού επιπέδου υπέστησαν σφοδρές οικονομικές

ζημίες. Η πανδημία ήρθε να μας υπενθυμίσει ότι ο σημαντικότερος παράγοντας στον αθλητισμό είναι ο θεατής. Και τον καθορίζουμε ως σημαντικότερο για την οικονομική επιβίωση και ανάπτυξη του επαγγελματικού αθλητισμού. Η Αμερικανική Ομοσπονδία Ράγκμπι ανακοίνωσε ότι χάνει 60 εκατομμύρια ευρώ που θα προέρχονταν από πωλήσεις εισιτηρίων, ενώ η Αγγλική Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου και οι ομάδες που απαρτίζουν την πρώτη εθνική κατηγορία του Αγγλικού Ποδοσφαίρου κατέγραψαν απώλειες 250 εκατομμυρίων ευρώ. Είναι απαραίτητο για τα αρμόδια όργανα που αποφασίζουν για τον αθλητισμό να καταρτίσουν τρόπους αντιμετώπισης αντίστοιχών περιπτώσεων και φαίνεται ότι ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός είναι μια επιλογή. (Grix et al., 2021)

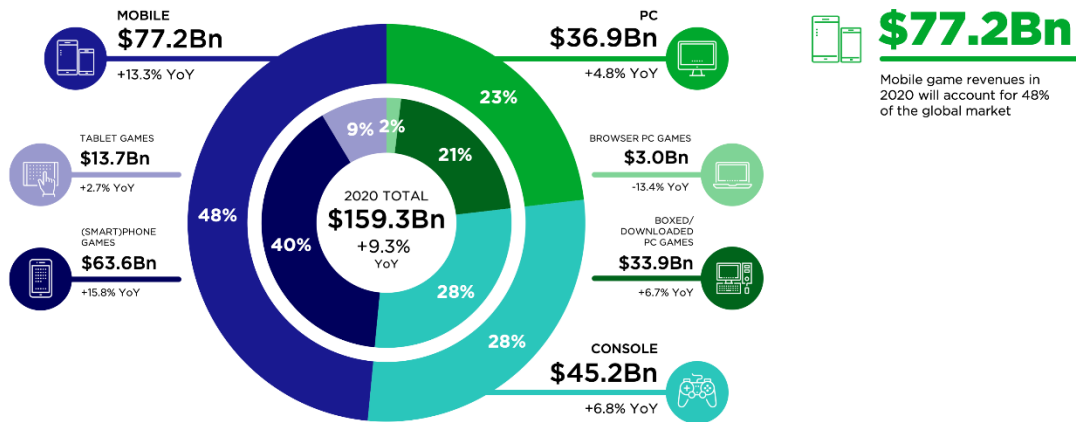
Η Εθνική Ομοσπονδία Μπάσκετ της Αμερικής, η Παγκόσμια Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου έχουν μεγάλα έσοδα ετησίως από ηλεκτρονικά παιχνίδια στα οποία έχουν παραχωρήσει τα πνευματικά τους δικαιώματα χρήσης. Το παράδειγμα των προαναφερθέντων ακολούθησε και η Formula 1 κατά την διάρκεια της πανδημίας, επενδύοντας στην παραγωγή ηλεκτρονικού περιεχομένου, που μέσω των πλέον διαδεδομένων πλατφόρμων ζωντανής ροής, έφτιαξε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον τόσο για τους θεατές της ώστε να παρακολουθούν το αγαπημένο τους μηχανοκίνητο άθλημα, όσο και για τους παίκτες που είχαν την ευκαιρία να διαγωνιστούν με τους καλύτερους στα είδος και να τεστάρουν τις δεξιότητές τους. (Γεωργακόπουλος, 2020)

Παρά τις δυσμενείς συνθήκες που έφερε η πανδημία στον αθλητισμό, ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός συνέχισε να αναπτύσσεται, τα περιοριστικά μέτρα που τέθηκαν σε εφαρμογή για την καταπολέμηση της διασποράς του COVID-19, οδήγησαν πολύ κόσμο να είναι κλεισμένος μέσα στο σπίτι του και να δουλεύει εξ αποστάσεως, συνέπεια αυτού ήταν η αύξηση κατά 30% των gamer και η αύξηση της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατά 75%, με συνέπεια η βιομηχανία των παιχνιδιών να κοστολογείται σήμερα στα 159 Δισεκατομμύρια δολάρια. Η σημαντική αυτή αύξηση σε πολλά παιχνίδια που αποτελούν προσομοιωτές παραδοσιακών αθλημάτων όπως το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ και το τένις, ώθησε πολλές από τις υπάρχουσες Ομοσπονδίες σε Εθνικό και Παγκόσμιο επίπεδο να στραφούν στην διοργάνωση εικονικών πρωταθλημάτων με σκοπό την σύνδεσή τους με το νέο κοινό, αλλά και την ευκαιρία να επεκταθούν σε νέες αγορές που προηγουμένως αγνοούσαν την ύπαρξή τους. (Olympic Agenda, 2020+5)



