



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

**ΤΜΗΜΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ & ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ (MBA)**

Διπλωματική Εργασία

**Οι δυνατότητες ανάπτυξης των esports στην Ελλάδα
μία διερευνητική προσέγγιση**

Κωνσταντίνος Σορόπουλος του Λαζάρου

AM: ΜΔΕ1934

Επιβλέπων Καθηγητής: Φιλόθεος Νταλιάνης

Πειραιάς, Ιούνιος 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
(MBA)

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

(περιλαμβάνεται ως ξεχωριστή (δεύτερη) σελίδα στο σώμα της διπλωματικής εργασίας)

«Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία για τη λήψη του μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών, του Πανεπιστημίου Πειραιώς, στη Διοίκηση Επιχειρήσεων (MBA)» με τίτλο

Οι δυνατότητες ανάπτυξης των esports στην Ελλάδα
μία διερευνητική προσέγγιση

έχει συγγραφεί από εμένα αποκλειστικά και στο σύνολό της. Δεν έχει υποβληθεί ούτε έχει εγκριθεί στο πλαίσιο κάποιου άλλου μεταπτυχιακού προγράμματος ή προπτυχιακού τίτλου σπουδών, στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό, ούτε είναι εργασία ή τμήμα εργασίας ακαδημαϊκού ή επαγγελματικού χαρακτήρα. Δηλώνω επίσης υπεύθυνα ότι οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας, αναφέρονται στο σύνολό τους, κάνοντας πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Υπογραφή Μεταπτυχιακού Φοιτητή

Όνοματεπώνυμο: **Κωνσταντίνος Σορόπουλος**

Ημερομηνία: 16 Ιουνίου 2023

*Στους γονείς μου,
που πίστευαν σε εμένα, πριν καν πιστέψω εγώ.*

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ESPORTS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΜΙΑ ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Την τελευταία δεκαετία, ο κλάδος των esports, χάρη στην αλματώδη εξελικτική του πορεία, έχει αποκτήσει μια θέση ανάμεσα στους πρωταγωνιστές της αθλητικής ψυχαγωγίας, ενώ παράλληλα κατέχει την πρώτη θέση στον τομέα της ψηφιακής ψυχαγωγίας. Τα λιγοστά έτη ύπαρξης των esports, μαζί με την υπό διαμόρφωση εσωτερική δομή και λειτουργία του κλάδου, συνδιαμορφώνουν ένα ιδιαίτερα προσοδοφόρο έδαφος για την ανάπτυξη ακαδημαϊκής και επιχειρηματικής έρευνας. Ως αποτέλεσμα, η παρούσα μελέτη, αντιλαμβανόμενη το σχετικό κενό που παρουσιάζεται στην ελληνική βιβλιογραφία και τις λίγες σε αριθμό –συγκριτικά με άλλους κλάδους– δημοσιευμένες έρευνες σε παγκόσμιο επίπεδο, αποσκοπεί να διερευνήσει την εσωτερική δομή και λειτουργία του κλάδου, αλλά κυρίως τις δυνατότητες ανάπτυξής του. Σκοπός της παρούσας εργασίας αποτέλεσε η δημιουργία –για πρώτη φορά– βιβλιογραφίας (σε θεωρητικό επίπεδο) σχετικά με τον χώρο των esports στην Ελλάδα. Η βιβλιογραφία συμπληρώνεται από τα ευρήματα της έρευνας, η οποία αποσκοπεί να εκκινήσει την ουσιαστικότερη και βαθύτερη μελέτη του χώρου στην Ελλάδα. Συγκεκριμένα, στόχος της προκαταρκτικής μας έρευνας ήταν να καταγραφούν συγκεκριμένοι παράγοντες που λειτουργούν ως τροχοπέδη για την ανάπτυξη της εγχώριας σκηνής και παράλληλα να ανιχνευθούν τα πλεονεκτήματα των οποίων η αξιοποίηση μπορεί να δώσει νέα ώθηση στην ανάπτυξη των esports στην Ελλάδα. Όσον αφορά τη διεκπεραίωση της έρευνας, χρησιμοποιήθηκαν ποσοτικές μέθοδοι και για τη συλλογή των ποσοτικών δεδομένων έγινε χρήση ανώνυμου ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου, το οποίο εστάλη στην ελληνική κοινότητα των esports στην Ελλάδα με τη μέθοδο της απλής τυχαίας δειγματοληψίας. Το τελικό δείγμα αποτελούταν από 570 συμμετέχοντες. Οι αναλύσεις των ποσοτικών δεδομένων μάς επιβεβαίωσαν δομικά προβλήματα αλλά και ευκαιρίες οι οποίες υπάρχουν στον κλάδο των esports στη χώρα μας. Στα συμπεράσματα παρουσιάζονται προτάσεις περαιτέρω έρευνας και μελέτης, περιορισμοί της έρευνας κατά της συγγραφή της εργασίας, αλλά και διορθωτικές κινήσεις με στόχο τη βέλτιστη αξιοποίηση των δυνατοτήτων ανάπτυξης της ελληνικής σκηνής του ηλεκτρονικού επαγγελματικού αθλητισμού.

Λέξεις-κλειδιά: ESPORTS, ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ, ΠΟΙΟΤΙΚΗ-ΠΟΣΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

ABSTRACT

ESPORTS DEVELOPMENT OPPORTUNITIES IN GREECE, AN EXPLORATORY APPROACH

The esports industry in Greece is growing at a significantly slower pace than in the rest of Europe. This study aims to shed light on the factors that hinder the development of esports in Greece, while simultaneously identifying the advantages that can give a new impetus to the expansion of this sector. The aim of this study was to create –for the first time– a bibliography (at a theoretical level) for the field of esports in Greece. The bibliography is supplemented with the findings of the research, which aims to initiate a more substantial and deeper study of the field in Greece. Quantitative methods were used to collect the study data. An anonymous electronic questionnaire was created and distributed to the Greek esports community using a simple random sampling method. The final sample was composed of 570 respondents. Following the completion of data collection and analysis, important findings emerged as regards both structural problems and future opportunities of esports. This process led to a series of important conclusions regarding the growth potential of the esports industry in Greece. These conclusions, presented in the last section of this paper, are offered as a starting point for discussion regarding the initiatives that can contribute to the expansion of the Greek professional esports landscape.

Keywords: ESPORTS, ELECTRONIC PROFESSIONAL SPORTS, MIXED RESEARCH METHODS

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η εργασία που έχει ο αναγνώστης στα χέρια του δεν θα ήταν τίποτα παραπάνω από ένα μακρινό όνειρο, χωρίς τη συμβολή –πάσης φύσεως– μιας σειράς ατόμων που με συντρόφεψαν, με τον έναν ή τον άλλον τρόπο, κατά τη συγγραφή της εργασίας μου. Ο χώρος των *esports* αποτελούσε, αποτελεί και θα αποτελεί για έμενα έναν συναρπαστικό κόσμο, με τον οποίο είχα τη χαρά και την τύχη να έρθω σχετικά νωρίς σε επαφή· έναν κόσμο ανεξερεύνητο, έτοιμο να ανακαλυφθεί από ακαδημαϊκή σκοπιά. Μέσα από την συγκεκριμένη εργασία, ήρθα σε επαφή με κόσμο που με ενέπνευσε, με συνάρπασε και με καθοδήγησε. Διαβάζοντας ατελείωτες σελίδες βιβλιογραφίας, κατόρθωσα να εμπνευστώ, να μάθω ακόμα περισσότερα, να δώσω λύσεις εκεί που κολλούσα.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Βασίλη Καλφούντζο που από τη θέση του αρχισυντάκτη, αλλά κυρίως φίλου, κατόρθωσε να αναδείξει μία σειρά από αδυναμίες, η βελτίωση των οποίων, οδήγησε στην πολύπλευρη ανάπτυξη μου.

Μιλώντας για κριτική και φιλία, θα ήταν αδύνατο να γράφω αυτές τις γραμμές εάν δεν ήταν η κ. Ιωάννα Δήμου, να με σπρώξει στην επιλογή του *MBA*. Κάτι έβλεπε εκείνη που αγνοούσα εγώ από πολύ νωρίς, ενώ ταυτόχρονα έσπευδε πάντοτε στη βοήθεια και υποστήριξη μου.

Τους κυρίους Κώστα Κουτσαυλή και Γιώργο Αναστασίου, που σε κάθε ευκαιρία αντιπαρατίθενται με τις θέσεις μου, ισχυροποιώντας την επιχειρηματολογία μου.

Οι γραμμές αυτές δεν θα γίνονταν όμως ποτέ πραγματικότητα, αν δεν είχα δίπλα μου έναν από τους πιο μοναδικούς ανθρώπους που έχω γνωρίσει στη ζωή μου. Την Δέσποινα - Σελίνα μου, τον πιο ένθερμο υποστηρικτή και *alpha reader* μου. Συνηθίζω να λέω πως κάθε φορά που χαμογελάει εγώ βρίσκω όλη την έμπνευση που χρειάζομαι. Εκείνη το αρνείται πεισματικά.

Θα ήθελα εξίσου να ευχαριστήσω τον Διευθυντή του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην Διοίκηση Επιχειρήσεων (*MBA*) κύριο καθηγητή Νικόλαο Γεωργόπουλο.

Τον κύριο καθηγητή και υπεύθυνο της εργασίας μου Φιλόθεο Νταλιάνη, που πίστεψε στην ιδέα και τις δυνατότητές μου και μου έδωσε λευκή επιταγή να βγάλω τον καλύτερό μου εαυτό.

Και φυσικά, τα μέλη της τριμελούς μου επιτροπής, τους αξιότιμους κυρίους καθηγητές Λεωνίδα Χυτήρη και Δημήτριο Γεωργακέλλο, που είχαν σωστή κριτική για εμένα και μου υπέδειξαν όσα χρειαζόταν και χρειάζεται να βελτιώσω για να γίνω ακόμα καλύτερος.

Κλείνοντας, θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους στάθηκαν δίπλα μου από την αρχή ως το τέλος, αντέχοντας τις περιέργειες, το άγχος μου, όταν τα πράγματα ζόριζαν πολύ. Τον αδερφό μου και την μητέρα μου για την στήριξη τους όλα αυτά τα χρόνια.

Και τον πατέρα μου, που, παρότι λείπει, άφησε κληρονομιά πίσω του και μεγάλα παπούτσια να γεμίσω. Και που ξέρω ότι σίγουρα θα ήταν περήφανος πολύ να διαβάζει αυτές τις γραμμές, έτοιμος πάντα για εποικοδομητική κριτική.

Και σε όλους εσάς, που διαβάζετε αυτές τις γραμμές και ετοιμάζεστε να διαβάσετε αυτήν την εργασία, να θυμάστε αυτό που θυμάμαι και εγώ πάντοτε, ως μία από τις τελευταίες φράσεις του πατέρα μου:

«Ό,τι και αν κάνεις, μην σταματήσεις ποτέ να διαβάζεις μικρέ, όσο δύσκολα και να είναι τα πράγματα».

Γιατί η γνώση είναι, ήταν και πάντα θα είναι, πραγματικά μεγάλη δύναμη για κάθε άνθρωπο που θέλει να μεγαλουργήσει και να αναπτυχθεί πολύπλευρα. Με τη σωστή χρήση της γνώσης, η κοινωνία θα πηγαίνει πάντα μπροστά. Καλή ανάγνωση σε όλους!

Κώστας Σορόπουλος

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Παρουσίαση του ενδιαφέροντος κατά την αναζήτηση του όρου “esports” στην μηχανή αναζήτησης Google, σε παγκόσμιο επίπεδο, από τον Ιανουάριο του 2004 έως και τον Νοέμβριο του 2021	1
Εικόνα 2: Παρουσίαση του ενδιαφέροντος κατά την αναζήτηση του όρου “esports” στην μηχανή αναζήτησης Google, στην Ελλάδα, από τον Ιανουάριο του 2004 έως και τον Νοέμβριο του 2021.	2
Εικόνα 3: Απλοποιημένη αναπαράσταση του esports οικοσυστήματος.	3
Εικόνα 4: Χρονογράφημα που παρουσιάζει την εξέλιξη των παιχνιδο-μηχανών (εκτός ηλεκτρονικών υπολογιστών) ανά «γενιά» (first, second, third κλπ.).	9
Εικόνα 5: Μία διαφορετική απεικόνιση του esports οικοσυστήματος.	18
Εικόνα 6: Σύγκριση ανάμεσα στις υποτροφίες που προσφέρουν μεγάλα Αμερικανικά πανεπιστήμια για esports και καλαθοσφαίριση.	19
Εικόνα 7: Το ποσό που ξοδεύει ο μέσος τακτικός esports θεατής ανά έτος.	25
Εικόνα 8: Μία ημέρα ενός επαγγελματία esports αθλητή.	29
Εικόνα 9: Η πορεία εξέλιξης του κλάδου των esports, από την πρώτη του εμφάνιση μέχρι τις ημέρες μας.	47
Εικόνα 10: Μια πιο σύνθετη δομή του οικοσυστήματος των esports.	49
Εικόνα 11: Τα μεγαλύτερα χρηματικά έπαθλα στην ιστορία των esports ως σήμερα.	50
Εικόνα 12: Οι δείκτες ανάπτυξης του κλάδου των esports ανά ήπειρο	54

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ

Γράφημα 1: Ο χρόνος που ξοδεύουν οι esports θεατές σε esports και παραδοσιακά sports (ποσοστιαία).	21
Γράφημα 2: Το μέγεθος των θεατών των esports σε παγκόσμια κλίμακα.	21
Γράφημα 3: Οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορεί να επενδύσει ένας ποδοσφαιρικός οργανισμός στα esports.	23
Γράφημα 4: Οι πηγές εσόδων για τον κλάδο των esports	26
Γράφημα 5: Αριθμός καταστημάτων των 5 μεγαλύτερων αλυσίδων internet cafe στην Ελλάδα	37
Γράφημα 6: Αριθμός εγγεγραμμένων μελών στις 4 από τις 5 μεγαλύτερες αλυσίδες internet cafe στην Ελλάδα.	38
Γράφημα 7: Η εξέλιξη των ενεργών πρωταθλημάτων, των επάθλων των μεγαλύτερων διοργανώσεων και των συνολικών ετήσιων επάθλων	38
Γράφημα 8: Η εξέλιξη μέσα από την επιρροή των συνεπειών της κρίσης.	39
Γράφημα 9: Η κλιμάκωση των επάθλων των πρωταθλημάτων	40
Γράφημα 10: Betting στα esports: Η πρόβλεψη για το 2020.	43
Γράφημα 11: Betting στα esports: Αρχική εκτίμηση των ερευνητών πριν την εφαρμογή κανόνων και τις νομικές επιπλοκές	43
Γράφημα 12: Betting στα esports: Το αναπροσαρμοσμένο γράφημα μετά την επιβολή των περιορισμών.	44
Γράφημα 13: Η εξέλιξη των εσόδων του κλάδου των esports από το 2019 έως το 2024	51
Γράφημα 14: Το μερίδιο των νοικοκυριών με πρόσβαση στο διαδίκτυο από το 2007 έως και το 2020.	54
Γράφημα 15: Η συχνότητα της χρήσης διαδικτύου μεταξύ των ατόμων, στην Ελλάδα, στο διάστημα 2018-2020	55
Γράφημα 16: Η αντιπροσώπευση των φύλων (ερωτηματολόγια)	63
Γράφημα 17: Το επίπεδο εκπαίδευσης των ερωτηθέντων (ερωτηματολόγια). .	64
Γράφημα 18: Το επίπεδο της ενασχόλησης με το gaming των ερωτηθέντων, σε κλίμακα 1 (καθόλου) έως 5 (πάρα πολύ) (ερωτηματολόγια).	65
Γράφημα 19: Η διάρθρωση των ηλικιών, όπως αποτυπώνεται από το σύνολο των απαντήσεων (ερωτηματολόγια).	65
Γράφημα 20: Οι ώρες ανά ημέρα που αφιερώνουν οι συμμετέχοντες σε gaming ασχολίες (ερωτηματολόγια).	67
Γράφημα 21: Ώρες ανά ημέρα που αφιερώνουν οι εργαζόμενοι ερωτηθέντες (ερωτηματολόγια).	67
Γράφημα 22: Οι ώρες ανά ημέρα που αφιερώνουν οι άνεργοι ερωτηθέντες (ερωτηματολόγια).	68
Γράφημα 23: Ποσοστό παρακολούθησης esports (εξωτερικού), με συγκεντροποιημένα δεδομένα σε δύο κατηγορίες (ερωτηματολόγια).	69
Γράφημα 24: Η ανάλυση πραγματοποιείται με τη διαμόρφωση δύο κατηγοριών, στο ίδιο μήκος κύματος καταγραφής των “ενθουσιωδών” και “περιστασιακών” θεατών (ερωτηματολόγια).	72
Γράφημα 25: Η ανάλυση και σε αυτή την περίπτωση, πραγματοποιείται με τη διαμόρφωση δύο κατηγοριών, στο ίδιο μήκος κύματος καταγραφής των «ενθουσιωδών» και «περιστασιακών» θεατών (ερωτηματολόγια).	74
Γράφημα 26: Ποσοστό παρακολούθησης esports (εσωτερικού), με συγκεντροποιημένα δεδομένα σε δύο κατηγορίες (ερωτηματολόγια).	75

Γράφημα 27: Παρακολούθηση esports στο εσωτερικό της χώρας (ερωτηματολόγια).	77
Γράφημα 28: Παρακολούθηση esports στο εξωτερικό (ερωτηματολόγια).	77
Γράφημα 29: Η αποτύπωση της γνώμης για την ελληνική esports σκηνή (ερωτηματολόγια).	78
Γράφημα 30: Συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση της γνώμης για την ελληνική σκηνή (ερωτηματολόγια).	80
Γράφημα 31: Οι απαντήσεις των ερωτηθέντων αναφορικά με την σημαντικότητα της μεγαλύτερης ανάμειξης των εταιρειών στον κλάδο (ερωτηματολόγια).	83
Γράφημα 32: Συγκριτική αποτύπωση της γνώμης περί μεγαλύτερης ανάμειξης των εταιρειών (κατηγοριοποίηση αντίστοιχη στην έτερη των θεατών) (ερωτηματολόγια).	83
Γράφημα 33: Πρέπει το κράτος να παρέμβει με όρους και κανόνες για την επίτευξη της ανάπτυξης του κλάδου (ερωτηματολόγια);	85
Γράφημα 34: Αποτύπωση γνώμης περί κρατικής παρέμβασης για την ανάπτυξη του χώρου (ερωτηματολόγια)	86
Γράφημα 35: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής (και του κράτους) σε αυστηρό ρυθμιστικό πλαίσιο (ερωτηματολόγια).	100
Γράφημα 36: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής σε εξαγωγή εγχώριου ταλέντου (ερωτηματολόγια).	101
Γράφημα 37: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής σε παραγωγή εγχώριου ταλέντου (ερωτηματολόγια).	102
Γράφημα 38: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής στη δημιουργία περισσότερων esports διοργανώσεων (ερωτηματολόγια).	103
Γράφημα 39: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής σε μνημόνια συνεργασίας με οργανισμούς του εξωτερικού (ερωτηματολόγια). ...	103
Γράφημα 40: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής στη δημιουργία περισσότερων esports οργανισμών (ερωτηματολόγια).	104

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Περιγραφικά στατιστικά	87
Πίνακας 2: Συσχετίσεις μεταβλητών	90
Πίνακας 3: Γραμμικές παλινδρομήσεις	93

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

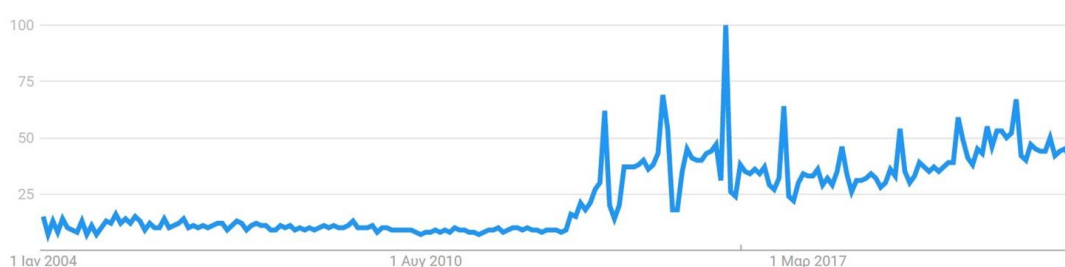
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	III
ABSTRACT	IV
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	V
ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ	VII
ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ	VIII
ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ	X
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	XI
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
Βιβλιογραφία Εισαγωγής	5
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ: SPORTS ENANTIΩΝ ESPORTS, ΜΕ ΦΟΝΤΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ	6
Κεφάλαιο 1 ^ο	6
Οι απαρχές του gaming	6
1.1. Από τα εργαστήρια πληροφορικής των πανεπιστημίων στα «ουφάδικα»	6
1.2 Η μετάβαση στις παιχνιδομηχανές των σπιτιών	7
1.3 Broadband Internet και νέα εποχή	10
Βιβλιογραφία 1ου Κεφαλαίου	12
Κεφάλαιο 2 ^ο	14
Το πέρασμα στη νέα χιλιετία και η “sports vs esports” αντιπαράθεση	14
2.1 Η διαμάχη των ορισμών	14
2.1.1 Ομοιότητες και διαφορές	15
2.1.2 Συγκρίνοντας τα δεδομένα	17
2.2 Επαγγελματικοποίηση	27
Βιβλιογραφία 2ου Κεφαλαίου	31
Κεφάλαιο 3 ^ο	34
Οικονομική κρίση και έκρηξη του competitive gaming	34
3.1 Οι χρονιές-ορόσημα	34
3.2 Ευκαιρίες και «κουσούρια»	39
Βιβλιογραφία 3ου Κεφαλαίου	44
Κεφάλαιο 4 ^ο	46
Η ανάπτυξη, η «πρόκληση» του COVID-19 και το μέλλον	46
4.1 Σε νέα ύψη και επίπεδα	46
4.2 Νέες προκλήσεις, νέες προσεγγίσεις	49
4.3 Ανήκουν τα esports στο «μέλλον»;	52
Βιβλιογραφία 4ου Κεφαλαίου	55