## 2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update  
newzoo.com/globalgamesreport

Η ανάλυση της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η οποία κοστολογείται στα 159 Δισεκατομμύρια δολάρια, όπως αναφέρει και η ΔΟΕ στην Ολυμπιακή Ατζέντα 2020+5, μας δίνει ορισμένα κρίσιμα στοιχεία. Τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατατάσσονται στην κατηγορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών διασκέδασης και όχι στον ηλεκτρονικό αθλητισμό. Για παράδειγμα το 48% του συνόλου της βιομηχανίας των παιχνιδιών είναι παιχνίδια κινητών τηλεφώνων. Η συνεχής εξέλιξη των κινητών τηλεφώνων σε φορητούς υπολογιστές τσέπης, έχει ως αποτέλεσμα τα κινητά παιχνίδια να αποφέρουν 77,2 Δισεκατομμύρια δολάρια στην βιομηχανία. Από το ποσό αυτό 13,7 Δισεκατομμύρια είναι τα παιχνίδια που παίζονται σε tablet συσκευές και το ποσοστό είναι αρκετά μεγάλο αν λάβουμε υπόψιν μας τα πολύ λιγότερα tablet που κυκλοφορούν στην αγορά σε σχέση με τα κινητά τηλέφωνα. Τα παιχνίδια Ηλεκτρονικού Υπολογιστή αποτελούν το 23% της ετήσιας κερδοφορίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και χωρίζονται σε δυο κατηγορίες, μια που είναι τα παιχνίδια που πρέπει να εγκατασταθούν στον υπολογιστή για να παίζονται (Αυτό επιτυγχάνεται είτε με την αγορά του παιχνιδιού σε κάποιο κατάστημα στην φυσική του μορφή σε δίσκο, είτε με την ψηφιακή του αγορά και το «κατέβασμα» του στον αποθηκευτικό χώρο του υπολογιστή) και η άλλη είναι τα παιχνίδια που ανοίγουν στους υπολογιστές μέσω των περιηγητών.

Η πρώτη κατηγορία αριθμεί σε απόλυτο αριθμό 33,9 εκατομμύρια δολάρια τον χρόνο με την δεύτερη μόλις 3 δισεκατομμύρια ετησίως.

Για το τέλος θα εξετάσουμε τα παιχνίδια που χρειάζονται ειδικές κονσόλες για να παίξουν. Εδώ συναντάμε και τα περισσότερα Ολυμπιακά Ηλεκτρονικά Αθλήματα, όπως είναι η ποδηλασία που παίζεται στην ειδική κονσόλα της εταιρείας Zwift, όπου ο παίκτης καταβάλλει φυσική προσπάθεια και η κονσόλα παρέχει τα τεχνολογικά μέσα για να μετατρέψει την δράση σε αριθμούς και να τους μεταφέρει στο παιχνίδι. Ένα επιπλέον παιχνίδι που χρειάζεται ειδικό εξοπλισμό και υπάγεται στις κονσόλες είναι και η προσομοίωση του μηχανοκίνητου αθλητισμού, όπου ο αθλητής χρειάζεται ειδική καρέκλα και τιμονιέρα για να αγωνιστεί. Οι κονσόλες λοιπόν έχουν κυριαρχήσει επί των ηλεκτρονικών υπολογιστών και έχουν ετησίως μεγαλύτερα κέρδη κατά σχεδόν 8 δισεκατομμύρια δολάρια έναντι των παιχνιδιών υπολογιστή. Ωστόσο το ποσοστό 52% με 48% των υπολογιστών – κονσόλας έναντι των κινητών, έχει ωθήσει πολλές διοργανώτριες αρχές να εντάξουν παιχνίδια που παίζονται με την χρήση κινητού τηλεφώνου στις διοργανώσεις esports. (Newzoo, 2020)