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ: Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ	57
Κεφάλαιο 5ο	57
Μεθοδολογία της έρευνας	57
5.1 Το ανώνυμο ερωτηματολόγιο	59
5.2 Μέθοδος ανάλυσης των δεδομένων	60
Κεφάλαιο 6 ^ο	62
Συγκριτική ανάλυση των δεδομένων	62
6.1 Ανίχνευση της τρέχουσας κατάστασης	62
6.1.1 Τα δημογραφικά δεδομένα	62
.....	68
6.1.2 Οι διοργανώσεις του εξωτερικού	68
6.1.3 Οι εγχώριες διοργανώσεις	73
6.2 Αναζήτηση και εντοπισμός προβλημάτων	77
6.2.1 Η ελληνική σκηνή	78
6.2.2 Η εμπλοκή των επιχειρήσεων	81
6.2.3 Η εμπλοκή του κράτους	84
6.3 Στατιστική Ανάλυση	86
6.3.1 Περιγραφικά στατιστικά	86
6.3.2 Συσχετίσεις μεταβλητών	88
6.3.3 Γραμμικές παλινδρομήσεις	92
Κεφάλαιο 7 ^ο	95
Συμπεράσματα και προτάσεις περαιτέρω έρευνας	95
7.1 Αναπτυξιακές δυνατότητες	95
7.1.1 Ορισμένα σημαντικά θετικά	96
7.1.2 Σκέψεις περί των αρνητικών	98
7.1.3 Προς την τελική εκτίμηση	99
7.2 Η ανάγκη για βαθύτερη μελλοντική έρευνα και προτάσεις	105
7.3 Ορισμένα λόγια περί των πρακτικών προεκτάσεων	107
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	109
Ελληνική Βιβλιογραφία	109
Ξενόγλωσσα Βιβλία	109
Ξενόγλωσσα Αρθρογραφία	109
Ηλεκτρονική/Διαδικτυακή Βιβλιογραφία	112
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	114

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Την τελευταία τριακονταετία ο όρος *esports* ακολουθεί σταθερά ανοδική πορεία όσον αφορά την αναγνωρισιμότητά του από το ευρύ κοινό αλλά και την ανάπτυξή του ως (επιχειρηματικός) κλάδος ο οποίος επικεντρώνεται στη διοργάνωση επαγγελματικών πρωταθλημάτων βιντεοπαιχνιδιών (Chikish και συνεργάτες, 2019). Με την εμφάνιση των πρώτων συνεπειών της οικονομικής κρίσης, ο όρος αποκτά απότομα δυναμική: τα στοιχεία δείχνουν ότι το διάστημα 2012-2014 αποτελεί σημείο-κλειδί για την εκτόξευση των αναζητήσεων στην κυρίαρχη πλατφόρμα αναζήτησης του διαδικτύου. Στο ίδιο μήκος κύματος κινείται ο όρος και εντός συνόρων, εμφανίζοντας ωστόσο ελαφρά πτωτική τάση στις αρχές του 2017, και διατηρεί το ποσοστό των αναζητήσεων σε χαμηλά μα σταθερά επίπεδα έκτοτε.

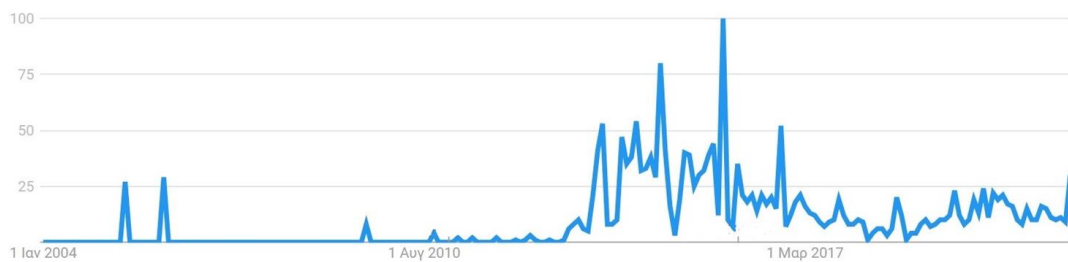
Ενδιαφέρον με την πάροδο του χρόνου



Εικόνα 1: Παρουσίαση του ενδιαφέροντος κατά την αναζήτηση του όρου “esports” στη μηχανή αναζήτησης Google, σε παγκόσμιο επίπεδο, από τον Ιανουάριο του 2004 έως και τον Νοέμβριο του 2021. *Σημείωση:* Οι αριθμοί αναπαριστούν το ενδιαφέρον αναζήτησης σε σχέση με το υψηλότερο σημείο του γραφήματος για τη δεδομένη περιοχή και χρονική περίοδο. Η τιμή 100 αντιστοιχεί στην υψηλότερη δημοτικότητα για τον όρο. Η τιμή 50 σημαίνει ότι ο όρος έχει τη μισή δημοτικότητα. Η βαθμολογία 0 σημαίνει ότι δεν υπήρχαν αρκετά δεδομένα για τον συγκεκριμένο όρο. Πηγή: Google Trends - <https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=esports>

Ποιοι θα μπορούσαν να είναι οι λόγοι αυτής της διαφοροποίησης και ποια τα αναπτυξιακά περιθώρια του κλάδου στην Ελλάδα; Το εν λόγω ερώτημα, συνοπτικά διατυπωμένο, καλείται να διερευνήσει η παρούσα διπλωματική εργασία, έχοντας ως στόχο να προσθέσει το δικό της λιθαράκι στην ανάπτυξη βιβλιογραφίας γύρω από τον κλάδο.

Ενδιαφέρον με την πάροδο του χρόνου



Εικόνα 2: Παρουσίαση του ενδιαφέροντος κατά την αναζήτηση του όρου “esports” στην μηχανή αναζήτησης Google, στην Ελλάδα, από τον Ιανουάριο του 2004 έως και τον Νοέμβριο του 2021. Πηγή: Google Trends - <https://trends.google.com/trends/explore?date=all&geo=GR&q=esports>

Ο όρος *esports* περιγράφει ένα οικοσύστημα αποτελούμενο από οργανισμούς, επαγγελματίες παίκτες, εμπλεκόμενες επιχειρήσεις, διοργανώτριες αρχές και άλλα, κυρίαρχος στόχος του οποίου είναι η ψυχαγωγία του κοινού. Η εμφάνιση, η εξέλιξη, αλλά και οι νόμοι κίνησής του συνδιαμορφώνουν ένα νέο φαινόμενο που αναμένει να ερευνηθεί σε βάθος. Μια σειρά από έρευνες έχουν ήδη δημοσιευτεί, έχοντας ως σκοπό να ρίξουν περισσότερο φως στην αποκρυπτογράφηση του εν λόγω φαινομένου. Ωστόσο, τα ερευνητικά και βιβλιογραφικά κενά παραμένουν σε παγκόσμιο επίπεδο, με τους ερευνητές να δρομολογούν νέες προσπάθειες για την αναγνώριση και αποκωδικοποίησή τους (Steinkuehler, 2019).

Η στόχευση συνιστά μια διαδικασία με ορισμένες παγίδες. Το μεγαλύτερο μέρος της βιβλιογραφίας περιστρέφεται γύρω από τρεις κατηγορίες θεμάτων. Η πρώτη εξ αυτών επικεντρώνεται στην εύρεση απάντησης στο ερώτημα του κατά πόσο η ραγδαία ανάπτυξη του κλάδου αποτελεί ένα προπέτασμα καπνού, η διάλυση του οποίου θα στοιχήσει εκατομμύρια στους εμπλεκόμενους.

ESPORTS ECOSYSTEM



Εικόνα 3: Απλοποιημένη αναπαράσταση του esports οικοσυστήματος. Η ρεαλιστικότερη μορφή του παρουσιάζει πολύ μεγαλύτερη πολυπλοκότητα, ωστόσο παραμένει βασισμένη στην εν λόγω απλοποιημένη. Πηγή: The Esports Ecosystem, Written By: Hauk Nelson, Parts 1-6, <https://www.kemperlesnik.com/2019/09/the-esports-ecosystem-part-1-platforms/>

Η δεύτερη εστιάζει στα προβλήματα του κλάδου, επιλέγοντας την ανάλυση μέσα από διαφορετικές πλευρές: εκείνη του νομικού υποβάθρου, της ψυχολογικής κατάστασης των παικτών και της εμπάθουσας στη δομή και τη λειτουργία του κλάδου. Τέλος, η τρίτη επικεντρώνεται στην εμπλοκή των «μεγάλων παικτών», δηλαδή επιχειρήσεις αλλά και ολόκληρα κράτη, και τις πιθανότητες απόλυτης κυριαρχίας ορισμένων εξ αυτών στο μεγαλύτερο μέρος των εμπλεκομένων (Murray και συνεργάτες, 2020). Όπως φαίνεται εκ των ανωτέρω, η ερευνητική διαδικασία που αφορά τις δυνατότητες εξέλιξης του κλάδου σε παγκόσμια κλίμακα, αλλά κυρίως δε τμηματικά (ανά χώρα ή ανά ομάδων χωρών, π.χ. Βαλκάνια), παραμένει εκτός ημερήσιας διάταξης. Εκτός παραμένει, προς το παρόν, και η παροχή απαντήσεων με τη μορφή βελτιωτικών προτάσεων για την επίλυση θεμάτων και προβλημάτων εντός κλάδου.

Φέρνοντας την Ελλάδα στο μικροσκόπιο, η βιβλιογραφία είναι ελάχιστη, πρόσφατα δημοσιευμένη και επικεντρωμένη σε έτερους κλάδους που συνορεύουν με τον όρο *esports*, αλλά δεν αποτελούν την ουσία του. Η παρούσα εργασία επιχειρεί να θέσει ορισμένες βάσεις, προσφέροντας ταυτόχρονα απαντήσεις σχετικά με την κατάσταση του κλάδου και τις δυνατότητες ανάπτυξής του στο μέλλον, αφήνοντας παράλληλα το φύτρο για περαιτέρω έρευνα η οποία δύναται να οδηγήσει στη διαμόρφωση προτάσεων σχετικά με την επιτάχυνση της αναπτυξιακής διαδικασίας και τη μετάβασή της σε νέα επίπεδα.

Πέρα από τη θεωρητική παρουσίαση της βιομηχανίας κατασκευής βιντεοπαιχνιδιών, της εξελικτικής πορείας της στον χρόνο, της συνάρτησής της με τον όρο *esports*, της αποσαφήνισης του όρου *electronic sports*, αλλά και της οριοθέτησής του ως κλάδου επιχειρηματικής δραστηριότητας, δρομολογείται ένα δεύτερο ερευνητικό μέρος. Σε αυτό πραγματοποιείται σύγκριση των δεδομένων που προέκυψαν από ένα γενικό, ανώνυμο ερωτηματολόγιο που μοιράστηκε στην ελληνική κοινότητα των παικτών με τη μέθοδο της απλής τυχαίας δειγματοληψίας, με κυρίως θέμα τις δυνατότητες ανάπτυξης του κλάδου των *esports* στην Ελλάδα και ταυτόχρονη διερεύνηση της ισχύουσας κατάστασης του χώρου.

Σκοπός της ερευνητικής εργασίας είναι να προκύψουν συμπεράσματα αναφορικά με τις δυνατότητες ανάπτυξης, τους λόγους καθυστέρησης αυτής, αλλά και να τεθεί υπό το πρίσμα μελλοντικής μελέτης ένας «χάρτης» πιθανών μέτρων που θα μπορούσαν να παρθούν προκειμένου να επιταχυνθεί η ζητούμενη ανάπτυξη (βλ. επιγραμματική αναφορά στο κλείσιμο της εργασίας).

Βιβλιογραφία Εισαγωγής

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019, April 13), eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) Economics? Retrieved April 3, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/332781901_eSports_A_New_Era_for_the_Sports_Industry_and_a_New_Impulse_for_the_Research_in_Sports_and_Economics.

Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2020), ESports diplomacy: Towards a sustainable 'gold rush.' *Sport in Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>

Steinkuehler, C. (2019), Esports research: Critical, empirical, and historical studies of competitive videogame play. *Games and Culture*, 15(1), 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ: SPORTS ENANTIΩΝ ESPORTS, ΜΕ ΦΟΝΤΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Κεφάλαιο 1^ο

Οι απαρχές του gaming

1.1. Από τα εργαστήρια πληροφορικής των πανεπιστημίων στα «ουφάδικα»

Ο χώρος των esports διαμορφώθηκε και αναπτύχθηκε μέσα στο πλαίσιο των τελευταίων τριάντα χρόνων. Παρά ταύτα, βασίστηκε στον ήδη υπάρχοντα ευρύτερο χώρο της βιομηχανίας παραγωγής παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και (φορητές και μη) παιχνιδιομηχανές. Η έννοια *gaming* ή *video game* ορίζεται απλοποιημένα ως «ένα παιχνίδι στο οποίο ο παίκτης ελέγχει κινούμενες εικόνες, σε μία οθόνη, πατώντας κουμπιά» (Cambridge Dictionary, online έκδοση, 2021). Ο εν λόγω απλοποιημένος ορισμός είναι εξαιρετικά χρήσιμος για να περιγράψει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (*video games*) στην ολότητά τους, δίχως να μπαίνει κανείς στη διαδικασία κατηγοριοποίησης ανάλογα με τα μέσα τα οποία χρησιμοποιούνται για να την εκτέλεση του εκάστοτε παιχνιδιού. Θα μπορούσαμε, από την άλλη, να υποθέσουμε ότι ο όρος εντοπίζεται αισθητά πιο πριν από την τελευταία τριακονταετία και ίσως ακολουθεί –σε μια πιο πρώιμη μορφή– την ίδια εξελικτική (χρονικά) πορεία με εκείνη της βιομηχανίας δημιουργίας παιχνιδιών;

Η εμφάνιση των πρώτων παιχνιδιών τοποθετείται κατά πολλούς κάπου ενδιάμεσα στις δεκαετίες του 1950 και 1960. Ωστόσο ορισμένοι «χρεώνουν» το πρώτο καταγεγραμμένο παιχνίδι στον Alan Turing. Το παιχνίδι έφερε τον τίτλο “Cathode Ray Tube Amusement Device” και χρονολογείται το 1948. Η βασική του ικανότητα ήταν να δρομολογεί ορισμένες βασικές σκακιστικές κινήσεις (Kim και συνεργάτες, 2020). Οι πρώτες απεικονίσεις ήταν απλοϊκές και αποτελούσαν υποπροϊόντα της επιστημονικής διερευνητικής διαδικασίας, κυρίως επιστημονικών προγραμμάτων που αφορούσαν τους πρώιμους ηλεκτρονικούς

υπολογιστές και την αεροπλοήγηση εντός αλλά και εκτός στρατόσφαιρας. Ένα από τα πρώτα δημιουργήματα έφερε τον τίτλο “Spacewar!” και χρονολογείται το 1962. Η δημιουργία υπαγορεύτηκε από την προσπάθεια των εμπλεκομένων να αποδείξουν τη δύναμη και τη δυναμική των PDP-1 minicomputers της Digital Equipment Corporation εκείνη την περίοδο (Graetz, 1981).

Όπως είναι λογικό, με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές να κάνουν τα πρώτα τους βήματα και τους επιστήμονες –και πλέον δημιουργούς– να κολυμπούν σε ανεξερεύνητα νερά, τα πρώιμα βιντεοπαιχνίδια περιορίζονταν σε επιστημονικά και πανεπιστημιακά εργαστήρια. Κατά την Taylor (2012), έπρεπε να περάσουν κάτι λιγότερο από είκοσι χρόνια μέχρι τα video games να αποδράσουν από την επιστημονική φυλακή τους και να κάνουν την πρώτη επίσημη εμφάνισή τους στο ευρύ κοινό. Το 1979 εισάγεται το πρώτο σύστημα διατήρησης καλύτερης επίδοσης (*high score system*), με τη χρήση των πρώτων γραμμάτων ονόματος και επωνύμου των παικτών που κατόρθωσαν να το επιτύχουν. Η σημαντικότητα της διατύπωσης αυτής έγκειται στο γεγονός πως μας αποκαλύπτει την παραλληλία της πορείας των esports με εκείνη του gaming. Παίκτες, από τα πρώτα στάδια διαμόρφωσης της κοινότητας, έρχονται αντιμέτωποι ο ένας με τον άλλον, προσπαθώντας να ξεπεράσουν την καλύτερη επίδοση των υπολοίπων παικτών. Με την εξέλιξη των παιχνιδιών και των μέσων εκτέλεσής τους συνεχίζει να ανθίζει και η διαδικασία «παίκτης-εναντίον-παίκτη» (*PvP* ή *PlayerVsPlayer*), συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του όρου από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 και έπειτα.

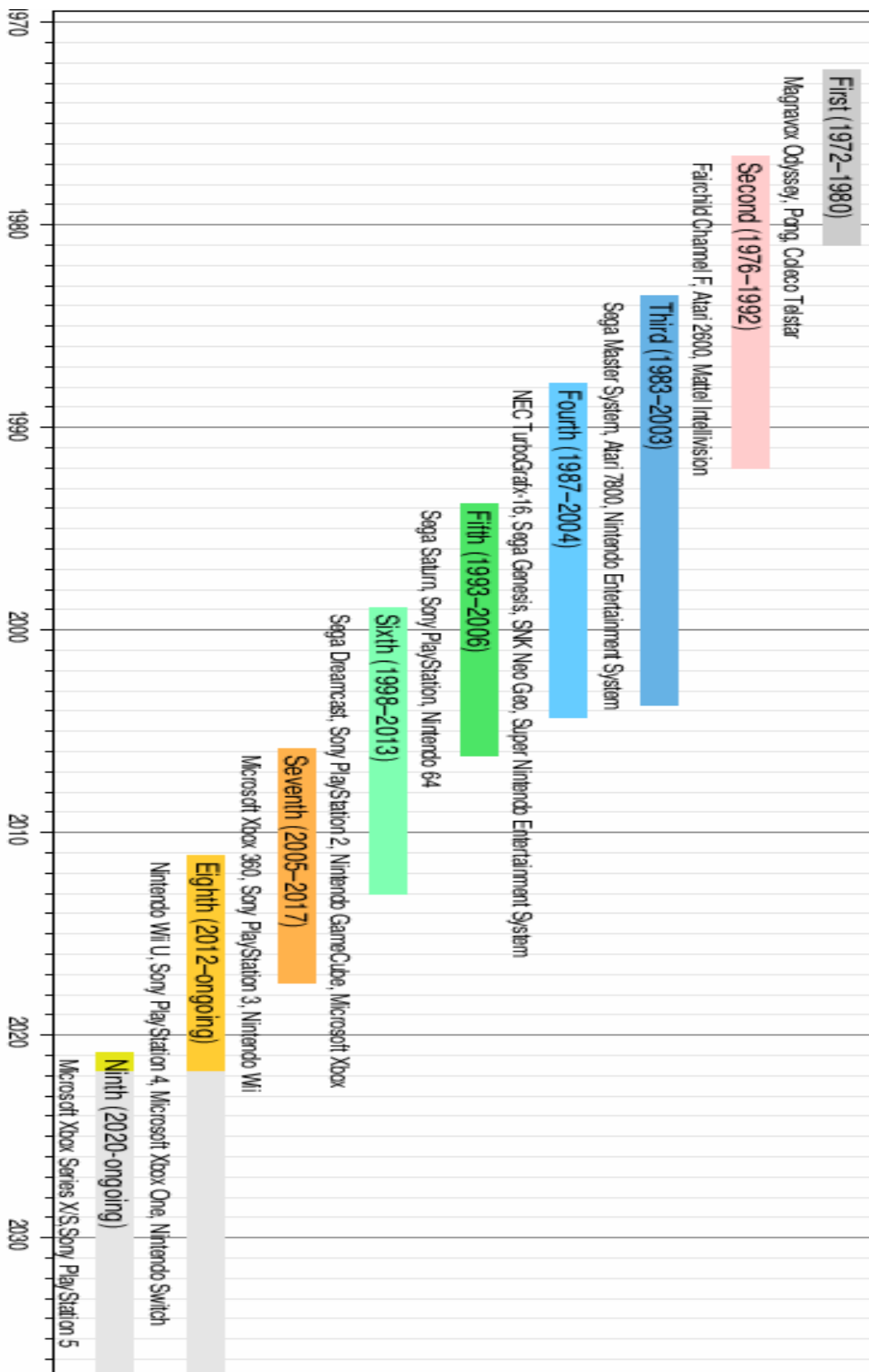
1.2 Η μετάβαση στις παιχνιδομηχανές των σπιτιών

Η εξελεγκτική διαδικασία της βιομηχανίας αλλά και του κλάδου των esports πέρασε μερικά ακόμα στάδια μέχρι την εκρηκτική τελευταία περίοδο. Με την τηλεόραση να μπαίνει μαζικά τη δεκαετία του 1970 στα σπίτια των καταναλωτών και τα *arcades*¹ να ανεβαίνουν διαρκώς σε δημοφιλία, η βιομηχανία πέρασε σε νέα φάση άνθισης. Την αρχή φαίνεται πως έκανε ο Ralph H. Baer με τη

¹*Arcades*: παιχνιδομηχανές σε μορφή καμπίνας, που δέχονταν κέρματα για να λειτουργήσουν· μία από τις πρώτες μορφές videogames.