### **Κρατική παρέμβαση – Δημιουργία Ομοσπονδίας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού**

Λόγω της φύσεως του, ο ηλεκτρονικός αθλητισμός, παρουσιάζει μια ιδιορρυθμία σε σχέση με τα υπόλοιπα αθλήματα καθώς εντάσσεται σε μια ειδική κατηγορία όπου τα αθλήματα του είναι δυναμικά και εναλλάσσονται συνεχώς όπως και διαφοροποιούνται οι κανονισμοί του κάθε αθλήματος, ανάλογα με τον εξοπλισμό και τους συμμετέχοντες σε αντίθεση με τα υπόλοιπα κλασικά αθλήματα που είναι αρκετά στατικά και εξελίσσονται αργά και έπειτα από αποφάσεις των ήδη καθιερωμένων συλλογικών οργάνων και οργανισμών.. Αυτή έγκειται στο γεγονός ότι εξαρτάται και επηρεάζεται από τη συνεχή ανάπτυξη και ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών συστημάτων της νέας εποχής του σύγχρονου κόσμου.

Κατά συνέπεια, όλοι οι κανονισμοί ασφαλούς διεξαγωγής που διέπουν την εύρυθμη λειτουργία του, πρέπει να υπόκεινται σε συνεχείς μεταβολές, τροποποιήσεις και επικαιροποιήσεις ώστε να παρακολουθούν την πρόοδο της ταχύτατα αναπτυσσόμενης επιστήμης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Έτσι κρίνεται αναγκαία η δημιουργία ενός εποπτικού φορέα πιστοποιημένου από το Υπουργείο Αθλητισμού με δεσμευτικό σκοπό την ανάπτυξη, τον έλεγχο και την λειτουργία του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού. Ο καταλληλότερος αλλά και μοναδικός φορέας που θα διαθέτει την εμπειρία και την τεχνογνωσία να επωμισθεί και να ανταποκριθεί στο

σημαντικό έργο της εκπόνησης, της παρακολούθησης, της συνεχούς τροποποίησης και της βελτίωσης της ποιότητας των κανονισμών αυτών, είναι μια Αθλητική Ομοσπονδία Ηλεκτρονικού Αθλητισμού.

Όπως σε όλα τα αθλήματα, οι Ομοσπονδίες αποτελούνται από ερασιτεχνικά αθλητικά σωματεία με βασικό σκοπό την ανάπτυξη του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού.

Παράλληλα, η Αθλητική Ομοσπονδία, μέσα από το εποπτικό της ρόλο, μπορεί να διασφαλίσει την τήρηση της εθνικής νομοθεσίας και του ευ αγωνίζεσθε, στο πεδίο των ηλεκτρονικών αθλημάτων.

Η Γενική Γραμματεία Αθλητισμού οφείλει να ενθαρρύνει έμπρακτα την Ομοσπονδία, ώστε να αποτελέσει έναν πραγματικά ανεξάρτητο και δυναμικό ρυθμιστή, ο οποίος θα διαθέτει τα κατάλληλα ρυθμιστικά και εποπτικά εργαλεία και την απαιτούμενη οργάνωση και υποδομή, για την εύρυθμη λειτουργία του ηλεκτρονικού αθλητισμού στην χώρα.

Οι σημαντικότεροι τομείς που χρήζουν ειδικής προσοχής είναι οι Προϋποθέσεις Συμμετοχής, τα Μέτρα Ασφάλειας, οι Υποχρεώσεις των Συμμετεχόντων και οι Προδιαγραφές του Χρησιμοποιούμενου Εξοπλισμού.

Οι συμμετέχοντες αθλητές οφείλουν να σέβονται και να εφαρμόζουν τους κανονισμούς της οικείας Ομοσπονδίας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού. Σε αυτούς του κανονισμούς συμπεριλαμβάνονται ο Πειθαρχικός κανονισμός καθώς και ο Εσωτερικός αλλά και οι ειδικοί κανονισμοί διεξαγωγής του εκάστοτε Ηλεκτρονικού Αθλήματος. Οι αθλητές οφείλουν να εφαρμόζουν τους αντίστοιχους κανονισμούς προετοιμασίας ασφαλούς συμμετοχής του κάθε αθλήματος, ώστε να αποφεύγονται κάθε είδους μυϊκοί τραυματισμοί. Ακόμη και στα καθιστικά αθλήματα, θα προβλέπεται προετοιμασία με διατάσεις χεριών, ακόμη και παροχή ειδικής ψυχολογικής συμβουλευτικής προετοιμασίας για την αντιμετώπιση του άγχους και του στρες.