δημιουργία του “Brown Box”, την πρώτη επίσημη παιχνιδομηχανή το 1967. Από τα μέσα του 1970 έως και τις αρχές του 1990, τα arcades μονοπωλούν το ενδιαφέρον και ο αγώνας για να «έρθουν σπίτι μας» έχει ξεκινήσει για τα καλά (Chikish και συνεργάτες, 2019). Η δημιουργία παιχνιδομηχανών πολύ μικρότερου μεγέθους, συμβατές με τις τηλεοράσεις που βρίσκονται σε κάθε σπίτι, απογείωσε τη βιομηχανία, θέτοντας τις βάσεις για την εξέλιξη του όρου esports τα επόμενα χρόνια.

Παράλληλα, η τεχνολογική εξέλιξη γύρω από τους πρώιμους ηλεκτρονικούς υπολογιστές έχει ανέβει σε νέα ύψη. Τα πρώτα συστήματα για τις οικίες καταφθάνουν και οι τιμές τους είναι σχετικά προσιτές στο κοινό. Το μέγεθος των συσκευών έχει υποδεκαπλασιαστεί: από τα υπερμεγέθη μηχανήματα (*mainframes*) που καταλάμβαναν ολόκληρα δωμάτια μερικές δεκαετίες πριν, οι χρήστες μπορούν πλέον να τοποθετούν τις νέες τους συσκευές σε ένα γραφείο και να περισσεύει χώρος και για την οθόνη τους.



Εικόνα 4: Χρονογράφημα που παρουσιάζει την εξέλιξη των παιχνιδομηχανών (εκτός ηλεκτρονικών υπολογιστών) ανά γενιά (first, second, third κλπ.) με τις μεγαλύτερες εξ' αυτών να αναφέρονται. Πηγή: Wikipedia – Video Game Console https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console

Η μαζική είσοδος των PC (*Personal Computers*) στη ζωή των καταναλωτών τη δεκαετία του 1990 προσέφερε νέες δυνατότητες στη βιομηχανία, ανοίγοντας τον δρόμο για τα παιχνίδια που μετέπειτα ονομάστηκαν esports. Την ίδια περίοδο, τα πρώτα βήματα του διαδικτύου επέτρεψαν στους χρήστες των ηλεκτρονικών υπολογιστών να δημιουργήσουν τα πρώτα LANs (*Local Area Networks*), συνδέοντας πολλούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές τον έναν με τον άλλον σε ένα κοινό δίκτυο. Η δυνατότητα αυτή δημιούργησε τις προϋποθέσεις για τις πρώτες διοργανώσεις, τα πρώιμα “LAN parties”, στα οποία οι χρήστες έρχονται αντιμέτωποι πρόσωπο-με-πρόσωπο σε ένα νέο ανταγωνιστικό περιβάλλον με σκοπό την επίτευξη της καλύτερης επίδοσης. Με την κυκλοφορία ορισμένων παιχνιδιών που πλέον θεωρούνται κλασικά, όπως το “Quake” και το “Doom”, οι ακμάζουσες κοινότητες των χρηστών ανέλαβαν πρωτοβουλίες και τελικά αποτέλεσαν τις πρώτες διοργανώσεις, όπως για παράδειγμα το “Quakecon”. Παρά το γεγονός ότι η διοργάνωση βασιζόταν κυρίως σε εθελοντές και στόχευε στη διασκέδαση της κοινότητας, οι βάσεις για τις πρώτες esports διοργανώσεις είχαν μπει για τα καλά. Έχοντας στο νου την τρομερή εξέλιξη που ακολούθησε, είναι απαραίτητο να ανατρέξουμε στις πρώτες φάσεις διαμόρφωσης του όρου esports, καθώς θα μας επιτρέψει να προβούμε σε ορισμένα σημαντικά συμπεράσματα. Οι ρίζες του κλάδου βρίσκονται πολύ βαθύτερα από την τελευταία εκρηκτική περίοδο, ενσωματώνοντας στο εσωτερικό του τη σπουδαία παράδοση του οργανωμένου ανταγωνιστικού παιχνιδιού (Taylor, 2012). Πριν από τη μετατροπή του όρου σε συστατικό μέρος της σύγχρονης pop κουλτούρας, οι πρόσωπο-με-πρόσωπο μάχες των LAN parties προσέφεραν την πολυπόθητη ανταγωνιστική παικτική εμπειρία που επιζητούσε η κοινότητα, υπό τη μορφή μιας νέας κοινωνικοποίησης.

1.3 Broadband Internet και νέα εποχή

Τα esports έκαναν την πρώτη τους επίσημη εμφάνιση πλάι στα arcades και τις παιχνιδομηχανές της νέας γενιάς. Με την είσοδο του διαδικτύου σε όλο και περισσότερα νοικοκυριά ο όρος ακολούθησε παράλληλη πορεία με την εξέλιξη των ανωτέρω, επηρεάζοντας σαφώς και τον ορισμό του (Summerley, 2019). Η έκρηξη των ταχυτήτων από κοινού με τη μαζική παροχή των συνδέσεων σε όλο

και περισσότερους χρήστες, οδήγησε στη δημιουργία μιας νέας παγκόσμιας esports κοινότητας. Παίκτες από όλο τον κόσμο από τις αρχές της νέας χιλιετίας (2005 και έπειτα) ξεκίνησαν να αποκτούν επαφές, φτιάχνοντας μικρές ομάδες – με χαρακτηριστικά κοινότητας– γύρω από τους αγαπημένους τους τίτλους παιχνιδιών, οι οποίες υποστήριζαν διαδικτυακές αναμετρήσεις. Η πραγματική συνεισφορά του διαδικτύου και των νέων ταχυτήτων στον κλάδο των electronic sports εδράζεται στο γεγονός πως έκανε εξαιρετικά εύκολη και απλή την επικοινωνία μεταξύ των παικτών. Πλέον, οι παίκτες μπορούσαν να βρουν και να επικοινωνήσουν με άτομα που μοιράζονταν τα ίδια ενδιαφέροντα, «φουντώνοντας» τη φλόγα του ανταγωνιστικού παιχνιδιού. Έτσι, το διαδίκτυο έπαιξε κείριο ρόλο στη δημιουργία και συντήρηση των πρώτων διαδικτυακών πρωταθλημάτων, όπως είναι το “EVO” κ.ά., τα οποία αποτέλεσαν τη σύγχρονη βάση των esports (Summerley, 2019).

Όπως και στην περίπτωση του ανταγωνισμού των arcades έτσι και τα esports, υπό την νέα τους διαδικτυακή μορφή, αποτέλεσαν γρήγορα ένα καταναλωτικό ψυχαγωγικό προϊόν (Macey και συνεργάτες, 2020). Η περαιτέρω αναβάθμιση του «προϊόντος» επηρεάστηκε από την τεχνολογική εξέλιξη. Όπως και στην περίπτωση του ποδοσφαίρου —η δημοτικότητα του οποίου απογειώθηκε μέσω της έγχρωμης τηλεόρασης και της επαγγελματικοποίησής του— έτσι και στην περίπτωση των esports, σπουδαίο ρόλο διαδραμάτισε η τεχνολογία και δη η διαρκής εξέλιξη του *streaming*. Με τον όρο *streaming*, ορίζουμε τον «ζωντανό διαμοιρασμό βίντεο στο διαδίκτυο» (Δαργωνάκη, 2021, σελ. 16).

Όπως είναι φανερό, λοιπόν, η ανάπτυξη αυτού του είδους προβολής και προώθησης του κλάδου μέσω των streaming πλατφορμών οδήγησε σε νέα επίπεδα κατανάλωσης του προϊόντος, γενικότερα για τη βιομηχανία του gaming, ειδικότερα δε για το ίδιο το ψυχαγωγικό «υπο-προϊόν» (αν μας επιτραπεί να το χαρακτηρίσουμε προσωρινά έτσι) που ακούει στο όνομα esports (Macey και συνεργάτες, 2020). Επομένως, όπως και στο ποδοσφαίρο, η εισαγωγή νέων τεχνολογιών αποτέλεσε γεγονός ιστορικής σημασίας. Η διαρκώς αυξανόμενη

δημοτικότητα των μέσων προβολής² των esports διοργανώσεων στους παίκτες που παρακολουθούν τις εν λόγω διοργανώσεις αποτελεί τη φυσική εξέλιξη στην αύξηση της επιρροής των πλατφορμών στον κλάδο. Η εύκολη και διαδεδομένη πρόσβαση στο διαδίκτυο αποτέλεσε ακρογωνιαίο λίθο στην ανάπτυξη του φαινομένου, τόσο από την πλευρά εύρεσης αντιπάλων για λόγους προπόνησης ή προσωπικής ανόδου στην εσωτερική κατάταξη του εκάστοτε παιχνιδιού, όσο και από την οπτική ότι η συντριπτική πλειοψηφία των θεατών των πρωταθλημάτων δίνει το παρών μέσω διαδικτύου (Burk, 2013).

Τι ορίζουμε όμως ως *esports*; Τι βρίσκεται στο επίκεντρο του όρου και πώς πραγματικά διαφέρουν –αν διαφέρουν– τα *electronic sports* από τα «πραγματικά» *sports*; Ποια είναι τα βαθύτερα συμπεράσματα που μπορούμε να αντλήσουμε από τη σύγκριση των δύο, αλλά και από την εξελικτική πορεία των *sports*, με την πολυετή παρουσία τους, είτε ως επιχειρηματικός κλάδος είτε ως ψυχαγωγικό προϊόν γενικότερα;

Βιβλιογραφία 1ου Κεφαλαίου

Δαργωνάκη, Σ. (2021), *Το gaming ως εμπορικό θέαμα στην Ελλάδα: η επαγγελματικοποίηση της αναψυχής στον ψηφιακό καπιταλισμό*. Handle Proxy. Retrieved November 3, 2021, from <http://hdl.handle.net/10442/hedi/49888>.

Burk, D. L. (2013, May), *Owning E-sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming*. Retrieved February 8, 2021, from <https://www.jstor.org/stable/i23525923>.

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019, April 13), *eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) Economics?* Retrieved April 3, 2021, from

²«Το Twitch.tv αποτελεί μια από τις δημοφιλέστερες πλατφόρμες που προσφέρουν τη δυνατότητα ζωντανής αναμετάδοσης βίντεο, έχει κατορθώσει να κυριαρχήσει στην αντίστοιχη αγορά και θεωρείται πλέον συνώνυμο του live streaming βιντεοπαιχνιδιών» (Δραγωνάκη, 2021, σελ. 16, υποσημείωση 1).

https://www.researchgate.net/publication/332781901_eSports_A_New_Era_for_the_Sports_Industry_and_a_New_Impulse_for_the_Research_in_Sports_and_Economics.

Graetz, J. M. (1981, August), *The origin of Spacewar*, Retrieved June 10, 2021, from <https://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>. This article is reprinted from the August, 1981 issue of Creative Computing magazine.

Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020), The rise of e-sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861–1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>

Macey, J., Abarbanel, B., & Hamari, J. (2020), What predicts esports betting? A study on consumption of video games, esports, gambling and demographic factors. *New Media & Society*, 23(6), 1481–1505. <https://doi.org/10.1177/1461444820908510>

Summerley, R. (2019), The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and E-sports. *Games and Culture*, 15(1), 51–72. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>

Taylor, T. L. (2015), *Raising the stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.

Cambridge Dictionary (n.d.): *Video game*. Retrieved November 3, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

Κεφάλαιο 2^ο

Το πέρασμα στη νέα χιλιετία και η “sports vs esports” αντιπαράθεση

2.1 Η διαμάχη των ορισμών

Τα *esports* ως όρος αποτελούν για τη συντριπτική πλειονότητα του κόσμου μια έννοια άγνωστη ως προς την ουσία της. Μόλις τα τελευταία πέντε χρόνια, με την ενεργητική συμμετοχή μεγάλων επιχειρηματικών ομίλων, ένα νέο δυναμικό κομμάτι εν δυνάμει θεατών³ έχει έρθει σε μια πρώτη, περισσότερο επιδερμική (και όχι εις βάθος) επαφή με τον όρο, την ουσία και τη ψυχαγωγική του διάρθρωση.

Η όλο και μεγαλύτερη έκθεση του όρου σε νέο κοινό έχει διαμορφώσει, ειδικότερα την τελευταία δεκαετία, μια διαμάχη που βασίζεται στο καίριο ερώτημα: είναι τα *esports* κομμάτι των *sports* ή αποτελούν κάτι ξένο, κάτι που δεν εντάσσεται στα *sports* πρότυπα; Το εν λόγω ερώτημα έχει αποκτήσει φανατικούς υποστηρικτές και στις δύο πλευρές, οι οποίες προσπαθούν μέσα από διαφορετικές οπτικές να προσεγγίσουν τον όρο και να ισχυροποιήσουν τις θέσεις τους. Πολέμιοι και υποστηρικτές απλώνονται σε όλο το φάσμα των επιστημών, συμπεριλαμβανομένης της φιλοσοφίας, της μελέτης των οικονομικών προεκτάσεων, των ίδιων των *esports*. Η συγκεκριμένη διαμάχη μάς προσφέρει τη δυνατότητα να παρουσιάσουμε τις βασικές θέσεις των δύο πλευρών, ενώ ταυτόχρονα να καταλήξουμε σε έναν πλήρη ορισμό γύρω από την έννοια με την οποία καταπιανόμαστε.

³Εν ενεργεία θεατές άλλων αθλημάτων καλύπτουν κάλλιστα τις βασικές προϋποθέσεις για να μετατραπούν από εν δυνάμει σε εν ενεργεία θεατές μεγάλων *esports* διοργανώσεων. Οι βασικότεροι λόγοι εδράζονται στο γεγονός πως η παραγωγή (τηλεοπτική κάλυψη) των *esports* πρωταθλημάτων έχει δανειστεί πολλά χαρακτηριστικά από τον τρόπο με τον οποίο καλύπτονται –κυρίως δημοσιογραφικά– οι μεγάλες αθλητικές διοργανώσεις σε παγκόσμιο επίπεδο.

2.1.1 Ομοιότητες και διαφορές

Προκειμένου να κατορθώσουμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα που επιζητούμε, οφείλουμε να ξεκινήσουμε από το «βέβαιο», που δεν είναι άλλο από αυτό που γνωρίζουμε σήμερα ως *sport*. Σύμφωνα με το online Cambridge Dictionary (2021), ο όρος *sport* ορίζεται ως «ένα παιχνίδι, ένας διαγωνισμός, ή μία δραστηριότητα που απαιτεί σωματική προσπάθεια και δεξιότητες, που παίζεται ή πραγματοποιείται σύμφωνα με κανόνες, για απόλαυση ή/ και ως δουλειά» (online έκδοση του Cambridge Dictionary). Απλοϊκός μιν, πλήρης δε, ο ορισμός συγκεντρώνει στον πυρήνα του την ολότητα της έννοιας *sport* όπως τη γνωρίζουμε, όπως την αντιλαμβανόμαστε και την αποδεχόμαστε κατά τη δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα. Ωστόσο, ρίχνοντας μια πιο προσεκτική ματιά στον αντίστοιχο όρο του Oxford Dictionary (2021), παρά τη σχεδόν όμοια διατύπωση, αντλούμε ορισμένες επιπρόσθετες, ιδιαίτερα χρήσιμες για τη συνέχεια, πληροφορίες. Σύμφωνα με τους συγγραφείς της Οξφόρδης, κατά τον 18ο και 19ο αιώνα, ο εν λόγω όρος χρησιμοποιούταν κατά κόρον για να περιγράψει άλλου είδους δραστηριότητες. Μεταξύ αυτών ήταν «το κυνήγι, η σκοποβολή και το ψάρεμα». Με την εμφάνιση των οργανωμένων ανταγωνιστικών δραστηριοτήτων στα τέλη του 19ου αιώνα, η ουσία του όρου άλλαξε, καθώς ενισχύθηκε από τη σωματική φύση του ανταγωνισμού,⁴ θέλοντας να προσφέρει περισσότερη βαρύτητα στα οργανωμένα αθλήματα, δηλαδή το ποδόσφαιρο, την καλαθοσφαίριση, το ράγκμπι κ.ά. Η εξέλιξη του όρου σε βάθος χρόνου μας επιτρέπει να εστιάσουμε στην επιρροή που είχε η «οργανωμένη δραστηριότητα» στην τελική του μορφή, κάνοντας τον όρο πιο ειδικό.

Στην αντίπερα όχθη, ο ορισμός των *esports* διατυπώνεται σήμερα από αρκετούς ερευνητές εντός των εργασιών τους. Πέρα και έξω από τις εν λόγω εργασίες, η σταθερότητα του ακριβή ορισμού του όρου παραμένει στο επίκεντρο της διαμάχης. Κατά τους Hamari και συνεργάτες (2017), ο όρος *esports* εμπεριέχει στην ουσία του αυτόν των *sports*, καθώς αποτελεί «μία μορφή *sports*, όπου οι πρωταρχικές πτυχές του αθλήματος (*sports*) διευκολύνονται από ηλεκτρονικά

⁴Η ακριβής διατύπωση κατά την πηγή είναι η εξής: “the consolidation of organized sport [...] reinforced the notion of sport as physical competition” (Oxford Dictionary, 2021).

συστήματα, η συμβολή (*inputs*) των ομάδων καθώς και τα αποτελέσματα (*outputs*) του esports συστήματος διαμεσολαβούνται από διεπαφές ανθρώπου-υπολογιστή» (σελ. 213). Επομένως ο όρος αναφέρεται ταυτοχρόνως στη συμμετοχή αλλά και την παρακολούθηση του παιχνιδιού αντίστοιχα (Κου και συνεργάτες, 2020). Ακόμα πιο πλήρης γίνεται αν κανείς ανατρέξει σε όσα συμπληρώνουν οι Murray και συνεργάτες (2020), λίγο πριν να παραθέσουν για άλλη μια φορά τον προαναφερθέντα ορισμό. Σύμφωνα με εκείνους, ο όρος περιγράφει ένα είδος ψυχαγωγικού προϊόντος, το οποίο δημιουργείται από επαγγελματίες παίκτες με σκοπό τη διασκέδαση όσων παρακολουθούν. Οι επαγγελματίες μπορούν να μετέχουν σε ομάδες ή να διαγωνίζονται ως μονάδες στο πλαίσιο διοργανώσεων, με στόχο είτε την πρόκριση είτε την απόσπαση χρηματικού επάθλου και άλλα (σελ. 7). Ένα ακόμη σημαντικό λιθαράκι στη διαδικασία της αποσαφήνισης του όρου προσθέτει και η Mangeloja (2019) μέσω της εργασίας της. Η ίδια σημειώνει χαρακτηριστικά ότι ο όρος *esports* δεν αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία κάποιος παίζει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι για την προσωπική του διασκέδαση. Κατά την Mangeloja, προκειμένου να θεωρηθεί κάτι *esport* οφείλει να πληροί τρία βασικά κριτήρια: να είναι «οργανωμένο, ανταγωνιστικό, επαγγελματικό» (σελ. 34).

Η επιρροή των ανωτέρω διατυπώσεων στην περαιτέρω εξέλιξη του όρου *sport* και στην συμπερίληψη του όρου *esport* εντός του γίνεται αντιληπτή κατά τη διατύπωση στην αναφορά της Διυπηρεσιακής Ομάδας Δράσης των Ηνωμένων Εθνών για τον Αθλητισμό, την Ανάπτυξη και την Ειρήνη.⁵ Στην αναφορά της Ομάδας Δράσης (2019), ο ορισμός διατυπώνεται πιο διευρυμένα και σημειώνεται πως ως *sport* ορίζονται «όλες οι μορφές σωματικής δραστηριότητας που συμβάλλουν στην φυσική ευεξία και κοινωνική αλληλεπίδραση. Αυτά περιλαμβάνουν παιχνίδι, αναψυχή, οργανωμένο περιστασιακό ή ανταγωνιστικό άθλημα και γηγενή αθλήματα ή παιχνίδια» (σελ. 2). Διαμέσου, λοιπόν, των παραπάνω καθίσταται αντιληπτό ότι η άποψη που διακατέχει τη δεδομένη στιγμή η πλειονότητα είναι εκείνη που θεωρεί τα esports ως μία ακόμα μορφή sport (Murray, 2020).

⁵ United Nations Inter-Agency Task Force on Sport for Development and Peace.