Ωστόσο υπάρχει μια βασική ιδιαιτερότητα στον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό και αυτή είναι η πνευματική ιδιοκτησία του κάθε ηλεκτρονικού παιχνιδιού το οποίο ανήκει στην εκδότρια εταιρεία. Οι εταιρείες είναι αυτές που αποτελούν τους διοργανωτές των αντίστοιχων εθνικών και παγκόσμιων πρωταθλημάτων και εισάγουν τους δικούς του κανόνες και προϋποθέσεις συμμετοχής. Οι game publishers έχουν ως βασικό σκοπό να αυξήσουν τα έσοδα τους το οποίο καταφέρνουν από την πώληση του παιχνιδιού τους πράγμα που είναι λογικό καθώς κάθε επιχείρηση έχει ως σκοπό την αύξηση του κέρδους από την δραστηριότητά της. Για να μπορέσουν οι εταιρείες να εξασφαλίσουν την θέση τους αυτή, βάλλονται εναντίον των

παικτών τους οποίους δεσμεύουν με αυστηρούς κανόνες και προϋποθέσεις όπως η αποκλειστικότητα συμμετοχής μόνο στα πρωταθλήματα των εταιρειών και η απαγόρευση συμμετοχής σε άλλα μη επίσημα πρωταθλήματα. (Hollist, 2015)

Με ανάλογες υποχρεώσεις στους συμμετέχοντες οι εταιρείες βάζουν τους παίκτες και τους αθλητές σε μειονεκτική θέση καθώς ελαχιστοποιούν την διαπραγματευτική τους δύναμη για την εξασφάλιση συλλογικών συμβάσεων εργασίας και την καθιέρωση του κατώτατου μισθολογικού τους ορίου. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, οι περισσότεροι παίκτες εξασφαλίζουν έσοδα από συνδρομές, δωρεές και χορηγίες παίζοντας και κάνοντας livestreaming μέσω πλατφόρμων συνεχούς ζωντανής μετάδοσης εικόνας και ήχου, αυτή η δυνατότητά τους θα περιοριστεί σημαντικά αν οι εκδότες των παιχνιδιών αφαιρέσουν την δυνατότητα μετάδοσης του παιχνιδιού από τους streamers. Το γεγονός ότι οι προγραμματιστές είναι και διοργανωτές των πρωταθλημάτων ασκούν πλήρη έλεγχο πάνω στους παίκτες και έχουν την εξουσία να επιβάλλουν κυρώσεις, και ακόμη και να αποβάλλουν έναν παίκτη που δεν συμμορφώνεται με τους κανόνες που έχει θέσει η ίδια η εταιρεία στο παιχνίδι, ακόμη και η αποβολή μπορεί να είναι οριστική από το παιχνίδι, πράγμα που συνεπάγεται την δια βίου αποβολή του παίκτη από το παιχνίδι, για παράδειγμα αν ένας επαγγελματίας ποδοσφαιριστής υποπέσει σε πειθαρχικό παράπτωμα, η Παγκόσμια Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου μπορεί να του στερήσει το δικαίωμα σε δελτίο και κατά συνέπεια να μην μπορεί να παίξει σε επαγγελματικές διοργανώσεις της, δεν μπορεί όμως να του απαγορεύσει να πάρει μια μπάλα ποδοσφαίρου και να παίξει σε ένα γήπεδο της γειτονίας του, σε αντίθεση με αυτό η εκδότες των παιχνιδιών μπορούν να σε μπλοκάρουν δια παντός από το παιχνίδι.

Οι προϋποθέσεις συμμετοχής δύναται να διαφέρουν σημαντικά στον ηλεκτρονικό αθλητισμό. Οι προϋποθέσεις συμμετοχής όλων των εμπλεκόμενων με τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό (αθλητές, διαιτητές, προπονητές) ποικίλουν ανάλογα με το άθλημα και την ιδιότητά τους. Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός συμπεριλαμβάνει πληθώρα διαφορετικών ψηφιακών αθλημάτων. Σε άλλα αθλήματα απαιτείται μεγάλη σωματική κόπωση, όπως η ποδηλασία και η κωπηλασία, και σε άλλα, όπως αυτά της αναπαράστασης του ποδοσφαίρου ή της καλαθοσφαίρισης όπου ο αθλητής αγωνίζεται καθήμενος και χρησιμοποιεί τα χέρια του σε συνδυασμό με τις πνευματικές του ικανότητες.

Η οικεία Ομοσπονδία Ηλεκτρονικού Αθλητισμού λόγω των πολλών διαφοροποιήσεων μεταξύ των ηλεκτρονικών αθλημάτων, απαιτείται να εκπονεί για κάθε ψηφιακό παιχνίδι ξεχωριστούς κανόνες συμμετοχής για τους αντίστοιχους αθλητές.

Με μέριμνα της Ομοσπονδίας θα καθορίζεται το ηλικιακό όριο συμμετοχής του κάθε αθλητή, συνδυαστικά με τους κανονισμούς συμμετοχής, και σε συνεργασία με τον εκδότη του παιχνιδιού (game publisher). Πολλοί εκδότες έχουν εφαρμόσει ένα ηλικιακό όριο συμμετοχής στα 17 έτη, ενώ πολλοί άλλοι επιτρέπουν την συμμετοχή σε πολύ νεότερους παίκτες. Σε επαγγελματικό επίπεδο η ηλικία συμμετοχής και ανταγωνισμού μπορεί να ξεκινάει από τα 14 χρόνια, ενώ η διάρκεια ανταγωνιστικής ικανότητας των παικτών αρχίζει και φθίνει όταν πλησιάζουν στα 22 έτη. Ακόμη δεν υπάρχουν αρκετές μελέτες ώστε να έχουμε στιβαρά στοιχεία για τον μέσο όρο ηλικίας των συμμετεχόντων σε επαγγελματικό επίπεδο στον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό. Η έλλειψη μόρφωσης πάνω στο πεδίο των esports και η έλλειψη εμπειρίας πάνω στις διαπραγματεύσεις έχει ως αποτέλεσμα να μειώνεται δραματικά η ασφάλεια των θέσεων εργασίας των αθλητών, αλλά και την δραματική μείωση στην διάρκεια της καριέρας ενός αθλητή. Οι ομάδες που συμμετέχουν στα πρωταθλήματα των εταιρειών προσπαθούν να είναι διαρκώς στην κορυφή και να είναι πλήρως ανταγωνιστικές με αποτέλεσμα να απομακρύνουν εύκολα παίκτες οι οποίοι δεν δεσμεύονται με κανένα νομικό πλαίσιο και δεν μπορούν να εξασφαλίσουν εργασιακά δικαιώματα εφάμιλλα με τους αθλητές των παραδοσιακών αθλημάτων.

Το συνεχώς ανταγωνιστικό περιβάλλον έχει ως αποτέλεσμα οι αθλητές να προπονούνται συνεχώς, απουσία ρυθμιστικού πλαισίου και ενός εποπτικού φορέα, όπως μιας αναγνωρισμένης ομοσπονδίας που θα μπορεί να καθοδηγεί, να ελέγχει και να εισάγει κανόνες αφαλούς προπόνησης, έχει οδηγήσει μερικά παιδιά να κάνουν προπόνηση έως και 14 ώρες την ημέρα. Αρκετοί παίκτες στην προσπάθειά τους να εισέλθουν στον επαγγελματικό κύκλο του gaming μπορεί να σπαταλούν πολλές ώρες σε προπονήσεις και streaming καθημερινά, παρά τις μεγάλες απαιτήσεις οι παίκτες δεν είναι σε θέση να διαπραγματευτούν καλύτερους οικονομικούς όρους.

Με μέριμνα της Ομοσπονδίας θα εκπονούνται και θα επικαιροποιούνται οι κανονισμοί ασφαλούς διεξαγωγής των αγώνων, διοργανώσεων και των προπονήσεων των αθλούμενων.

Στα μέτρα ασφάλειας θα πρέπει να ληφθούν υπόψιν αρκετοί παράγοντες όπως ο τόπος που διεξάγεται η προπόνηση, τα ειδικά όργανα που θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη των στόχων. Πολλές από τις επαγγελματικές ομάδες φιλοξενούν τους παίκτες τους σε ειδικά

διαμορφωμένα σπίτια γνωστά ως bootcamps, με σκοπό να τους παρέχουν την απαιτούμενη επίβλεψη. Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός θα καλλιεργείται σε Κέντρα Ηλεκτρονικού Αθλητισμού (Κ.Η.Α.) τα οποία θα πληρούν τις κτηριακές και λειτουργικές προδιαγραφές που θα καθορισθούν με μέριμνα της Ομοσπονδίας και θα λαμβάνουν Ειδική Πιστοποίηση Καλλιέργειας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού από το αντίστοιχο τμήμα της Ομοσπονδίας.