Πώς, όμως, τα esports απέκτησαν τη μορφή που έχουν σήμερα; Μπορούν να συγκριθούν με την πλειονότητα των sports στη γενικότερη βάση της διατύπωσης;

2.1.2 Συγκρίνοντας τα δεδομένα

Η μεγαλύτερη διαφωνία όσων «πολεμούν» τη συμπερίληψη των esports στην οικογένεια των sports εδράζεται σε αυτό που πολλοί ερευνητές σημειώνουν ως *physicality*, δηλαδή τη χρήση μερών του σώματος,⁶ μέσω των οποίων ανταγωνίζεται ένας συμμετέχων. Ωστόσο, οι ομοιότητες που παρουσιάζουν σε σχέση με τα μη ψηφιακά αθλήματα απλώνονται σε ένα μεγάλο εύρος κατηγοριών. Η πρώτη εκ των βασικών κατηγοριών αφορά τον ίδιο τον ανταγωνισμό. Εδώ, οι παίκτες και οι ομάδες τους έχουν ως στόχο να θριαμβεύσουν έναντι των αντιπάλων τους. Ο θρίαμβος αυτός θα έχει ως αποτέλεσμα την ενίσχυση του ομαδικού πνεύματος, αλλά και την εκπλήρωση της ανθρώπινης, πηγαίας ανάγκης κάθε ατόμου να ανταπεξέλθει και να υπερκεράσει τις δυσκολίες. Η δεύτερη αφορά τους τρόπους οργάνωσης: Τα esports οργανώνονται σε ερασιτεχνικά αλλά και επαγγελματικά πρωταθλήματα, σε ένα σύστημα το οποίο προσιδιάζει λίγο πολύ στις πιο γνωστές διοργανώσεις ποδοσφαίρου και καλαθοσφαίρισης που συναντάμε σε ολόκληρο τον πλανήτη.

⁶ Φυσική ή σωματική επαφή, εν προκειμένω.



Εικόνα 5: Μία διαφορετική απεικόνιση του esports οικοσυστήματος. Η εν λόγω εικόνα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη καθώς απεικονίζει τον διαχωρισμό της επαγγελματικής και ερασιτεχνικής ανταγωνιστικής σκηνής, καθώς ορίζει την σημαντική θέση που κατέχουν και τα δύο για την ομοίμορφη λειτουργία του κλάδου. *Πηγή:* Industry First Report: The Evolution of the eSports Ecosystem, Newzoo, 2015 - <https://newzoo.com/insights/articles/industry-first-report-evolution-esports-ecosystem/>

Ένα εκ των πιο χαρακτηριστικών παραδειγμάτων είναι η τάση που παρατηρείται τα τελευταία χρόνια με την εμφάνιση ενός διαρκώς αυξανόμενου αριθμού κολεγιακών και πανεπιστημιακών esports ομάδων. Οι ομάδες αυτές συμμετέχουν σε αναπτυξιακά πρωταθλήματα τα οποία είναι επίσημα αναγνωρισμένα. Μερίδα αυτών, σε συνεννόηση με τα πανεπιστήμια, προσφέρει αθλητικές υποτροφίες, παρόμοιες με εκείνες που προσφέρουν τα μεγάλα αμερικανικά Πανεπιστήμια και Κολέγια για τις επιδόσεις των αθλητών-φοιτητών σε καλαθοσφαίριση και ράγκμπι. Τέλος, η τρίτη κατηγορία έρχεται να ενισχύσει το physicality των ηλεκτρονικών αθλημάτων. Παρά την απουσία από τις τέσσερις γραμμές του γηπέδου, η επίτευξη της ύψιστης δυνατής απόδοσης σε ένα esports προϋποθέτει συγχρονισμό, γρήγορα αντανακλαστικά, μυϊκή μνήμη και μια σειρά ποικίλων παραγόντων, συντριπτική πλειοψηφία των οποίων είναι απαραίτητα σχεδόν σε όλα τα αθλήματα για την επίτευξη της μέγιστης δυνατής επίδοσης (Steinkuehler, 2019 & Pluss και συνεργάτες, 2019).

ESPORTS vs NCAA

SCHOLARSHIPS AWARDED

Some notable universities offering esports scholarships include Boise State, Miami (OH), Ohio State, Oklahoma and Wichita State.



Esports

- \$15 Million (2018)
- \$9 Million (2017)
- \$7 Million (2016)
- \$3 Million (2015)



NCAA

- \$2.9 Billion (annually)

*Source: Peak National Association of Collegiate Esports, NCAA



Εικόνα 6: Σύγκριση ανάμεσα στις υποτροφίες που προσφέρουν μεγάλα Αμερικανικά πανεπιστήμια για esports και καλαθοσφαίριση. Γίνεται σαφές, πως με την πάροδο του χρόνου (παρά το γεγονός πως τα δεδομένα στο γράφημα σταματούν στο 2018) το ποσό που διοχετεύεται στα esports ανεβαίνει με εντυπωσιακό ρυθμό. *Πηγή:* Esports vs Sports: How the two compare by the numbers, Mitch Reames, <https://www.hotspawn.com/other/guides/esports-sports-how-the-two-compare>. *Πρώτη πηγή:* NCAA.

Επομένως, γίνεται κατανοητό ότι τα esports απέκτησαν μια θέση εντός της βιομηχανίας των sports κυρίως χάρη στη δομή και τη λειτουργία των ανταγωνιστικών πρωταθλημάτων τους που συνδυάζουν σωματικές αλλά και πνευματικές ικανότητες για την εκπλήρωση της κορυφαίας επίδοσης. Έτσι, καθίσταται άμεσα αντιληπτό ότι τα esports αποτελούν πλέον μέρος της βιομηχανίας των sports (Kim και συνεργάτες, 2020).

Πέρα από όσα προαναφέρθηκαν, ομοιότητες μπορούν να ανευρεθούν και σε άλλες πτυχές του κλάδου, όπως είναι το management, το marketing και η συμπεριφορά των καταναλωτών-θεατών στην εκάστοτε περίπτωση.

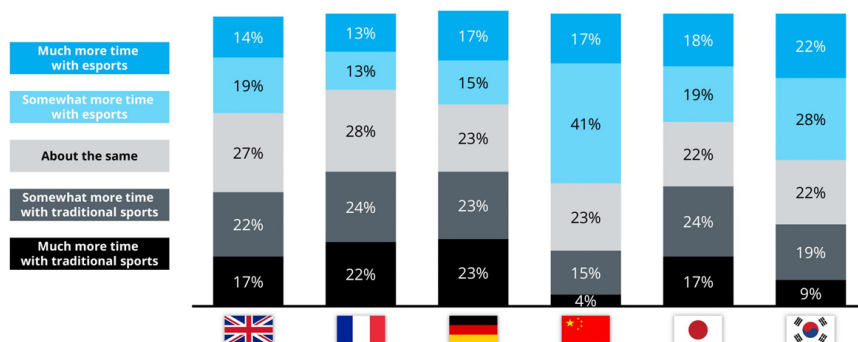
Παράλληλα με την άνοδο των esports σε δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια, οι μεγάλοι οργανισμοί που δραστηριοποιούνται στον χώρο των sports, αλλά και οι προσωπικότητες που εμπλέκονται με αυτούς, έχουν αρχίσει να στρέφουν την προσοχή τους προς το μέρος του ηλεκτρονικού αθλητισμού. Παρά τα λιγοστά στοιχεία που είναι διαθέσιμα από τις πλατφόρμες συλλογής και ανάλυσης δεδομένων, και με την εσωτερική διάρθρωση του κλάδου ακόμα υπό

διαμόρφωση, πολύ μεγάλες εταιρείες έχουν κάνει το βήμα να έρθουν σε συμφωνίες με άλλες εταιρείες οι οποίες λειτουργούν ως διοργανωτές κορυφαίων πρωταθλημάτων.⁷ Ένας εκ των βασικών παραγόντων που οδηγούν σε αυτές τις συμφωνίες τοποθετείται στο γεγονός ότι, παρά τη μεγάλη αβεβαιότητα για την επιστροφή των επενδύσεών τους, οι εταιρείες προχωρούν σε μεγάλες χορηγίες και αγορά δικαιωμάτων διαφήμισης. Αυτό συμβαίνει καθώς το κόστος είναι πολύ μικρότερο σε σχέση με άλλους κλάδους, ενώ παρέχει τη δυνατότητα μεγάλης προβολής και προώθησης σε ένα κοινό που, υπό διαφορετικές περιστάσεις, θα ήταν δύσκολο προσβάσιμο στους εμπλεκόμενους. Πρώιμες δε αναλύσεις και εργασίες έχουν δείξει ότι ένα μεγάλο ποσοστό θεατών που θεωρούνται φανατικοί των esports εμφανίζουν παρόμοια κίνητρα με εκείνα των οπαδών και ακολούθων των ομάδων των παραδοσιακών αθλημάτων. Έτσι υποβοηθάται μια δυναμική που μετατρέπει τον ηλεκτρονικό αθλητισμό σε προϊόν μαζικής κατανάλωσης, μέσα από νέα μέσα και κανάλια επικοινωνίας (Macey και συνεργάτες, 2020).⁸

⁷ Ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του οικοσυστήματος των esports εμφανίζεται στο σημείο των διοργανώσεων. Ένα μεγάλο μέρος αυτών δρομολογείται, υλοποιείται και ολοκληρώνεται από τους ίδιους τους developers των παιχνιδιών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η Riot Games, εταιρεία πίσω από την δημιουργία του δημοφιλούς MOBA League of Legends. Η εταιρεία διοργανώνει τα κορυφαία πρωταθλήματα μόνη της, προσφέροντας τη δυνατότητα σε εξωτερικούς συνεργάτες να το πράξουν μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις. Μία εξ' αυτών είναι ο οργανισμός ESL, που το τελευταίο χρονικό διάστημα δε, φαίνεται πως σταδιακά αποχωρεί από την διοργάνωση πρωταθλημάτων για το συγκεκριμένο παιχνίδι, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον του σε έτερα esports, όπως το FPS Counter-Strike: Global Offensive και διάφορα άλλα mobile games.

⁸ Ως νέα μέσα και κανάλια επικοινωνίας ορίζουμε τις προαναφερθείσες streaming πλατφόρμες, που έχουν τη «μερίδα του λέοντος» όσον αφορά την αναμετάδοση και ζωντανή προβολή των esports events ανά τον κόσμο.

TIME SPENT ENGAGING WITH ESPORTS VS. TRADITIONAL SPORTS AMONGST ESPORTS FANS



Source: Nielsen Esports Fan Insights. Base: 1,000 Esports Fans per market in United Kingdom, France, Germany, China, Japan, South Korea, aged 13-40.

Copyright © 2020 The Nielsen Company

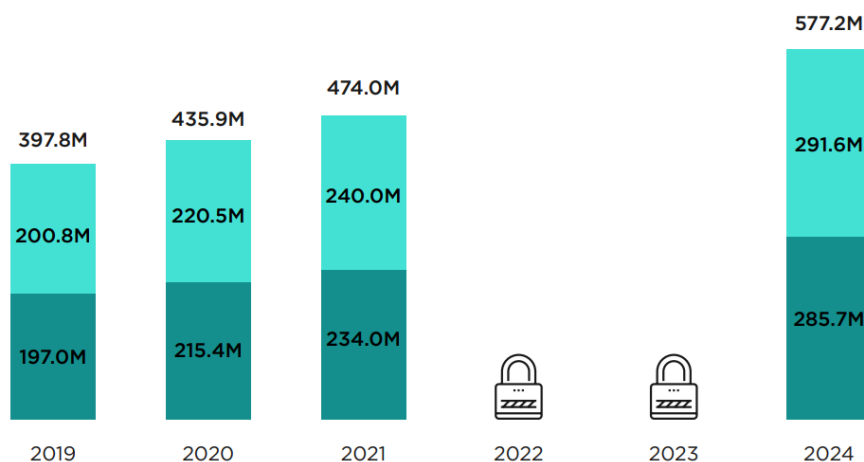
Γράφημα 1: Ο χρόνος που ξοδεύουν οι esports θεατές σε esports και παραδοσιακά sports (ποσοστιαία). *Σημείωση:* Οι χώρες που συμπεριλαμβάνονται αποτελούν ορισμένες από τις πιο ενεργές στον χώρο των esports (από την πλευρά των θεατών). Πηγή: Nielsen Esports Fan Insights, 2020.

Esports Audience Growth

Global | 2019, 2020, 2021, 2024

CAGR: +7.7%
Enthusiasts 2019-2024

- Occasional Viewers
- Esports Enthusiasts



Due to rounding, Esports Enthusiasts and Occasional Viewers do not always add up to the total audience.

Γράφημα 2: Το παρόν γράφημα απεικονίζει το μέγεθος των θεατών των esports σε παγκόσμια κλίμακα. Ο διαχωρισμός σε κάθε έτος πραγματοποιείται ανάμεσα σε φανατικούς και περιστασιακούς θεατές των πρωταθλημάτων. *Σημείωση:* Οι χρονιές 2022 και 2023 είναι “κλειδωμένες” από τον δημιουργό του γραφήματος, καθώς συμπεριλαμβάνονται μόνο στην πλήρη έκδοση έναντι ενός μεγάλου κόστους. Τα δεδομένα έχουν παρθεί από την ελεύθερη έκδοση της ανάλυσης. Πηγή: Global Esports & Live Streaming Market Report, Newzoo, Free Version, 2021, σελ 31.

Φυσικά, πέρα από το κόστος, σημαντικό ρόλο διαδραματίζει και ο παράγοντας μεγέθους καθότι τα esports συγκεντρώνουν ένα πολύ μεγάλο αριθμό θεατών ως δυναμικό αγοραστικό κοινό για τις εμπλεκόμενες επιχειρήσεις. Η τάση αυτή οδηγεί, εκτός από επιχειρήσεις, και ορισμένους οργανισμούς να εμπλακούν με τον κλάδο των esports. Ένας διαρκώς αυξανόμενος αριθμός επαγγελματικών ποδοσφαιρικών σωματείων και σωματείων καλαθοσφαίρισης⁹ κάνει χρήση τού «ερασιτέχνη» τους για να δημιουργήσει ομάδες που θα προσπαθήσουν να αγωνιστούν στα κορυφαία πρωταθλήματα ανά τον κόσμο.¹⁰ Πέρα από τους ποδοσφαιρικούς οργανισμούς, άλλες ομάδες και παγκόσμιοι οργανισμοί δρομολογούν επίσης επενδύσεις με διάφορους τρόπους, όπως είναι οι FIFA, F1, MotoGP, NASCAR, Cycling και άλλα (Murray, 2020). Οι κινήσεις αυτές σκοπεύουν στη δημιουργία μιας συνεργατικής σχέσης η οποία θα οδηγήσει σε περαιτέρω προβολή, προώθηση και εξέλιξη του αθλητικού τους brand. Η προβολή σε νέο κοινό, με παρεμφερή κίνητρα, μπορεί να οδηγήσει στην ενδυνάμωση των δεσμών –κυρίως– των περιστασιακών οπαδών με το εκάστοτε αθλητικό brand name. Αντιπροσωπευτικό της ταχύτητας και της έντασης των επενδύσεων στον κλάδο αποτελεί το γεγονός πως οι επενδύσεις μεγαλώνουν σε απόλυτο μέγεθος με πιο γρήγορους ρυθμούς, σε σχέση με τα έσοδα του κλάδου (Newman και συνεργάτες, 2020). Η προώθηση του κλάδου, μέσα από τις μαζικές επενδύσεις, έχει δημιουργήσει τις προϋποθέσεις, ειδικότερα για τους sports investors να αποκτήσουν «νέες δυνατότητες αξιοποίησης της συμμετοχής» των οπαδών μέσω στοχευμένου marketing (Newman και συνεργάτες, 2020, σελ. 16).

⁹ Υπό την έννοια των Ποδοσφαιρικών Ανώνυμων Εταιρειών (Π.Α.Ε.) και Καλαθοσφαιριστικών Ανώνυμων Εταιρειών (Κ.Α.Ε.).

¹⁰ Οι esports ομάδες τοποθετούνται υπό την αιγίδα του Ερασιτέχνη (ειδικότερα στην Ελλάδα) και όχι ως μέρος των ΠΑΕ και ΚΑΕ αντίστοιχα. Το ίδιο καθεστώς, με τις εκάστοτε διαφοροποιήσεις που ορίζει η ισχύουσα νομοθεσία, ισχύει και για τις ομάδες του εξωτερικού. Η περίπτωση των Golden Guardians, ομάδα του League of Legends Championship Series (LCS) της Αμερικής είναι χαρακτηριστική: παρά το γεγονός ότι πίσω από τη διοίκηση της ομάδας βρίσκονταν οι Golden State Warriors, η ομάδα δεν σχετιζόταν άμεσα με εκείνη του NBA.

Figure 2: The different ways football clubs can enter eSports



Γράφημα 3: Οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορεί να επενδύσει ένας ποδοσφαιρικός οργανισμός στα esports. *Πηγή:* The Evolution of Gaming and esports Business – Understanding the gaming and esports ecosystem, Adam Rivers, Director, Baro Hyun, Expert, Balázs Sebestyén, Expert, Απρίλιος 2021, KPMG UK Blog <https://home.kpmg/uk/en/blogs/home/posts/2021/04/the-evolution-of-gaming-and-esports-business.html>

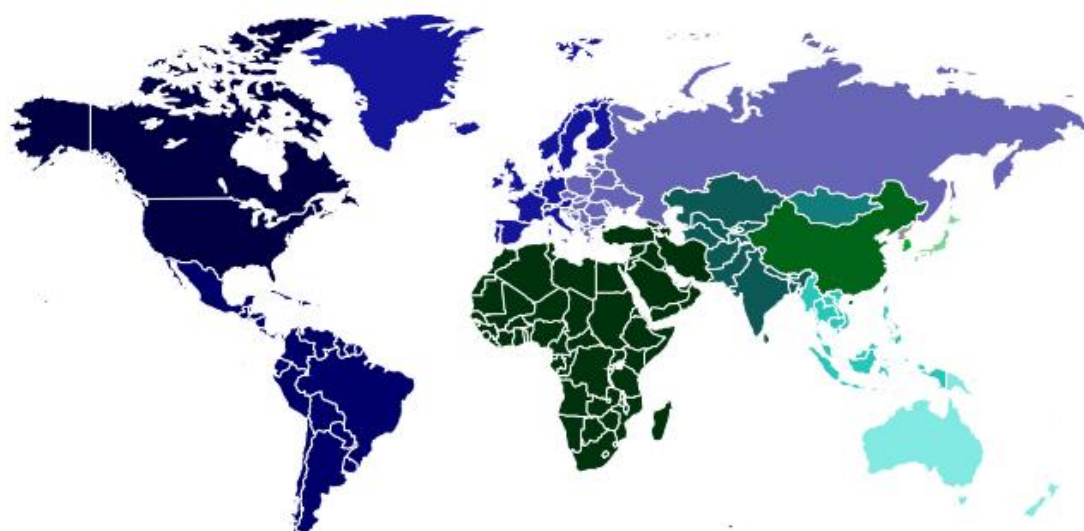
Τα esports –παρά τις όποιες σημαντικές διαφοροποιήσεις που εμφανίζουν γενικότερα, όπως σχολιάζεται από μεγάλη μερίδα ερευνητών– παρουσιάζουν ορισμένες σημαντικές ομοιότητες σε σχέση με τον τρόπο που καταναλώνουν οι θεατές αλλά και με τα κίνητρά τους. Η διατύπωση αυτή οδηγεί σε ένα εύλογο συμπέρασμα που συνοψίζεται στη δυνατότητα χρήσης τακτικών sports marketing για την περαιτέρω ανάπτυξη του esports management (Chikish και συνεργάτες, 2019). Ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον στοιχείο το οποίο έχει προκύψει από την έρευνα των Chikish και συνεργατών (2019) ενισχύει την εν λόγω εκτίμηση. Σύμφωνα με όσα αναφέρουν οι ερευνητές, το 72,19% όσων ασχολούνται με τα video games εμπλέκεται σε αθλητικές δραστηριότητες, σε αντίθεση με το 44,53% που δεν ενδιαφέρεται για video games. Η διαφοροποίηση αυτή παραμένει και στις ηλικίες κάτω των 25 παρά την άμβλυση του ποσοστού που χωρίζει τις κατηγορίες (σελ. 44). Αυτό που μένει να παρατηρηθεί σε βάθος χρόνου, από ερευνητική σκοπιά, είναι η κλιμάκωση του ποσοστού που αντικατοπτρίζει τα όσα ξοδεύουν οι φανατικοί θεατές των esports: Το ποσό που ξοδεύει ο κάθε θεατής σε βάθος χρόνου¹¹ παραμένει, σε σύγκριση με το ποσό που ξοδεύει ο μέσος θεατής άλλων αθλημάτων, ιδιαίτερα χαμηλό, παρουσιάζοντας ανοδική τάση κατά

¹¹annual spending/enthusiast.