Εκεί οι παίκτες είναι υπό την πλήρη εποπτεία της ομάδας και του υπεύθυνου αυτής. Από την στιγμή που εκεί μέσα ελέγχεται πλήρως το πρόγραμμα των αθλητών από τις ομάδες, θα πρέπει να υπάρχει έναν ανεξάρτητος φορέας επίβλεψης καλών πρακτικών διαχείρισης και διοίκησης του προσωπικού (προπονητών αναλυτών παικτών). Οι αθλητές κάνουν γυμναστική με την συνδρομή ειδικών γυμναστών, οι οποίοι θα πρέπει να ακολουθούν ειδικές οδηγίες από τον αρμόδιο φορέα για την σωστή προπόνηση και φυσική προετοιμασία των αθλητών. Εν συνεχεία οι αθλητές συνεργάζονται με προπονητές και αναλυτές ώστε να είναι έτοιμοι για τις προκλήσεις και τους αντιπάλους που θα συναντήσουν στους επίσημους αγώνες,. Υπάρχει λοιπόν η απαίτηση για οριοθέτηση του όρου του προπονητή και του αναλυτή, αφού θα πρέπει να καταρτίζονται επιστημονικά με εγκεκριμένες μεθόδους, καθώς πολλές φορές οι αθλητές μπορεί να είναι ανήλικοι.

Ο Χρησιμοποιούμενος Εξοπλισμός θα πρέπει να πληροί βασικές προδιαγραφές που να εξασφαλίζουν την σωστή και ασφαλή συμμετοχή των αθλούμενων.

Επειδή οι προδιαγραφές του ηλεκτρονικού εξοπλισμού του κάθε αθλήματος είναι διαφορετικές (πλατφόρμες, κονσόλες, προσομοιωτές, Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές) και τροποποιούνται συνεχώς λόγω της ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας, θα υπάρξει δυσχέρεια να καθορίζονται από επανειλημμένα τροποποιούμενες Υπ. Αποφάσεις.

Ενδεικτικά αναφέρεται ότι, το ποδόσφαιρο στον ψηφιακό αθλητισμό αναπτύσσεται στο παιχνίδι FIFA 22 στις κονσόλες X-box, PS4 και PS5 καθώς και στον Η/Υ. Η επόμενη έκδοση του παιχνιδιού θα είναι συμβατή με τον εξοπλισμό που θα επιλέξει ο εκδότης του παιχνιδιού.

Με μέριμνα της Ομοσπονδίας θα εκπονηθεί Η Ομοσπονδία θα καταρτίσει ειδικός κανονισμός περί προδιαγραφών του χρησιμοποιούμενου εξοπλισμού, τον οποίο θα ενημερώνει συνεχώς, σύμφωνα με τις αλλαγές του ήδη ταχέως αναπτυσσόμενου τεχνολογικού περιβάλλοντος.



Με μέριμνα της Ομοσπονδίας θα καθορισθούν οι για τις ελάχιστες και τις ιδανικές απαιτήσεις του χρησιμοποιούμενου εξοπλισμού του κάθε ψηφιακού σε συνεργασία με τον εκδότη του.

## **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ**

Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός αυξάνει τα εμπορικά και οικονομικά του αποτελέσματα σταθερά από το 2000 όταν και ξεκίνησε να εδραιώνεται η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός έχει ξεπεράσει πολλά από τα κλασικά Ολυμπιακά Αθλήματα σε τηλεθέαση και έσοδα, με αποτέλεσμα η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή να μπει σε σκέψεις για την ένταξή του στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Η αρχή φαίνεται να γίνεται με την εισαγωγή των Olympic Virtual Series στην Ολυμπιάδα του 2024 στο Παρίσι.

Το δημογραφικό κοινό ηλικίας 16-24 ετών αποτελεί το ενεργητικό κοινό ενασχόλησης με τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό, ενώ από τις μελέτες που συγκεντρώσαμε βλέπουμε ότι τα e-sports είναι ευρέως διαδεδομένα σε ηλικίες έως τα 54 έτη. Η μεγάλη αύξηση στην ζήτηση και την παρακολούθηση του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού, οδήγησε στην πραγματοποίηση ολοένα και περισσότερων εκδηλώσεων. Πλέον κατασκευάζονται εγκαταστάσεις που θα μπορούν να φιλοξενήσουν πρωταθλήματα Ηλεκτρονικού Αθλητισμού, ενώ ήδη υπάρχουσες εγκαταστάσεις, προβαίνουν στις απαραίτητες μετασκευές, ώστε να μπορούν να αξιοποιήσουν έσοδα από την φιλοξενία τέτοιων οργανώσεων, η οποίες μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στην οικονομική τους βιωσιμότητα.