την εξέλιξη του κλάδου στον χρόνο. Ωστόσο, δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε αυτό που πολύ εύστοχα σημειώνει ο Burk (2013) όταν υπογραμμίζει πως τα sports βασίζονται κατά ιδιαίτερα μεγάλο βαθμό στη γεωγραφική θέση της εκάστοτε ομάδας (σελ. 1578). Οι οπαδοί ταυτίζονται με την ομάδα και παραμένουν πιστοί στο brand της όταν μπορούν να επισκεφθούν το γήπεδο στο οποίο αγωνίζεται η ομάδα. Μεγάλο ποσοστό των εσόδων των ομάδων στηρίζεται στην παρουσία των ακολούθων της στο γήπεδο, αλλά και από την πώληση εισιτηρίων (διαρκείας και απλά) και αναμνηστικών ειδών. Στην αντίπερα όχθη, οι περισσότερες αγορές του μέσου φανατικού θεατή των esports πραγματοποιούνται με εξ αποστάσεως συναλλαγές. Η φυσική παρουσία των οπαδών στις διοργανώσεις¹² επιφέρει επιπρόσθετα μη τακτικά έσοδα για τις esports ομάδες και τους εμπλεκόμενους.

¹² Offline ή διαφορετικά LAN events.

Global Overview



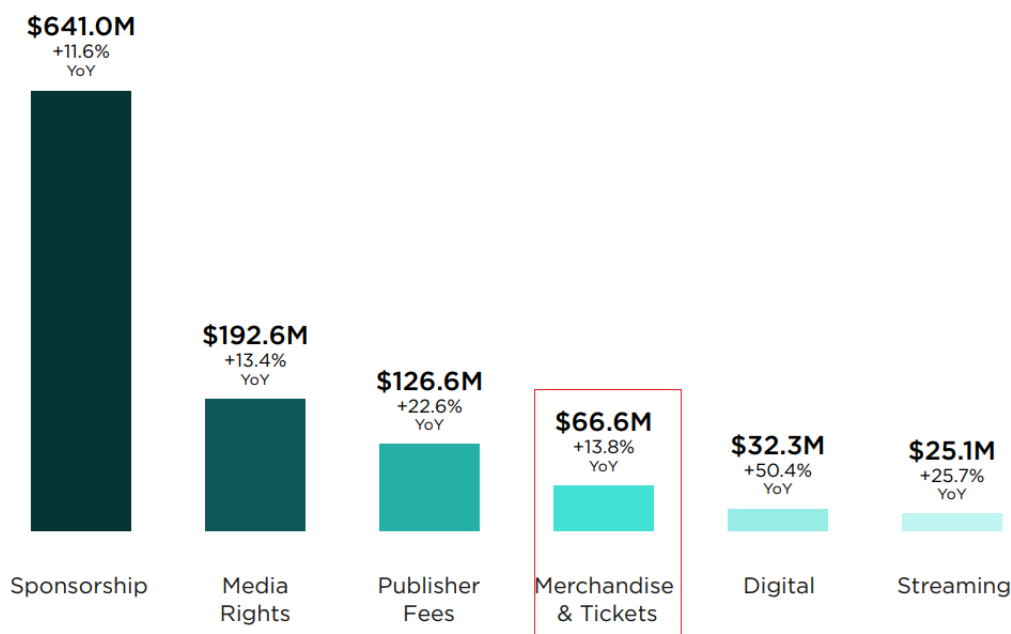
2021

Population	7,754,045,885
Online Population	4,566.5M
Awareness	1,889.7M
Games Live Streaming Audience	662.7M
Esports Enthusiasts	215.4M
Esports Revenues	\$947.1M
Annual Revenue/Enthusiast	\$4.40

Εικόνα 7: Στην παρούσα εικόνα φαίνεται (με κόκκινο χρώμα) το ποσό που ξοδεύει ο μέσος τακτικός esports θεατής ανά έτος. *Πηγή:* Global Esports & Live Streaming Market Report, Newzoo, 2021

Esports Revenue Streams

Global | 2021



Γράφημα 4: Στο εν λόγω γράφημα παρουσιάζονται οι πηγές εσόδων για τον κλάδο των esports. Το μέρος που αφορά (σημειωμένο με κόκκινο χρώμα) τα χρήματα που ξοδεύει ένας μέσος θεατής αποτελεί ένα εξαιρετικά μικρό ποσοστό των συνολικών εσόδων. *Πηγή:* Global Esports & Live Streaming Market Report, Newzoo, 2021

Με το πέρασμα των ετών και την ανάπτυξη της τεχνολογίας γίνεται όλο και πιο φανερό ότι τα νέα επιτεύγματα αρχίζουν να αποτελούν μέρος των sports. Ένα εκ των χαρακτηριστικών παραδειγμάτων είναι η εφαρμογή των νέων κανόνων και η αξιοποίηση του τεχνολογικού εξοπλισμού που συνοδεύει το VAR¹³ στο παγκόσμιο ποδοσφαιρικό στερέωμα. Η εισαγωγή τέτοιων μέσων ενισχύει την αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής,¹⁴ έχοντας ως στόχο να εξαλείψει παθογένειες του αθλήματος ή/και να διορθώσει τα λάθη που προκαλούνται από τη μη τέλεια φύση του ανθρώπου. Φυσικά, η χρήση μηχανών-ηλεκτρονικών υπολογιστών δεν είναι πρόσφατο φαινόμενο για τη βιομηχανία των sports. Τις τελευταίες δεκαετίες όλο και περισσότερα στατιστικά στοιχεία συλλέγονται, αποθηκεύονται και αναλύονται από ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Επιπροσθέτως, η διαμόρφωση προγραμμάτων ενδυνάμωσης και εξειδικευμένης προπόνησης

¹³ Video Assistant Referee.

¹⁴ Human-computer interaction.

(ακόμα και σε συνθήκες που ονομάζουμε «εργαστηριακές» από σκοπιά μελέτης) βρίσκονται εδώ και καιρό στην ημερήσια ατζέντα των κορυφαίων συλλόγων. Μεταφερόμενοι στον κλάδο των esports, η αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής αποτελεί θεμέλιο λίθο, υπό διαφορετικό όμως πρίσμα, καθώς οι ομάδες ανταγωνίζονται μέσω αυτής της αλληλεπίδρασης. Αυτό μας επιτρέπει αμεσότερη και γρηγορότερη αναζήτηση της *expert performance* ούτως ώστε να εξηγήσουμε πώς οι κορυφαίοι παίκτες φτάνουν τις μέγιστες δυνατότητές τους και σε πόσο χρονικό διάστημα. Οι σχεδόν εργαστηριακές συνθήκες κατά τις οποίες παίζεται το παιχνίδι συνιστούν «θησαυρό» για τους ερευνητές, ενώ παράλληλα διαμορφώνουν το παράδοξο να διαχωρίζουν τα esports από τον κόσμο των sports, ενώ παράλληλα να τα ενσωματώνουν (Pluss, 2019).

2.2 Επαγγελματικοποίηση

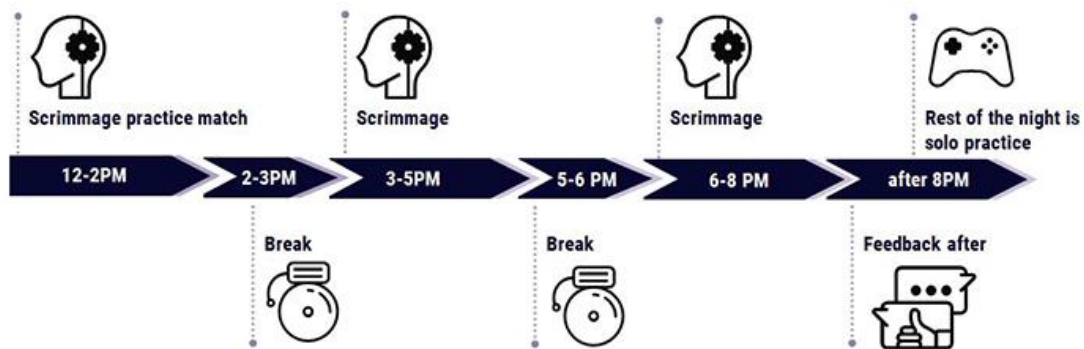
Όπως σε κάθε βιομηχανία έτσι και σε αυτή των esports απαιτείται η συνεργασία πολλών διαφορετικών παραγόντων και λειτουργιών για την απρόσκοπτη παροχή υπηρεσιών και προϊόντων. Η εφοδιαστική αλυσίδα, υπό την απλοποιημένη της μορφή, αποτελείται από:

- I. τους δημιουργούς των παιχνιδιών. Εδώ εντάσσονται οι ομάδες και τα studio που αναπτύσσουν τα παιχνίδια (*developers*), αλλά και οι εταιρείες που είναι υπεύθυνες για την κυκλοφορία των παιχνιδιών στην αγορά (*publishers*),
- II. τις εταιρείες που προμηθεύουν το κοινό με το hardware υλικό που απαιτείται για την εκτέλεση των προϊόντων (βιντεοπαιχνιδιών), είτε πρόκειται για παιχνιδομηχανές είτε για ηλεκτρονικούς υπολογιστές,
- III. τους διοργανωτές των πρωταθλημάτων,
- IV. τις πλατφόρμες που καλύπτουν και διαμοιράζουν τα πρωταθλήματα στο ευρύ κοινό,
- V. τις εταιρείες ή οργανισμούς που καλύπτουν δημοσιογραφικά τις διοργανώσεις,
- VI. τα εμπλεκόμενα μέρη που είναι υπεύθυνα για τη στήριξη των διοργανώσεων (*sponsors, trade partners* κ.ά) και
- VII. τους τελικούς καταναλωτές-θεατές των διοργανώσεων.

Όσον αφορά τον κλάδο των sports γενικότερα, οι φορείς των ρόλων αυτών είναι κατά κύριο λόγο διαφοροποιημένοι, είτε λόγω της φύσης του χώρου, είτε καθότι, σε ορισμένες περιπτώσεις, έτσι επιβάλλει η ισχύουσα νομοθεσία. Στην περίπτωση των esports τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά. Πολλές φορές, ένας φορέας ή μια εταιρεία αποδέχεται και επιτελεί περισσότερους από έναν ρόλους της συγκεκριμένης αλυσίδας. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα, μέρους του οποίου προαναφέραμε, αποτελεί η “Riot Games”. Η συγκεκριμένη εταιρεία αναπτύσσει το παιχνίδι *League of Legends* (ρόλος a), διανέμει τον τίτλο (ρόλος b), διοργανώνει τα επίσημα πρωταθλήματα του παιχνιδιού σε κορυφαίο επίπεδο (ρόλος c), καλύπτει δημοσιογραφικά τις διοργανώσεις (ρόλος e) και χρηματοδοτεί εν μέρει με δικούς της πόρους τη διοργάνωση (ρόλος f). Επομένως, εδώ δημιουργείται ένα ιδιόμορφο καθεστώς με επικίνδυνες προεκτάσεις. Η δεδομένη κατάσταση μπορεί να δημιουργήσει σοβαρές επιπλοκές σε επίπεδο οικονομίας αλλά και σχέσεων. Οι επαγγελματικοί οργανισμοί τίθενται στο παρασκήνιο, ενώ developers και publishers έρχονται στο προσκήνιο. Η απόσπαση χορηγιών, ειδικότερα για ομάδες που δεν μετέχουν στα κορυφαία πρωταθλήματα, αποτελεί ένα ιδιαίτερα δύσκολο εγχείρημα, μειώνοντας ταυτόχρονα τα έσοδα του οργανισμού από τη διαφήμιση. Έτσι, διαμορφώνονται εξαιρετικά ασταθείς χρηματικές ροές προς τους επαγγελματικούς οργανισμούς, καθώς ταυτόχρονα μειώνεται αισθητά η δυνατότητά τους για ανεξαρτησία κινήσεων πέρα και έξω από τα όρια των εν λόγω πρωταθλημάτων (Chikish και συνεργάτες, 2019).

Κατά την πρώτη περίοδο ανάπτυξης των esports, ο συγκεκριμένος τρόπος λειτουργίας διαμόρφωσε ορισμένες εξοντωτικές συνθήκες για τους e-αθλητές. Οι οργανισμοί, προσπαθώντας να βρουν νέες πηγές εσόδων, πίεζαν τους αθλητές σε σημείο κατάρρευσης. Αναφορές υπάρχουν για ακραία ωράρια προπονήσεων και απασχόλησης με το εκάστοτε παιχνίδι, που ξεπερνούσαν τις 12 ώρες την ημέρα, και υπό περιπτώσεις έφταναν έως και τις 18 ώρες την ημέρα. Η απουσία περιφερειακών επαγγελματιών με σκοπό την ψυχολογική υποστήριξη, τη σίτιση, την εκγύμναση και την προστασία των αθλητών, δημιουργούσε ένα τρομερά τοξικό και απάνθρωπο εργασιακό περιβάλλον. Προκειμένου να αποφεύγονται τέτοιου είδους καταστάσεις δημιουργήθηκαν οργανισμοί για την προστασία των παικτών, φτάνοντας μέχρι το σημείο –όταν το πρόβλημα ήταν μεγαλύτερο–

επέμβασης κρατικών φορέων. Η τελευταία αναφορά εστιάζει στο παράδειγμα της Κορέας, όπου η κυβέρνηση ενεπλάκη άμεσα, μέσω των υπουργών της, στη θέσπιση ορίων και κανόνων προς τους οργανισμούς με στόχο την προστασία των παικτών. Εν συνεχεία, φρόντισε να προχωρήσει στη δημιουργία πακέτων στήριξης που στόχευαν στη διοργάνωση πρωταθλημάτων και στην ενίσχυση και περαιτέρω επαγγελματικοποίηση των ήδη υπαρχόντων οργανισμών.¹⁵ Έφτασαν δε έως το σημείο η Αεροπορία και το Πολεμικό Ναυτικό της Ν. Κορέας να δρομολογήσουν τη δημιουργία δικών τους esports ομάδων (Burk, 2013). Η κίνηση αυτή προσέφερε πολλαπλά οφέλη, καθώς τα στελέχη έρχονταν σε επαφή με νέες τεχνολογίες, μεγάλο μέρος των οποίων μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για ασκήσεις ρεαλιστικών πολεμικών σεναρίων διαμέσου της χρήσης εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality - VR).



Εικόνα 8: Μία ημέρα ενός επαγγελματία esports αθλητή. Μετά τις αλλαγές, τα προστατευτικά μέτρα και την ίδια την εξέλιξη του κλάδου, οι νέες συνθήκες εργασίες διαμορφώνονται – λίγο πολύ – έτσι. *Πηγή:* The World of Games Esports: From Wild West to Mainstream [Redacted], C.D. Merwin, CFA & Masaru Sugiyama, GS Publishing - <https://www.gspublishing.com/content/research/en/reports/2018/10/12/19ec4043-4a3a-4ed1-9890-6800eaa42eec.html>

Παρά ταύτα, το τελευταίο χρονικό διάστημα, γίνονται όλο και περισσότερες κινήσεις προς διαφορετικές κατευθύνσεις με στόχο την ενίσχυση της ανεξαρτησίας των οργανισμών και τη σταθεροποίηση των εσόδων τους. Η μια κατεύθυνση αφορά την υιοθέτηση μέρους «διατάξεων» οι οποίες ισχύουν στην

¹⁵ Ακόμα περισσότερες πληροφορίες επί του θέματος μπορούν να αναζητηθούν στο βιβλίο του Dal Yong Jin “Korea’s Online Gaming Empire”, που κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 2010, αλλά και μέσω αναζητήσεων στο διαδίκτυο με τις αντίστοιχες λέξεις-κλειδιά.

ευρύτερη βιομηχανία των sports. Ορισμένοι διοργανωτές προσφέρουν ένα σταθερό ποσό εσόδων στις ομάδες για τη συμμετοχή τους, πέρα και έξω από τις επιπρόσθετες χορηγίες, είτε του πρωταθλήματος, είτε εκείνες που μπορεί να διεκδικήσει ο κάθε οργανισμός ξεχωριστά. Άλλη κατεύθυνση ορίζει την άμεση συνεργασία διοργανωτών παγκόσμιας εμβέλειας απευθείας με τις ομάδες μέσω ιδίων πρωταθλημάτων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η εμπλοκή της FIFA¹⁶ στην οργάνωση και διεξαγωγή του “FIFA Interactive World Cup”, που το 2017 μετονομάστηκε σε “FIFA eWorld Cup” (Abanazir, 2018).

Ένα από τα σημαντικότερα, όμως, προβλήματα του κλάδου είναι η έλλειψη ενός ανεξάρτητου διεθνούς οργανισμού. Ο οργανισμός αυτός θα αναλαμβάνει τον προγραμματισμό και την υλοποίηση των διοργανώσεων σε παγκόσμια κλίμακα για όλα τα παιχνίδια, με κύρια ευθύνη την εκπόνηση μιας «χάρτας» βασικών, απαραβίαστων αρχών και γενικότερων κανόνων. Με αυτόν τον τρόπο θα επιτρέπει ή θα μεταθέτει τη διοργάνωση των επίσημων πρωταθλημάτων σε έτερες εταιρείες, που θα συμμορφώνονται με την αυστηρή τήρηση των βασικών θεσμοθετημένων κανόνων. Όπως πολύ εύστοχα σημειώνει ο Abanazir (2018) στην εργασία του, «ο σύγχρονος αθλητισμός βασίζεται στην επισημοποίηση, τη ρύθμιση και τη θεσμοθέτηση που έχουν στενούς δεσμούς μεταξύ τους. Τα ιδρύματα ορίζουν κανόνες και οι κανόνες επιφέρουν γραφειοκρατία με τη μορφή διαφόρων διαδικασιών, όπου το ίδρυμα εμπλέκεται άμεσα στην επικύρωση των αγώνων, των πρωταθλημάτων και των συμμετεχόντων τους» (σελ. 2). Η διατύπωση αυτή φέρει μέσα της την ίδια τη ροή εξέλιξης της πλειοψηφίας των αθλημάτων με επαγγελματική σκηνή. Το ποδόσφαιρο, ως το πλέον λαοφιλές άθλημα, κατόρθωσε να εμπορευματοποιηθεί και να φτάσει σε νέα ύψη και επίπεδα μέσα από τη σταδιακή διαδικασία εφαρμογής κανόνων και ρυθμίσεων, οριζόμενων από παγκόσμιες και καθολικά αναγνωρισμένες οργανώσεις.

Ωστόσο, στη βιομηχανία του gaming υπάρχει ένα μεγάλο «αγκάθι» που χρειάζεται πρώτα να ξεπεραστεί έτσι ώστε να γίνει το επόμενο βήμα. Κατά την δημιουργία, ανάπτυξη και κυκλοφορία ενός παιχνιδιού, οι εταιρείες που μοιράζονται την παραγωγή και διάθεση ασφαλίζουν το προϊόν τους με τα

¹⁶ Διεθνής Ποδοσφαιρική Ομοσπονδία.

αντίστοιχα πνευματικά δικαιώματα. Έτσι, αν οι ίδιες οι εταιρείες δεν αναγνωρίσουν την ομοσπονδία που αναφέραμε, οι κανόνες που η τελευταία θέλει να επιβάλει δεν θα έχουν καμιά ισχύ. Μένοντας στο παράδειγμα που χρησιμοποιήσαμε προηγουμένως, την πατρότητα του ποδοσφαίρου διεκδικούν μια σειρά χωρών, με την έννοια του ποιοι κλώτσησαν για πρώτη φορά το τόπι. Παρά ταύτα, κανείς δεν μπορεί να διεκδικήσει τα πνευματικά δικαιώματα του αθλήματος, πολύ απλά γιατί δεν έχει και ανήκει σε όλους. Στην περίπτωση του League of Legends, η εταιρεία διατηρεί για πάντα τα πνευματικά δικαιώματα της δημιουργίας της και, αν δεν τα παραχωρήσει, οι έτεροι φορείς θα βρίσκονται με σταυρωμένα τα χέρια. Επομένως η απόλυτη ιδιοκτησία της πηγής ψυχαγωγίας αυτού του είδους προσφέρει τρομερή διαπραγματευτική δύναμη στην εταιρεία. Αντίστοιχα, παρά το γεγονός πως η FIFA είναι η απόλυτη αρχή όσον αφορά τα πρωταθλήματά της, δεν έχει απολύτως καμιά ιδιοκτησία στην πηγή της ψυχαγωγίας, που δεν είναι άλλη από το ίδιο το άθλημα.

Η εκρηκτική ανάπτυξη του τελευταίου διαστήματος έχει δημιουργήσει πρόσφορο έδαφος για ακόμα μεγαλύτερες αλλαγές στη βιομηχανία των sports. Ο τρόπος οργάνωσης και λειτουργίας των esports στις περισσότερες περιπτώσεις λειτουργεί συμπληρωματικά σε εκείνη των παραδοσιακών αθλημάτων (Chikish, 2019). Το γεγονός αυτό επιτρέπει στους εμπλεκόμενους φορείς των sports να μεταπηδήσουν και στα esports, συνδέοντας τα brands τους με έτερα του ηλεκτρονικού επαγγελματικού αθλητισμού. Στον τομέα της έρευνας, ο κλάδος ορίζεται ως «παρθένα, ανεξερεύνητη γη» σε ποικίλες επιστημονικές προσεγγίσεις, υποσχόμενος να προσφέρει νέα δεδομένα σε ακαδημαϊκό επίπεδο. Μεταξύ αυτών, οι επιστήμες των οικονομικών, της ψυχολογίας, της κοινωνιολογίας, του management, του marketing και άλλων θα μπορούσαν να αποκομίσουν αρκετά από την συστηματική και εις βάθος μελέτη των esports.

Βιβλιογραφία 2ου Κεφαλαίου

Abanazir, C. (2018), Institutionalisation in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117–131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>

Burk, D. L. (2013, May), *Owning E-sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming*. Retrieved February 8, 2021, from <https://www.jstor.org/stable/i23525923>.

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019, April 13), eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) Economics? Retrieved April 3, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/332781901_eSports_A_New_Era_for_the_Sports_Industry_and_a_New_Impulse_for_the_Research_in_Sports_and_Economics.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017), What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>

Kim, Y. H., Nauright, J., & Suvetwatanakul, C. (2020), The rise of e-sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861–1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>

Kou, Y., & Gui, X. (2020), Emotion regulation in esports gaming. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), 1–25. <https://doi.org/10.1145/3415229>

Macey, J., Abarbanel, B., & Hamari, J. (2020), What predicts esports betting? A study on consumption of video games, esports, gambling and demographic factors. *New Media & Society*, 23(6), 1481–1505. <https://doi.org/10.1177/1461444820908510>

Mangeloja, E. (2019), *Economics of Esports*. Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies. Retrieved March 1, 2021, from <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/66616>.

Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2020), ESports diplomacy: Towards a sustainable 'gold rush.' *Sport in Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>

Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2020), Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy. *Communication & Sport*, 216747952096103. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>

Pluss, M. A., Bennett, K. J., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019), Esports: The chess of the 21st century. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>

Oxford English Dictionary (n.d.): *Sport*, n.1. sport, n.1. Retrieved November 4, 2021, from <https://www.oed.com/viewdictionaryentry/Entry/187476>.

Cambridge Dictionary (n.d.): *Sport*. Retrieved November 4, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sport>.

Steinkuehler, C. (2019), Esports research: Critical, empirical, and historical studies of competitive videogame play. *Games and Culture*, 15(1), 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>

United Nations (n.d.): *Sport for Development and peace*: United Nations. Retrieved August 4, 2021, from <https://digitallibrary.un.org/record/503601>

Κεφάλαιο 3^ο

Οικονομική κρίση και έκρηξη του competitive gaming

3.1 Οι χρονιές-ορόσημα

2009. Η οικονομική κρίση απλώνεται σε ολόκληρο τον πλανήτη. Όσα φέρει μαζί της δεν θα αργήσουν να γίνουν αντιληπτά. Οι συνέπειές της στηνπαγκόσμια οικονομία –και ως επί το πλείστον στην αγοραστική δύναμη των καταναλωτών– είναι άμεσες και βίαιες. Μεγάλη μερίδα κόσμου, η οποία έχει συνηθίσει σε ένα συγκεκριμένο τρόπο ζωής έως τώρα, καλείται πλέον να πραγματοποιήσει άμεσα περικοπές, διαμορφώνοντας μια λίστα προτεραιοτήτων με ελάχιστο χώρο για μανούβρες. Η απότομη παύση στις επενδύσεις συνδυάζεται άμεσα με μειώσεις σε μισθούς, κατάργηση σειράς επιδομάτων και βοηθημάτων, «σκλήρυνση» της δημοσιονομικής πολιτικής. Η ανεργία εκτοξεύεται, ξεπερνώντας τα προηγούμενα «μαύρα» ρεκόρ στη συντριπτική πλειοψηφία των χωρών. Οι τιμές ανεβαίνουν σε όλα τα είδη των προϊόντων και υπηρεσιών. Οι εργαζόμενοι περνούν σταθερά όλο και περισσότερο χρόνο στο σπίτι στην προσπάθειά τους να ισορροπήσουν στο οικονομικά τεντωμένο σκοινί που προσφέρει πλέον η νέα πραγματικότητα. Η μειωμένη αγοραστική δύναμη αλλάζει τον προσανατολισμό της διασκέδασης, καθώς οι έξοδοι μειώνονται σταθερά, ενώ σε περιπτώσεις μηδενίζονται. Μια μεγάλη μερίδα της Generation X στρέφεται σε όσα προσφέρει το διαδίκτυο, όσον αφορά την ψυχαγωγία της, ακολουθώντας τον δρόμο στον οποίο βαδίζει η Generation Y. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια –με διάφορες μορφές– μπαίνουν μαζικά στη ζωή νέων χρηστών. Ωστόσο, για την Y γενιά αποτελούσαν ήδη μέρος της καθημερινότητας. Πλέον έχει φτάσει η ώρα για το επόμενο βήμα.

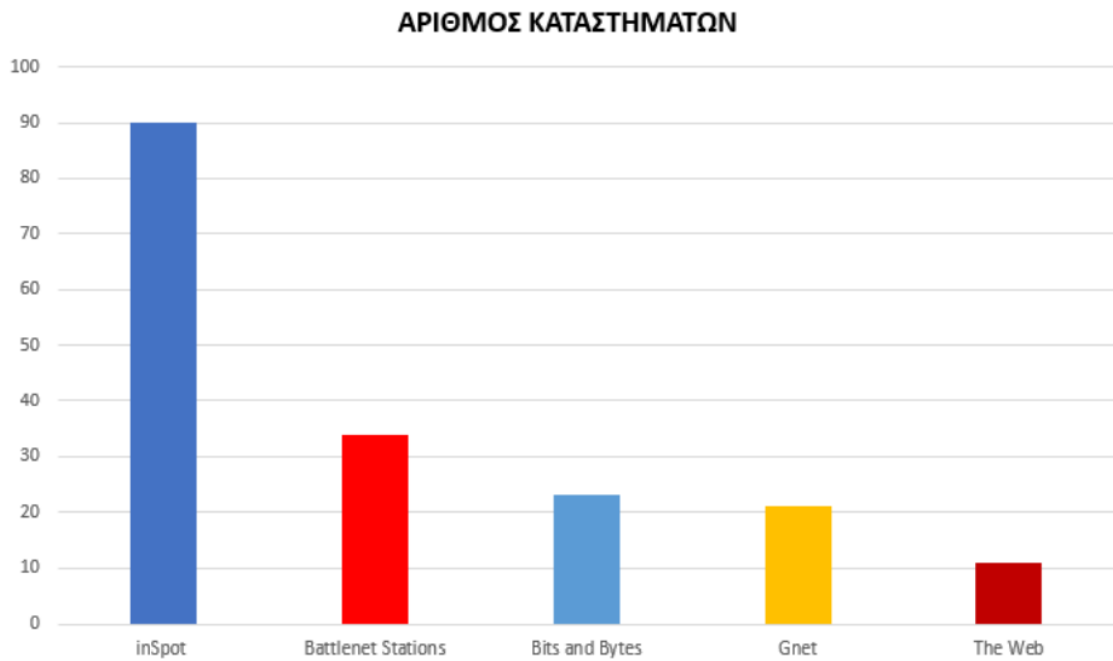
2010. Τα esports πρωταθλήματα ξεκινούν να κάνουν όλο και περισσότερα βήματα. Τα βήματα πολύ γρήγορα γίνονται άλματα. Οι ιθύνοντες νέες έχουν συνειδητοποιήσει πως το κενό που έχει δημιουργηθεί στην ψυχαγωγία μπορεί να καλυφθεί επιφέροντας μεγάλα έσοδα. Η υπό διαμόρφωση επαγγελματική σκηνή προσφέρει άλλη αίγλη στη μαγεία του παιχνιδιού. Με τη διοργάνωση των πρώτων Παγκοσμίων Πρωταθλημάτων League of Legends, όλο και περισσότεροι νέοι οραματίζονται μια επαγγελματική καριέρα που θα τους επιτρέψει να κάνουν το

χόμπι τους επάγγελμα. Δημιουργούνται νέα πρότυπα, εξαιρετικά κοντά ηλικιακά, τόσο που σχεδόν ταυτίζονται με την ίδια τη γενιά. Η εύκολη πρόσβαση παίζει καθοριστικό ρόλο στη γρήγορη εξέλιξη του φαινομένου. Ένα ψυχαγωγικό προϊόν προσφέρεται σχεδόν δωρεάν στους θεατές, ενώ παράλληλα υπόσχεται να βελτιώνει την ποιότητα των παρεχόμενων υπηρεσιών με κάθε νέα προσπάθεια. Όμως η ευκολία στην πρόσβαση έχει και μια δεύτερη, ακόμα πιο ουσιαστική, έννοια: τα εμπόδια εισόδου στον χώρο είναι χαμηλότερα. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι λάτρεις του μηχανοκίνητου αθλητισμού: για έναν νέο, πιθανά ανερχόμενο, αθλητή των μηχανοκίνητων σπορ το κόστος είναι σχεδόν αβάστακτο. Πλέον έχει την ευκαιρία, με εξαιρετικά λιγότερα χρήματα, να απολαύσει την αγαπημένη του ασχολία, και παράλληλα, εάν κατορθώσει να ξεχωρίσει με την εξαιρετική του απόδοση, να προσφέρει μια ευκαιρία στον εαυτό του. Ο επαγγελματικός ηλεκτρονικός αθλητισμός συνιστά έναν νέο (κατά την πρώτη περίοδο που σχολιάζουμε) χώρο ο οποίος συμπυκνώνεται στην εξής φράση: πιο γρήγορο, πιο εύκολο, αμεσότερα προσβάσιμο, μη σχηματοποιημένο (Newman και συνεργάτες, 2020). Η κάθε «πτυχή», θα μπορούσαμε να πούμε, της φράσης αντιστοιχεί σε ένα διαφορετικό κομμάτι των εμπλεκόμενων στον χώρο. Είναι γρηγορότερο από ένα ταξίδι για να παρακολουθήσει κανείς την αγαπημένη του ομάδα, πιο εύκολο να επικοινωνήσει με έτερους υποστηρικτές και να αλληλεπιδράσει σε μια «νεο-αναπτυσσόμενη» κοινότητα μέσω των προσφερόμενων συνομιλιών (*chat*). Είναι αμεσότερα προσβάσιμο για τους παίκτες, για τους θεατές, αλλά κυρίως για τις εταιρείες, καθώς το κόστος εισόδου είναι πολύ χαμηλό και προσφέρει υψηλή απόδοση σε επιτυχημένα εγχειρήματα. Τέλος, είναι μη ανεπτυγμένο. Ένας χώρος που πλάθεται τώρα μπορεί να αποδειχθεί «χρυσωρυχείο» για τις επιχειρήσεις και τους φορείς που θα προλάβουν να εμπλακούν πρώτοι.

Όπως είναι λογικό, η εμπλοκή δεν περιλάμβανε μόνο τον κατ' ουσία τομέα των esports, με την δημιουργία νέων διοργανώσεων και την εξασφάλιση ρόλων (προαναφερθέντες στο Κεφάλαιο 2). Η εμπλοκή απλωνόταν –και δεν παύει να απλώνεται– πέρα και έξω από τα στενά όρια της esports κοινότητας. Σε χώρες όπως η Ελλάδα, που, λόγω της ακολουθούμενης, προ κρίσης, δημοσιονομικής πολιτικής με την επιβάρυνση των κρατικών χρεών, βρέθηκαν απροετοίμαστες για τις συνέπειες της κρίσης, διαμορφώθηκαν ορισμένες συνθήκες που ευνοούσαν

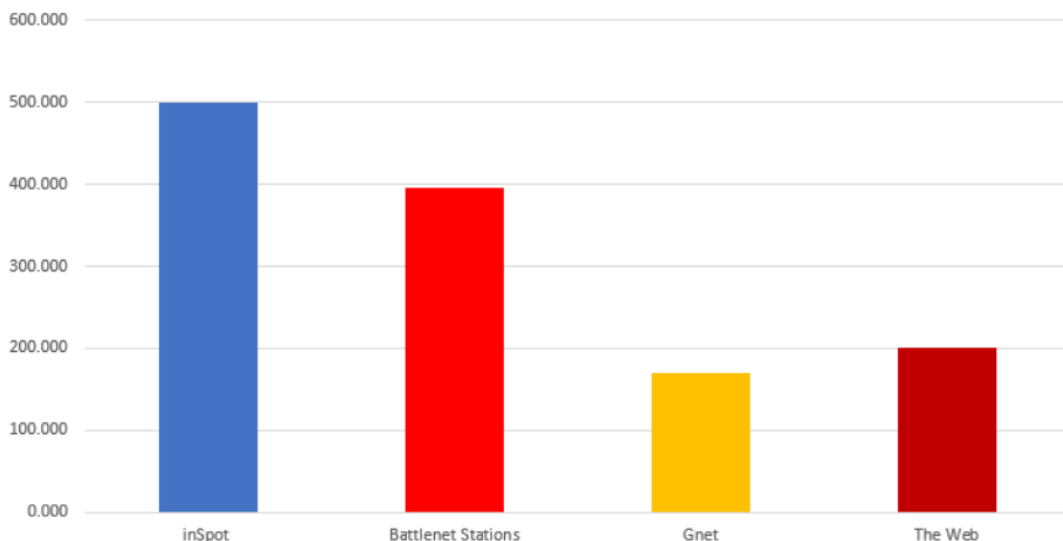
ένα νέο είδος επενδύσεων. Στην χώρα, τα internet cafe, χώροι όπου κυρίως νέοι έως 18 (συντριπτική πλειοψηφία) περνούν το χρόνο τους παίζοντας παιχνίδια, αποτελούσαν παράδοση μετά το 2004. Πριν από την κρίση, τα μερίδια της αγοράς ήταν μοιρασμένα σε αρκετούς «παίκτες», σε μια μη συγκεντροποιημένη μορφή. Με την αρχή της κρίσης, η αγορά συγκεντροποιήθηκε και ένας μονοψήφιος αριθμός εταιρειών ξεκίνησε να παίρνει στα χέρια του όλο και μεγαλύτερο μέρος της. Ωστόσο, παρά τις οικονομικές καθυστερήσεις, την πτώση των μισθών, και ως επί το πλείστον την πτώση του βιοτικού επιπέδου, οι εταιρείες συνέχισαν να επενδύουν ανοίγοντας νέα καταστήματα (Χαραλαμπίδης, 2019). Ο βασικότερος ίσως λόγος ήταν η τάση που καταγραφόταν, και αναφέρεται πρωτίτερα, προς τη διαδικτυακή ψυχαγωγία. Τα internet cafe αποτέλεσαν, κυρίως, για την Generation Y, έναν χώρο κοινωνικοποίησης. Εκεί, οι εμπλεκόμενοι μπορούν να ενισχύσουν με τη φυσική τους παρουσία τους δεσμούς που έχουν σχηματίσει μέσω των in-game chats και των forums. Έτσι, πολύ γρήγορα, οι εταιρείες internet cafe στην Ελλάδα άρχισαν να χρησιμοποιούν τα καταστήματά τους προκειμένου να στηρίξουν την υπό διαμόρφωση gaming κοινότητα, δημιουργώντας και οργανώνοντας ερασιτεχνικά και ημι-επαγγελματικά πρωταθλήματα σε σειρά παιχνιδιών. Η εν λόγω εξέλιξη συνέβαλε και στην αύξηση της δημοτικότητας των esports, καθώς ίσχυαν δύο τινά:

- Η ύπαρξη ερασιτεχνικών και ημι-επαγγελματικών πρωταθλημάτων δημιουργούσε την πεποίθηση πως η διεκδίκηση επαγγελματικής καριέρας στον χώρο του competitive gaming αποτελεί ρεαλιστικό σενάριο για κάθε παίκτη.
- Εντός της κοινότητας, νέος κόσμος ερχόταν σε επαφή με την επαγγελματική, ελληνική και διεθνή esports σκηνή, μέσα από τα events που διοργάνωναν οι εταιρείες στα καταστήματά τους. Τα events αυτά πλαισιώναν τα δικά τους πρωταθλήματα, προβάλλοντας ταυτόχρονα τη διεθνή σκηνή σε παράλληλες μεταδόσεις.

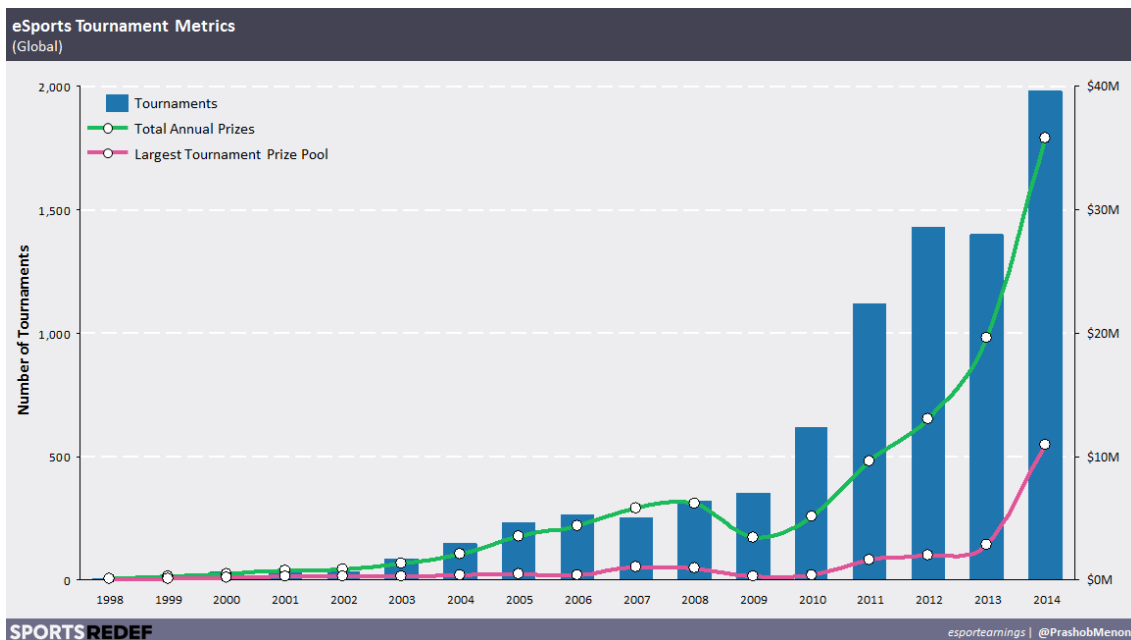


Γράφημα 5: Αριθμός καταστημάτων των 5 μεγαλύτερων αλυσίδων internet cafe στην Ελλάδα. *Πηγή:* Χαραλαμπίδης, Θ. (2019). Ο Σύγχρονος Τρόπος Χρήσης Των Internet Cafe Στην Ελλάδα.

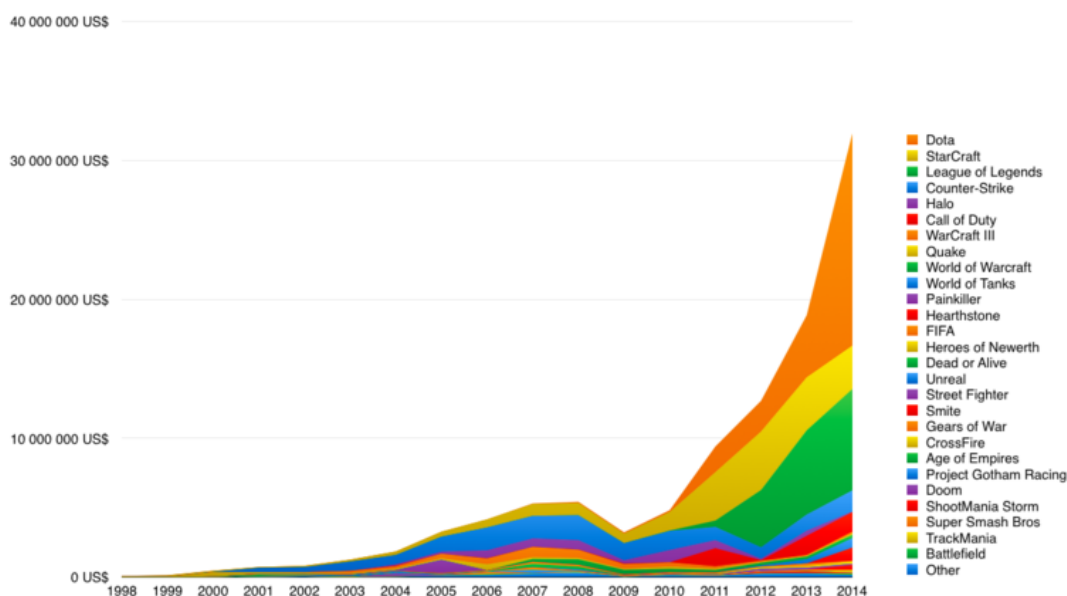
ΕΓΓΕΓΡΑΜΜΕΝΑ ΜΕΛΗ



Γράφημα 6: Αριθμός εγγεγραμμένων μελών στις 4 από τις 5 μεγαλύτερες αλυσίδες internet cafe στην Ελλάδα. Σημείωση: Ο αριθμός των μελών παρουσιάζει μία μεγάλη δυναμική, ειδικότερα αν δούμε το συνολικό μέγεθος των εγγεγραμμένων μελών. Ωστόσο, δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι αναφορικά με το πόσοι είναι διπλο, τριπλό ή τετραπλο-εγγεγραμμένοι, επομένως μπορούμε μόνο να υποθέσουμε υπό στατιστικές προϋποθέσεις. Πηγή: Χαραλαμπίδης, Θ. (2019). Ο Σύγχρονος Τρόπος Χρήσης Των Internet Cafe Στην Ελλάδα, Πτυχιακή Εργασία, Αλεξάνδρειο ΤΕΙ Θεσσαλονίκης.