Τα τεράστια έσοδα της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο σύνολό της ανέρχεται στα 150 δις ετησίως, και πολλές εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών και προγραμματιστές, στρέφονται στην δυνατότητα των Ηλεκτρονικών Αθλημάτων. Με την ανάμειξη της Διεθνούς Ολυμπιακής Επιτροπής και την σοβαρή αντιμετώπιση των Ηλεκτρονικών Αθλημάτων, υπάρχει η ανάγκη νομικής θεσμοθέτησης και οριοθέτησης του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού και του Ηλεκτρονικού Αθλητή. Η ανάγκη για συνεργασία με φορείς ανάπτυξης των esports οδήγησε στον σχηματισμό της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού (International

Electronic Sports Federation), ωστόσο η έλλειψη θεσμικού πλαισίου σε εθνικό επίπεδο έχει ως αποτέλεσμα οι χώρες να μην εκπροσωπούνται επαρκώς και επισήμως στους φορείς.

Στην Ελλάδα με τον Αθλητικό Νόμο 4908/2022 θεσμοθετείται ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός και παρέχεται η δυνατότητα σχηματισμού Ελληνικής Ομοσπονδίας Ηλεκτρονικού Αθλητισμού, η οποία θα αποτελεί την μόνη και αποκλειστική αρχή, οργάνωση, διοίκηση, λειτουργία και διαχείριση του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού στην χώρα καθώς και την εκπροσώπησή του παγκοσμίως.

Ένας κυβερνητικός οργανισμός που θα λειτουργεί ξεχωριστά από τους αθλητές, τις ομάδες και τους προγραμματιστές, θα είχε την δυνατότητα να επιλύσει μερικά από τα σημαντικότερα προβλήματα που αυτή την στιγμή μαστίζουν την βιομηχανία. Τα οφέλη ύπαρξης μιας Ομοσπονδίας αναγνωρισμένης από το Υπουργείο Αθλητισμού, είναι σημαντικά καθώς θα δημιουργηθεί ένα φιλικό και ασφαλές περιβάλλον για τους αθλητές, οι οποίοι θα μπορέσουν να αποκτήσουν την δυνατότητα συλλογικής διαπραγμάτευσης και καλύτερες συνθήκες εργασίας. Ενώ θα προσφέρει διαφάνεια στα συμβόλαια των παικτών και στις οικονομικές συναλλαγές.

Η εξίσωση του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού αποτελείται από τρεις παράγοντες, τους Αθλητές, τους εκδότες των παιχνιδιών και τους διοργανωτές των πρωταθλημάτων. Το γεγονός ότι οι εκδότες αποτελούν και τους διοργανωτές των πρωταθλημάτων αφήνει σε μειονεκτική θέση του αθλητές, οι οποίοι δεν διαθέτουν την ικανότητα να διαπραγματευτούν καλύτερους όρους, ενώ οι εταιρείες θεσπίζουν η κάθε μια δικούς της κανόνες συμμετοχής και κανονισμούς. Η Ομοσπονδία θα μπορέσει να προσφέρει μια ομοιογένεια στο αθλητικό περιβάλλον με την θέσπιση κανόνων και οργανισμών. Η διατήρηση μιας αποτελεσματικής επιβολής των κανονισμών απαιτεί συνεχή παρακολούθηση και τροποποίηση του δυναμικά εναλλασσόμενου περιβάλλον των e-sports, ωστόσο είναι ο μοναδικός τρόπος να εξασφαλιστούν τόσο οι εταιρείες όσο και οι αθλητές για να κάνουν το επόμενο βήμα και να αντιμετωπιστούν ως αθλήματα ισάξια των υπαρχόντων. Με την καθιέρωση του ηλεκτρονικού αθλητισμού έρχεται και η προοπτική της διάθεσης αθλητικών διαβατηρίων και αθλητικής visas για την είσοδο στις χώρες όπου πραγματοποιούνται τα τουρνουά στους αθλητές. Οι μεγάλες ομάδες και εταιρείες θα ήθελαν να έχουν την δυνατότητα έκδοσης αθλητικής visas καθώς θα προσέθετε επιπλέον κύρος και εμπιστοσύνη στο προϊόν τους.