Γράφημα 7: Παρουσιάζεται η εξέλιξη των ενεργών πρωταθλημάτων, των επάθλων των μεγαλύτερων διοργανώσεων και των συνολικών ετήσιων επάθλων, υπογραμμίζοντας το σημείο-ορόσημο, το πέρασμα από τη χρονιά του 2009, σε εκείνη του 2010. Πηγή: EsportsEarnings & <https://sites.psu.edu/videogamebreakdown/professional-gaming/>

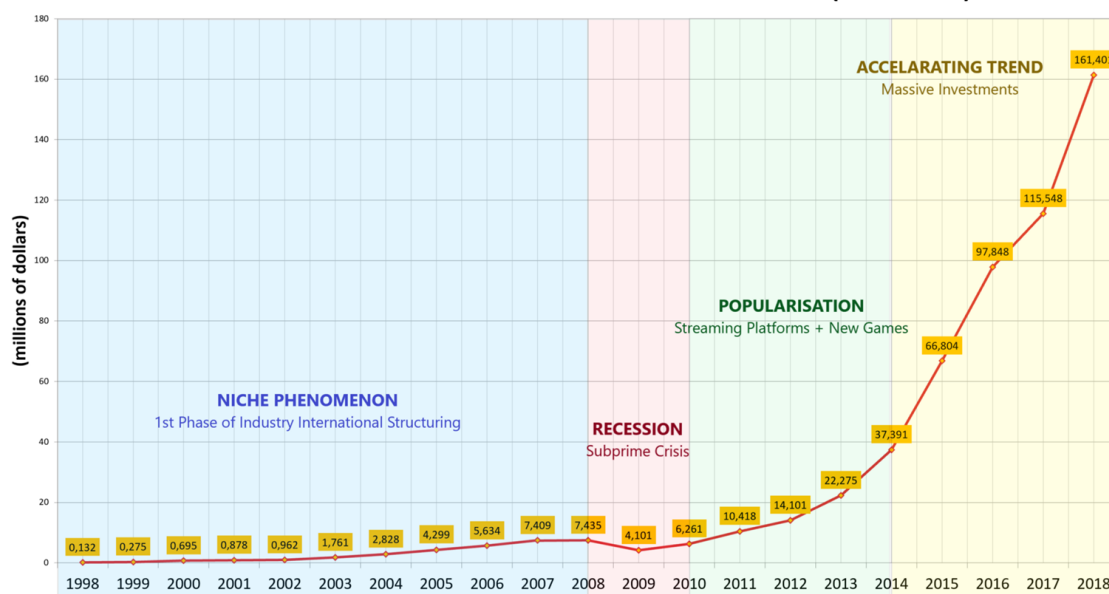


Γράφημα 8: Το παρόν γράφημα παρουσιάζει την απότομη εξέλιξη, μέσα από την επιρροή των συνεπειών της κρίσης. *Σημείωση: Παρατηρείται η άμεση, απότομη άνοδος, μετά την πρώτη καμπή της χρονιάς 2009. Από εκεί και έπειτα τα esports εκτοξεύονται.*
 Πηγή: EsportsEarnings & <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html>

3.2 Ευκαιρίες και «κουσούρια»

Το ενδιαφέρον αυξήθηκε και οι επενδύσεις εμφανίζονταν η μια μετά την άλλη καθότι η «δυνατότητα μετατροπής των esports σε επαγγελματικό αθλητικό πλεονέκτημα (*asset*), που περιλαμβάνει πολλαπλές ροές εσόδων, ιδίως προσοδοφόρα δικαιώματα μέσων (*media rights*) και συμφωνίες ροής (*streaming rights*), κερδοφόρες ευκαιρίες διαφήμισης και χορηγιών» (Newman, 2020, σελ. 19) έμοιαζε να μπορεί να μετατραπεί άμεσα σε πραγματικότητα. Οι πρώτες σημαντικές ευκαιρίες ξεκίνησαν να πλάθονται εφόσον οι παίκτες βίωναν σιγά σιγά την επαγγελματικοποίηση και την εκρηκτική εξέλιξη του κλάδου. Αυτό οδήγησε σε διαρκώς αυξανόμενη πίεση, αν κανείς συνυπολογίσει και τα τοξικά φαινόμενα του πρώτου διαστήματος, τα οποία αναφέρθηκαν παραπάνω.

TOTAL PRIZE MONEY DISTRIBUTED IN ESPORTS PER YEAR (1998-2018)



Γράφημα 9: Στην περίπτωση αυτή παρουσιάζεται η κλιμάκωση των επάθλων των ανταγωνιστικών πρωταθλημάτων, υπογραμμίζοντας την εκρηκτική ανάπτυξη που περιγράφεται μετά το 2010. *Πηγή:* Esports Chronology, Nico Besombes, 2019, Medium.com - <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e>

Η πίεση οδήγησε τους επαγγελματίες –ορισμένες φορές κατόπιν παρότρυνσης– στη χρήση αναβολικών ουσιών. Σκάνδαλα ξέσπασαν τα επόμενα χρόνια, εμπλέκοντας διάφορες ομάδες που πρωταγωνιστούσαν στις μεγαλύτερες σκηνές. Η καταγγελία που οδήγησε στην αποκάλυψη του προβλήματος έγινε το 2015, στις αρχές της «χρυσής εποχής» των esports. Ο Kory “Semphis” Friesen δήλωσε σε συνέντευξή του πως εκείνος και το υπόλοιπο roster της “Cloud 9” έκαναν χρήση του σκευάσματος Adderall, φάρμακο που περιέχει τέσσερα άλατα αμφεταμίνης. Οι διοργανώτριες αρχές έλαβαν άμεσα μέτρα μπαίνοντας στη διαδικασία να δρομολογήσουν anti-doping διαδικασίες. Εξαιτίας και άλλων υποψιών, δημιουργήθηκε η Esports Integrity Commission,¹⁷ με κύριες αρμοδιότητες την αντιμετώπιση φαινομένων doping, αλλά και απάτες που σχετίζονταν με παράνομη στοιχηματική δραστηριότητα ή εξαπάτηση παικτών και οργανισμών. Ο σχηματισμός της επιτροπής ήρθε να επισημοποιήσει την επαγγελματικοποίηση του ηλεκτρονικού ανταγωνισμού, αναγνωρίζοντας παράλληλα την ανάγκη

¹⁷ Επιτροπή Ακεραιότητας Esports.

σύστασης ανεξάρτητων ελεγκτικών οργανισμών και διεθνών οργανώσεων για την περαιτέρω οργάνωση του κλάδου.

Τα σκάνδαλα *doping* δεν ήταν όμως τα μόνα μελανά σημεία στην πρόωρη ιστορία των *esports*. Ο χώρος ήταν ήδη συνδεδεμένος από τις πρώτες μέρες απότομης ανόδου του με τη διεξαγωγή στοιχηματικών δραστηριοτήτων, οι οποίες είναι άμεσα εμπλεκόμενες με τη βιομηχανία των παιχνιδιών. “Skins lotteries”,¹⁸ “crash betting”¹⁹ και “loot boxes”²⁰ αποτελούν ορισμένες από τις κυρίαρχες μορφές τζόγου εντός της βιομηχανίας. Οι συγκεκριμένες δραστηριότητες δεν περιορίζονταν, όπως φαίνεται, πάντοτε εντός νομικού πλαισίου, καθώς όλο και περισσότερες παράνομες –ή στο «όριο» της νομιμότητας– ιστοσελίδες έκαναν την εμφάνισή τους. Το θέμα περιπλέκεται ακόμα περισσότερο, λόγω του ενεργού *debate* που υπάρχει εντός των φορέων της κοινότητας, αλλά και εξωτερικών παραγόντων, αναφορικά με τη φύση των δραστηριοτήτων. Ο διαχωρισμός ως προς το τι θεωρείται τζόγος και τι όχι δεν είναι ξεκάθαρος, δημιουργώντας νέες περιπλοκές (Macey και συνεργάτες, 2020), ειδικότερα υπό την πίεση των παραδοσιακών “bookmakers”. Οι τελευταίοι προσφέρουν στοιχηματικές επιλογές εντός των πλατφορμών τους, ενώ ταυτόχρονα χορηγούν μεγάλες διεθνείς διοργανώσεις προκειμένου να διαφημίσουν το *brand name* τους (Macey και συνεργάτες, 2020). Παρά ταύτα, το μεγαλύτερο κομμάτι του στοιχηματισμού πραγματοποιούνται μέσω των «παραδοσιακών» *esports-gaming* μεθόδων. Μόνο αφότου σημειώθηκε ένας συγκεκριμένος αριθμός σκανδάλων, κατηγορώντας παίκτες για στήσιμο αγώνων (*match-fixing*) αλλά και επαγγελματίες *streamers* που διαφήμιζαν παράνομες ιστοσελίδες, τα πράγματα άλλαξαν. Μετά την εμπλοκή και της *Interpol*, στην οποία, κατά την διάρκεια ενός πρωταθλήματος το 2018, έφτασαν 39 αναφορές για πιθανό στήσιμο αγώνων (Chikish και συνεργάτες, 2019), οι εταιρείες ανέλαβαν δράση. Η αρχική πρόβλεψη του Grove (2016),

¹⁸ Η χρήση εικονικών αγαθών, όπως διακοσμητικά στοιχεία σε όπλα εντός παιχνιδιού, ως μια μορφή εικονικού νομίσματος, που στοιχηματίζεται έναντι ποσού, βασιζόμενο σε μια προαποφασισμένη φέρουσα αξία.

¹⁹ Παιχνίδι πραγματικού χρόνου που προσιδιάζει σε ρουλέτα. Οι παίκτες τοποθετούν τα στοιχήματά τους και περιμένουν ο πολλαπλασιαστής να φτάσει στο προσωπικά αναμενόμενο σημείο προτού εξαργυρώσουν τα κέρδη τους. Σε διαφορετική περίπτωση χάνουν.

²⁰ Σφραγισμένα μουσικά κουτιά. Οι παίκτες τα αγοράζουν με πραγματικά χρήματα, τζογάροντας στο περιεχόμενο τους, για να κερδίσουν κάποιου είδους πολύτιμο αντικείμενο, που εν συνεχεία μπορούν να μεταπωλήσουν για κέρδος.

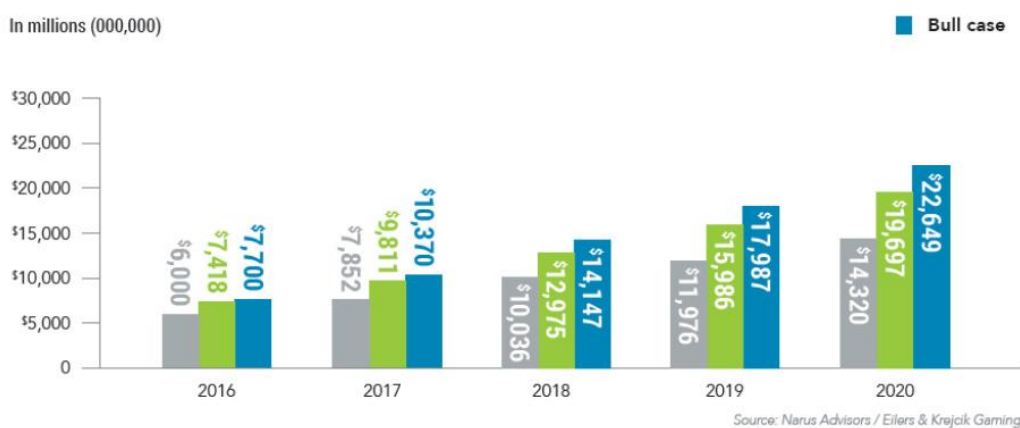
άλλαξε άρδην μετά την αντίδραση των μεγάλων εταιρειών όπως η Valve, που κινήθηκαν νομικά ενάντια σε ένα μεγάλο όγκο ιστοσελίδων, θέτοντας ταυτόχρονα ένα πλαφόν στον όγκο και τη διαδικασία στοιχηματισμού μέσω lotteries και boxes. Τα γραφήματα 11 και 12 αποτυπώνουν την αναπροσαρμογή των δεδομένων της έρευνας, μετά τις κινήσεις των εταιρειών για τον περιορισμό του παράνομου στοιχηματισμού. Παρά τους περιορισμούς και τις απαγορεύσεις, η διαφορετικότητα του «τζογαρίσματος», έξω από τα όρια του παραδοσιακού στοιχηματισμού, διατηρεί τη δυναμική. Σύμφωνα με τους Sweeney και συνεργάτες (2019), «οι διαφορετικές αγορές στα τυχερά παιχνίδια (των) esports, χρημάτων και skin betting, [...] θα προσελκύσουν σε μεγάλο βαθμό διαφορετικούς τύπους παικτών» (σελ. 6). Εντούτοις, οι διασυνδέσεις που υπάρχουν ανάμεσα στη συμμετοχή –ως θεατής– στα esports, τον στοιχηματισμό γενικότερα και ειδικότερα στους esports αγώνες, καθρεφτίζουν εκείνες που παρατηρούνται στους θεατές των παραδοσιακών αθλημάτων. Αν και δεν μπορεί να υπογραμμιστεί μία προφανής αιτία, τα ευρήματα δείχνουν ότι τα video games και τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια συγκλίνουν όσο ενσωματώνονται σε νέα πλαίσια και αποτελούν, κατά έναν τρόπο, αποτέλεσμα της δομής και της κουλτούρας οι οποίες χαρακτηρίζουν τα βιντεοπαιχνίδια εν γένει (Macey και συνεργάτες, 2020).

Cash gambling on esports: Market size through 2020



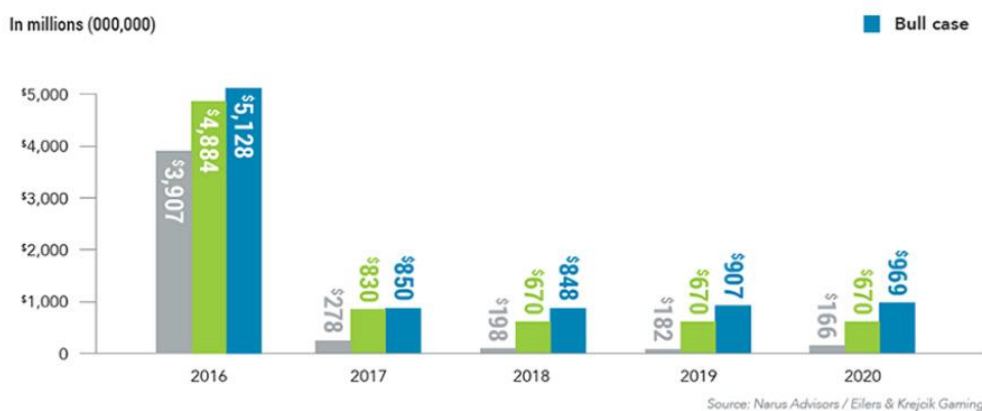
Γράφημα 10: Κατά την έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 2016, διαμορφώθηκε το παρόν γράφημα, που αποτυπώνει την πρόβλεψη για το 2020. Σημείωση: Νεότερα δεδομένα σε ελεύθερη μορφή στάθηκε αδύνατο να βρεθούν. Οι προβλέψεις βασίζονται στην εκτίμηση της εξέλιξης του εμπλεκόμενου κοινού στον χώρο των esports. Εντός των πηγών παραθέτουμε το σύνολο της έρευνας. Πηγή: Esports & Gambling: Where's the Action?, Chris Grove, Eilers & Krejcik Gaming, Narus, Αύγουστος 2016 - <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf>

Skin gambling on esports: Market size through 2020



Γράφημα 11: Αρχική εκτίμηση των ερευνητών πριν την εφαρμογή κανόνων και τις νομικές επιπλοκές. Πηγή: Esports & Gambling: Where's the Action?, Chris Grove, Eilers & Krejcik Gaming, Narus, Αύγουστος 2016 - <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf>

Skin gambling on esports: Market size through 2020



Γράφημα 12: Το αναπροσαρμοσμένο γράφημα μετά την επιβολή των περιορισμών.
Πηγή: *Esports & Gambling: Where's the Action?*, Chris Grove, Eilers & Krejcik Gaming, Narus, Αύγουστος 2016 - <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf>

Βιβλιογραφία 3ου Κεφαλαίου

Χαραλαμπίδης, Θ. (2019), *Ο σύγχρονος τρόπος χρήσης των internet cafe στην Ελλάδα*. Πτυχιακή Εργασία, Σχολή Διοίκησης & Οικονομίας, Τμήμα Διοίκησης Επιχειρήσεων, Κατεύθυνση Μάρκετινγκ, Αλεξάνδρειο Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Θεσσαλονίκης.

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019, April 13), *eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) Economics?* Retrieved April 3, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/332781901_eSports_A_New_Era_for_the_Sports_Industry_and_a_New_Impulse_for_the_Research_in_Sports_and_Economics.

Grove, C. (2016, August), *ESPORTS & Gambling: Where's the action?* Retrieved August 5, 2021, from <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf>.

Macey, J., Abarbanel, B., & Hamari, J. (2020), What predicts esports betting? A study on consumption of video games, esports, gambling and demographic factors. *New Media & Society*, 23(6), 1481–1505. <https://doi.org/10.1177/1461444820908510>

Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2020), Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy. *Communication & Sport*, 216747952096103. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>

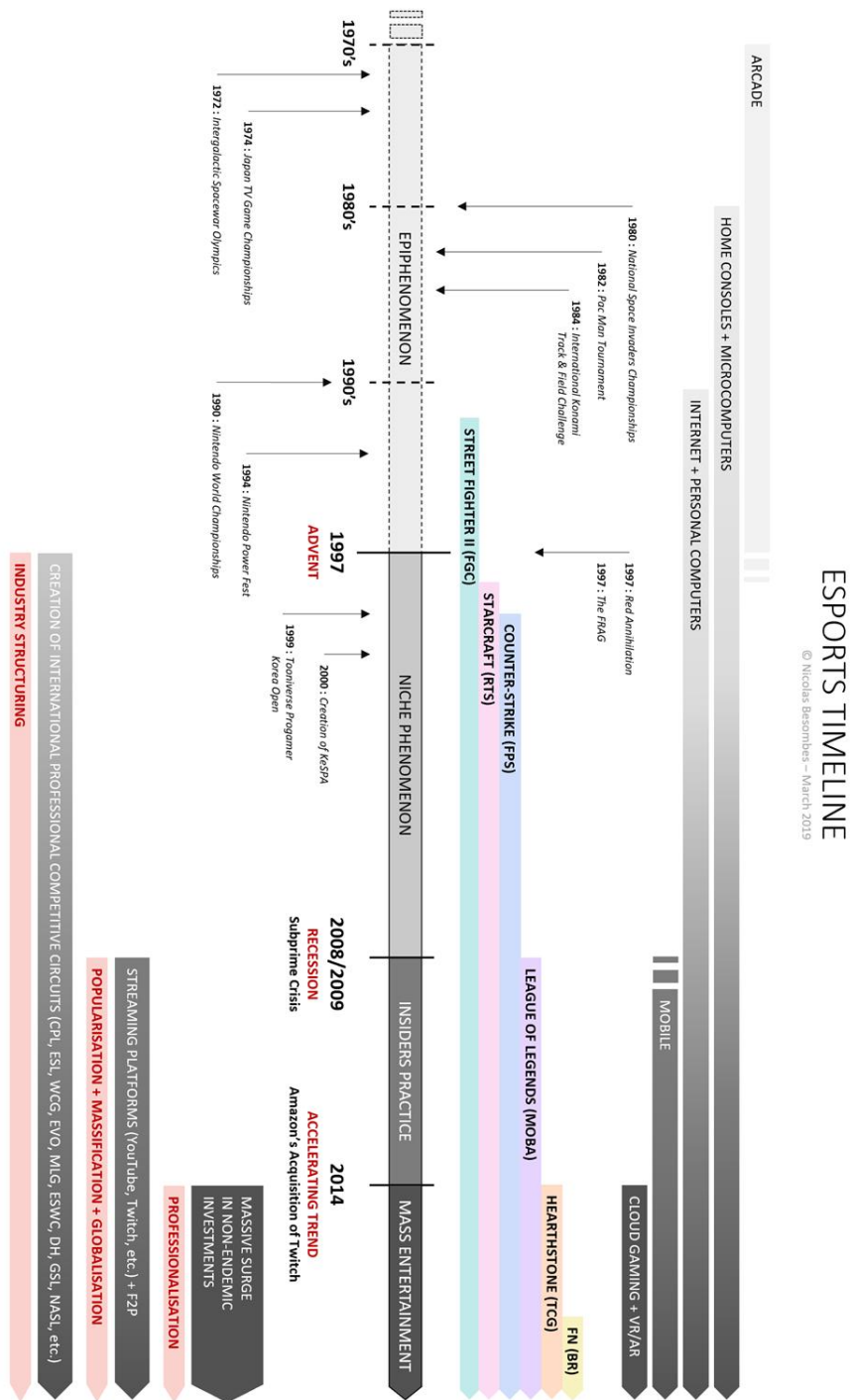
Sweeney, K., Tuttle, M. H., & Berg, M. D. (2019), Esports gambling: Market structure and Biases. *Games and Culture*, 16(1), 65–91. <https://doi.org/10.1177/1555412019872389>

Κεφάλαιο 4^ο

Η ανάπτυξη, η «πρόκληση» του COVID-19 και το μέλλον

4.1 Σε νέα ύψη και επίπεδα

Η αλματώδης ανάπτυξη των esports τα τελευταία χρόνια οδήγησε στην ολοένα και μεγαλύτερη διόγκωση του κλάδου των esports. Τα μέτρια –από σκοπιά οργάνωσης, οικονομικής κίνησης και εμπλεκόμενων φορέων– πρωταθλήματα άρχισαν να δίνουν τη θέση τους σε διαρκώς μεγαλύτερες, πιο ολοκληρωμένες και πιο επαγγελματικές διοργανώσεις. Παίκτες και προπονητές «δένονταν» με επαγγελματικά συμβόλαια, παρόμοια με εκείνα που απολαμβάνουν οι επαγγελματίες αθλητές των παραδοσιακών αθλημάτων. Αυστηρότεροι κανόνες θεσπίστηκαν αναφορικά με τις μετακινήσεις/μεταγραφές παικτών εξωτερικού σε εγχώρια πρωταθλήματα, ενώ δόθηκε περισσότερο βάρος στις αναπτυξιακές λίγκες, ειδικότερα στην Ευρώπη. Από το 2014 και έπειτα, η παγκόσμια esports σκηνή μεταπηδά από το στάδιο του "Popularization + Massification + Globalisation" σε εκείνο των μαζικών επενδύσεων, της επαγγελματικοποίησης (*professionalisation*) και της εμπλοκής φορέων, που μέχρι εκείνο το σημείο δεν είχαν δείξει ιδιαίτερο ενδιαφέρον (όπως αποτυπώνεται και στην εικόνα 9). Λίγο αργότερα, αναδεικνύεται η τάση που θέλει τις συνδρομές της καλωδιακής τηλεόρασης να μειώνονται στις Η.Π.Α. (Φθινόπωρο 2017), ενώ την ίδια στιγμή το μεγαλύτερο μέρος των παλαιών συνδρομητών μεταπηδά στις streaming πλατφόρμες. Το γεγονός αυτό εκμεταλλεύονται οι μεγαλύτεροι εκπρόσωποι των τελευταίων, εξασφαλίζοντας τα αποκλειστικά δικαιώματα προβολής της πλειοψηφίας των μεγαλύτερων esports διοργανώσεων (Chikish και συνεργάτες, 2019).