Συμπεραίνουμε ότι ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός ήρθε και εδραιώθηκε με μεγάλη ταχύτητα, καθώς μπορεί να προσαρμόζεται στο τεχνολογικό περιβάλλον της νέας χιλιετίας. Η

έλλειψη πληροφόρησης και εκπαίδευσης των αθλητών και της μεγαλύτερης μερίδας των πολιτών, έχει οδηγήσει αρκετό κόσμο να βλέπει τον Ηλεκτρονικό Αθλητισμό με μεγάλη επιφύλαξη. Η παρουσία μιας αποστολής στην Ολυμπιάδα θα αποτελέσει μεγάλο και καθοριστικό βήμα στην διεύρυνση της φύσης του Ηλεκτρονικού Αθλητισμού και θα βοηθήσει στην περαιτέρω κατανόηση του από την κοινωνία. Με την βοήθεια των κυβερνήσεων, ο Ηλεκτρονικός Αθλητισμός μπορεί να βοηθήσει σε πολλαπλούς τομείς, στον εργασιακό, τον οικονομικό και τον τεχνολογικό.

## BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Bach, T. (2021). President of the International Olympic Committee. 137<sup>th</sup> IOC Session- Olympic Agenda 2020 Closing Report, 10 March 2021).
- CBSN (2018) Esports: Inside the relentless training of professional gaming stars. Διαθέσιμο από: <https://www.youtube.com/watch?v=box4SFtGvA0>
- De la Navarre T. (2020) Biggest eSports Live Events in History. Lineups. Διαθέσιμο από: <https://www.lineups.com/esports/biggest-esports-live-events-in-history/> (Ανακτήθηκε 8 Μαΐου 2022)
- Grix Jonathan, Paul Michael Brannagan, Holly Grimes & Ross Neville (2021) The impact of Covid-19 on sport, International Journal of Sport Policy and Politics, 13:1, 1-12, DOI: 10.1080/19406940.2020.1851285
- Hollist E. Katherine (2015) Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation.
- Int. J. Environ. Res. Public Health 2022, 19, 2256. <https://doi.org/10.3390/ijerph19042256>  
<https://www.mdpi.com/journal/ijerph>
- International Olympic Committee, (2012). Evaluation criteria for sports and disciplines
- Jenny, Seth E.; Keiper, Margaret C.; Taylor, Blake J.; Williams, Dylan P.; Gawrysiak, Joey; Manning, R. Douglas; and Tutka, Patrick M. (2018) "eSports Venues: A New Sport Business Opportunity," Journal of Applied Sport Management: Vol. 10 : Iss. 1.
- Kemp S. (2019) Digital 2019: Understanding the esports community. Διαθέσιμο από: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-understanding-the-esports-opportunity> (Ανακτήθηκε 10 Μαΐου 2022)
- Kriemadis, T., Alexopoulos, P., Papaioannou, A., & Leivadi, S. (2009) The importance of effective sports venue planning in the post-Olympic usage: The case study of Peristeri Olympic Hall. CONFERENCE PROCEEDINGS EASM 2009 | 17TH EASM CONFERENCE
- Lopez-Gonzalez, H. & Griffiths, M.D. (2017). Understanding the convergence of online sports betting markets. International Review for the Sociology of Sport, in press. 9-11

Newzoo Global Esports Market Report (2019)

Newzoo Global Esports Market Report (2020)

Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report (2021)

Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report (2022)

Olympic Agenda 2020+5, International Olympic Committee

Seidner, P. (2022). Where Are E-lympics?. In: Kryvinska, N., Greguš, M. (eds) Developments in Information & Knowledge Management for Business Applications. Studies in Systems, Decision and Control, vol 421. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-97008-6\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-97008-6_3)

Γεωργακόπουλος Γ (2020). Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ. Η ευκαιρία που έψαχναν τα e-sports. Διαθέσιμο από: <https://www.kathimerini.gr/athletics/1072355/h-eykairia-poy-epsachnan-ta-e-sports/> (Ανακτήθηκε 15 Απριλίου 2022)

Πρακτικά Βουλής των Ελλήνων, 2022. ΙΗ' Περίοδος, Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτικής Δημοκρατίας, Σύνοδος Γ', Συνεδρίαση ΠΖ' Τετάρτη 9 Μαρτίου 2022. Διαθέσιμο από: Ευρετήριο Πρακτικών της Βουλής των Ελλήνων (Ανακτήθηκε την 1 Απριλίου 2022)

Σπανέα Σ., 2021 , Καθημερινή, Ράλλυ Ακρόπολις: Στο ΟΑΚΑ αύριο ο παγκόσμιος τελικός eSports WRC Διαθέσιμο από: <https://www.kathimerini.gr/athletics/561489391/rally-akropolis-sto-oaka-ayrio-o-pagkosmios-telikos-esports-wrc/> (Ανακτήθηκε 10 Μαΐου 2022)