Εικόνα 9: Το παρόν γράφημα παρουσιάζει αναλυτικά την πορεία εξέλιξης του κλάδου των esports, από την πρώτη του εμφάνιση μέχρι τις ημέρες μας. Η εκρηκτική, ανοδική τάση των τελευταίων ετών φαίνεται έντονα, καθώς το διάστημα από το ένα στάδιο στο επόμενο μικραίνει όλο και περισσότερο. *Πηγή:* Esports Chronology, Nico Besombes, 2019, Medium - <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e>

Πέρα, όμως, από το ενδιαφέρον των επιχειρήσεων και την εκρηκτική δραστηριότητα γύρω από τις επενδύσεις, τα esports έφτασαν να απασχολούν

ακόμη και τα μέλη της Ολυμπιακής Επιτροπής. Τον Οκτώβριο του 2017, η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή,²¹ σε διάσκεψή της, έθεσε ως θέμα τη συμπερίληψη των esports στον τομέα των sports. Η πρόταση βασίστηκε σε ορισμένους άξονες. Ένας εξ' αυτών αφορούσε το δημογραφικό στοιχείο που φέρουν τα esports, με στόχο την εμπλοκή των εν λόγω ηλικιών με τις δραστηριότητες των Ολυμπιακών Αγώνων. Εν συνεχεία, γινόταν σαφές πως τα esports πρεσβεύουν τα ολυμπιακά ιδεώδη, αλλά και πως οι e-αθλητές προετοιμάζονται με την ίδια ένταση των αθλητών παραδοσιακών αθλημάτων για την συμμετοχή τους (Kim και συνεργάτες, 2020). Παρά τα πρώτα θετικά βήματα, δύο χρόνια αργότερα η ΔΟΕ προχώρησε σε αναδιατύπωση της πρώτης της δήλωσης. Η νέα δήλωση (2019) όριζε πως οι Ολυμπιακοί Αγώνες δεν είναι έτοιμοι να φιλοξενήσουν οποιαδήποτε δραστηριότητα που δεν βασίζεται σε παραδοσιακά αθλήματα, ενώ παράλληλα προέτρεπε τους επαγγελματίες esports αθλητές σε εμπλοκή με παραδοσιακά αθλήματα και υγιείς αθλητικές συνήθειες (Kim και συνεργάτες, 2020). Η δεδομένη αλλαγή πλεύσης, πέρα από την συμπίρρευση με την άποψη περί διαχωρισμού sports και esports που παρουσιάζει, δρομολογήθηκε κυρίως από τη χρήση βίας εντός μιας σειράς esports τίτλων η οποία έρχεται σε ευθεία σύγκρουση με τα ολυμπιακά ιδεώδη.

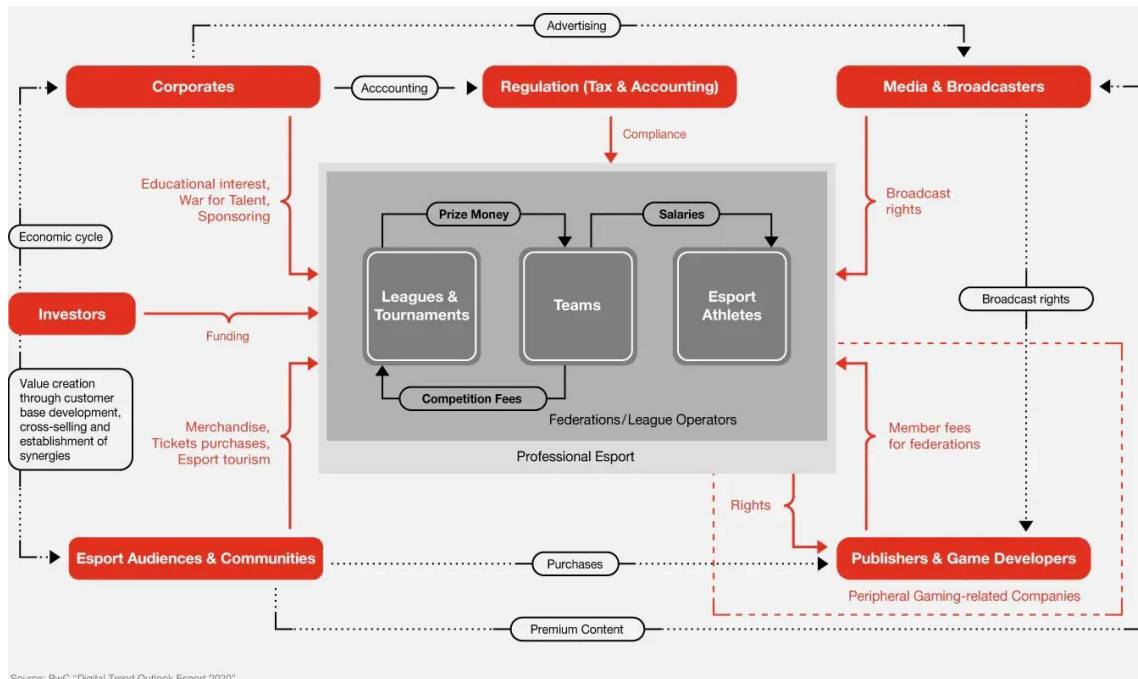
Διαφορετική γραμμή πλεύσης, ωστόσο, αποφάσισε να ακολουθήσει το Ολυμπιακό Συμβούλιο της Ασίας,²² καθότι έκανε γνωστό πως πέρα από το breakdancing, θέση μεταξύ των αθλημάτων που θα προσφέρουν μετάλλια θα έχουν και ορισμένα esports. Η κατηγοριοποίηση τους θα εμπίπτει σε εκείνη των “intellectual titles”, δίπλα στο σκάκι, δίχως να έχουν γίνει γνωστοί ποιοι ακριβώς τίτλοι θα συμπεριλαμβάνονται (Fudge & Chen, 2020). Η παρούσα εξέλιξη αποτελεί συνέχεια της παρουσίας πέντε esports τίτλων με τη μορφή επίδειξης στα Asian Games του 2018. Για τις ανάγκες δε της διοργάνωσης, οι αρμόδιες αρχές έχουν δρομολογήσει και την κατασκευή ειδικού σταδίου, χωρητικότητας σχεδόν 4.100 θέσεων.²³

²¹ International Olympic Committee.

²² Olympic Council of Asia (OCA).

²³ Στην επίσημη ιστοσελίδα της διοργάνωσης: https://www.hangzhou2022.cn/En/presscenter/preparationprogress/202105/t20210513_11839.shtml.

4.2 Νέες προκλήσεις, νέες προσεγγίσεις



Εικόνα 10: Μια πιο σύνθετη δομή του οικοσυστήματος των esports. Εντός της παρουσιάζονται οι σχέσεις των εμπλεκόμενων μερών αλλά και οι “δυνάμεις” που συγκροτούν και κινούν το σύστημα. Πηγή: Vitale G.L., Advani D., Akman K.A., 2020, Digital Trend Outlook 2020: Esports, PwC - <https://www.pwc.de/en/technology-media-and-telecommunication/digital-trend-outlook-esport-2020.html#ueberblick>

Συζητώντας όμως για το 2022 και τη συνέχεια της πορείας των esports, οφείλουμε να μην αφήσουμε εκτός σχολιασμού την επίδραση που είχε η παγκόσμια υγειονομική κρίση του COVID-19 στον κλάδο των esports. Οι οικονομικές επιπτώσεις της πανδημίας ήταν –και σε ορισμένες περιπτώσεις παραμένουν– ιδιαίτερα σοβαρές. Τα αλληπάλληλα lockdowns άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι επιχειρήσεις, φέρνοντας στο προσκήνιο την τηλεργασία, την απομακρυσμένη πρόσβαση αλλά και την περαιτέρω ενίσχυση υπηρεσιών, όπως οι πάσης φύσεως κατ’ οίκον διανομές προϊόντων. Η φύση και δομή των esports, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο διαμορφώνονται οι ροές των εσόδων του κλάδου, επέτρεψαν σε αυτόν να διατηρήσει και να ενισχύσει τη θέση του σε παγκόσμιο επίπεδο.

Τα πρωταθλήματα διατηρήθηκαν με τους αγώνες να περνούν σε εντελώς online μορφή. Όπως διαπιστώθηκε, ένα κομμάτι των εσόδων που αφορούσε τα

εισιτήρια εξαφανίστηκε, ωστόσο το μεγαλύτερο μέρος της χρηματοδότησης μέσω sponsorship διατηρήθηκε και μάλιστα ενισχύθηκε. Το πλήγμα δε στην κατηγορία των εισιτηρίων εξισορροπήθηκε από τη σταθερή και ανοδική τάση αγοράς των αναμνηστικών ειδών που προσέφεραν οι ομάδες μέσω των e-shops τους.

1.	The International 2021	\$40,018,400.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
2.	The International 2019	\$34,330,069.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
3.	The International 2018	\$25,532,177.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
4.	The International 2017	\$24,687,919.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
5.	The International 2016	\$20,770,460.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
6.	The International 2015	\$18,429,613.05	Dota 2	16 Teams	80 Players
7.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Solo	\$15,287,500.00	Fortnite		100 Players
8.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Duo	\$15,100,000.00	Fortnite	50 Teams	100 Players
9.	The International 2014	\$10,931,103.00	Dota 2	14 Teams	70 Players
10.	Honor of Kings World Champion Cup 2021	\$7,728,000.00	Arena of Valor	12 Teams	66 Players
11.	PGI.S 2021 Main Event	\$7,068,071.00	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	32 Teams	136 Players
12.	LoL 2018 World Championship	\$6,450,000.00	League of Legends	24 Teams	131 Players
13.	LoL 2016 World Championship	\$5,070,000.00	League of Legends	16 Teams	86 Players
14.	LoL 2017 World Championship	\$4,946,969.00	League of Legends	24 Teams	128 Players
15.	Honor of Kings World Champion Cup 2020	\$4,606,400.00	Arena of Valor	12 Teams	60 Players
16.	Call of Duty League Championship 2020	\$4,600,000.00	Call of Duty: Modern Warfare	10 Teams	50 Players
17.	PUBG Global Championship 2019	\$4,080,000.00	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	32 Teams	128 Players
18.	Fortnite Fall Skirmish Series - Clubs Standings	\$4,000,000.00	Fortnite	8 Teams	498 Players
19.	Overwatch League - Season 2 Playoffs	\$3,500,000.00	Overwatch	8 Teams	77 Players
20.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Creative	\$3,250,000.00	Fortnite	8 Teams	32 Players
21.	Overwatch League 2021 - Playoffs	\$3,200,000.00	Overwatch	8 Teams	71 Players
22.	DAC 2015	\$3,057,521.00	Dota 2	20 Teams	100 Players
23.	Overwatch League 2020 - Playoffs - Grand Finals	\$3,050,000.00	Overwatch	4 Teams	44 Players
24.	Six Invitational 2020	\$3,000,000.00	Rainbow Six Siege	16 Teams	80 Players
25.	Six Invitational 2021	\$3,000,000.00	Rainbow Six Siege	20 Teams	100 Players

Εικόνα 11: Τα μεγαλύτερα χρηματικά έπαθλα στην ιστορία των esports ως σήμερα.
 Πηγή: EsportsEarnings - <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

Η παρούσα λίστα αναδεικνύει την ορθότητα του επιχειρήματος που χρησιμοποιήθηκε παραπάνω, υπό διπλή έννοια. Πρώτον, εντός του 2020, μιας χρονιάς όπου ολόκληρος ο πλανήτης βρισκόταν σε αναγκαστικό κατ' οίκον περιορισμό, τα esports συνέχισαν να διενεργούν και να ολοκληρώνουν πρωταθλήματα, τα έπαθλα των οποίων φιγουράρουν εντός της πρώτης εικοσιπεντάδας (Εικόνα 10). Δεύτερον, με την σταδιακή δειλή επανεκκίνηση της καθημερινότητας, η Valve οργάνωσε και ολοκλήρωσε το The International 2021,²⁴

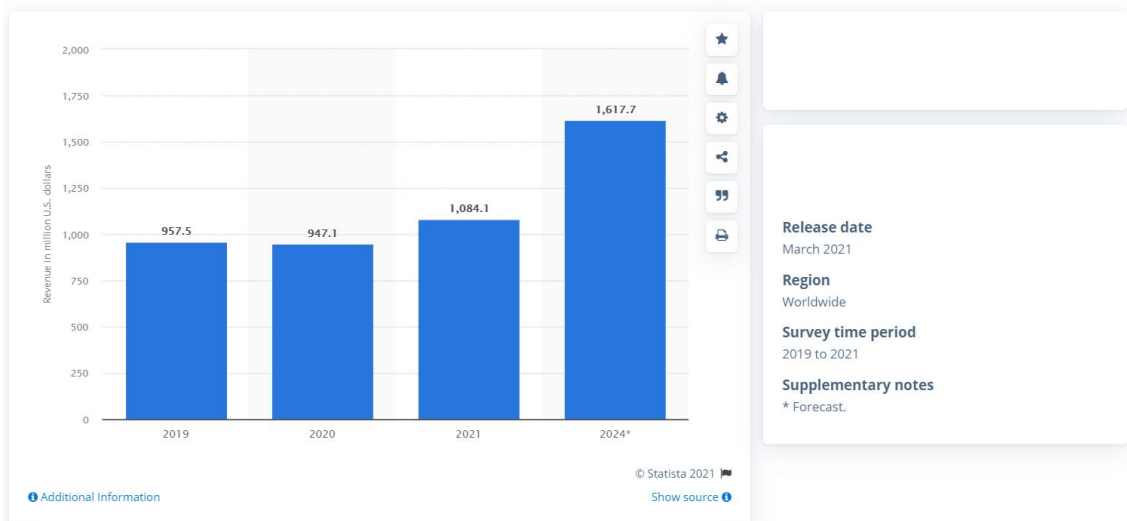
²⁴Παγκόσμιο Πρωτάθλημα στον τίτλο "Dota 2".

τη διοργάνωση που προσέφερε το μεγαλύτερο ως σήμερα καταγεγραμμένο έπαθλο στην ιστορία των esports (Εικόνα 10, θέση 1 της λίστας). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει και ο τρόπος με τον οποίο συγκεντρώθηκε το συγκεκριμένο ποσό: Η διοργανώτρια αρχή προσέφερε αρχικά ένα έπαθλο της τάξεως των \$1,6 εκατομμυρίων. Εν συνεχεία, το 25% επί των πωλήσεων των “Battle Pass”²⁵ διοχετευόταν από την εταιρεία στο χρηματικό έπαθλο του πρωταθλήματος. Μέσα από αυτή τη διαδικασία προστέθηκαν σχεδόν \$38,5 εκατομμύρια στο αρχικό έπαθλο.²⁶

Media > Video Gaming & eSports

eSports market revenue worldwide from 2019 to 2024

(in million U.S. dollars)



Γράφημα 13: Η εξέλιξη των εσόδων του κλάδου των esports από το 2019 έως το 2024. Πηγή: Statista 2021- <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

Η πορεία του κλάδου αποτυπώνεται και στο Γράφημα 13. Ο κλάδος αντέχει την πίεση που δρομολογεί η παγκόσμια υγειονομική κρίση (2020), ενώ, κατά το έτος 2021, τα έσοδά του ξεπερνούν αυτά της καλύτερης έως τώρα χρονιάς του (2019).

²⁵ Ειδικά διαμορφωμένα πακέτα (bundles) εντός παιχνιδιού, τα οποία αγοράζαν οι παίκτες για να υποστηρίξουν τις αγαπημένες τους ομάδες, αποκτώντας ταυτόχρονα μοναδικό περιεχόμενο (αμφιέσεις χαρακτήρων κ.ά.) εντός παιχνιδιού. Τα συγκεκριμένα bundles χωρίζονται σε επίπεδα και κάθε επίπεδο μέχρι το τελευταίο ξεκλειδώνεται από έναν συνδυασμό πόντων εντός τίτλου και χρηματικού αντιτίμου.

²⁶ Πηγή: https://liquipedia.net/dota2/The_International/2022 (ημερομηνία ελέγχου πηγής: 10/11/2021).

Η πρόβλεψη για το 2024 φαίνεται ακόμα πιο ενθαρρυντική, αν και κατά πολλούς ορίζεται ως συγκρατημένη με τα μέχρι τώρα δεδομένα.

4.3 Ανήκουν τα esports στο «μέλλον»;

Ένα δύσκολο ερώτημα που έχει απασχολήσει αρκετούς ερευνητές, με διαρκώς αυξανόμενο ενδιαφέρον το τελευταίο χρονικό διάστημα. Ωστόσο, στον αγώνα για την ανίχνευση, μελέτη και ανάλυση των στοιχείων δεν επιδίδονται μόνο ερευνητές, ακαδημαϊκού και μη προσανατολισμού, αλλά σχεδόν όλα τα εμπλεκόμενα μέρη (*stakeholders*) του κλάδου. Ως αυτό το σημείο η εργασία έχει υπηρετήσει το γενικότερο στόχο του πρώτου μέρους της, που δεν είναι άλλος από το να επιχειρήσει διαμέσου μιας σύντομης παρουσίασης να δώσει απάντηση σε αυτό το μεγάλο ερώτημα. «Τα esports είναι το μέλλον των αθλημάτων δεξιοτήτων» (σελ. 7), αναφέρει πολύ εύστοχα ο Andrejkonics (2019), συμπληρώνοντας παράλληλα πως η συμμετοχή και εμπλοκή «μη ενδημικών χορηγών» (σελ. 7)²⁷ θα προσφέρει στο οικοσύστημα των esports μεγάλες προοπτικές εξέλιξης και συνθήκες υγιούς ανταγωνισμού. Όπως σημειώνει ο Summerley (2019), η βασική διαφορά ανάμεσα στα παραδοσιακά sports και τα esports εδράζεται στο γεγονός πως ο δεύτερος κλάδος έχει διαφορετικό εναρκτήριο σημείο σε σχέση με τον πρώτο, από την άποψη της ιστορικής εξέλιξής του. Μια πτυχή από αυτές που θίγονται εδώ υπογραμμίζει τις αρχικές διαφοροποιήσεις πρωταθλημάτων με βάση το φύλο, τη φυλή, την ηλικία, την ικανότητα στην ιστορία των sports. Κάτι τέτοιο δεν παρατηρείται στην esports κοινότητα (σελ. 15), με τα όρια ωστόσο να ακουμπούν αυτά του άγραφου νόμου, χωρίς όμως να δεσμεύουν τη μη συμμετοχή.²⁸ Μια άλλη σημαντική πτυχή αγγίζει το τεχνολογικό επίπεδο στο οποίο βρίσκεται η κοινωνία σήμερα. Τα esports αναπτύσσονται σε μια περίοδο που, σε αντιστοιχία με το πρώτο στάδιο εξέλιξης του επαγγελματικού μέρους των sports, η τεχνολογία

²⁷ Παραδείγματα εμπλοκής μη ενδημικών χορηγών στον κλάδο των esports υπάρχουν πολλά. Ορισμένα μόνο ονόματα περιλαμβάνουν την Mercendez-Benz, την KIA, την Ford, την Redbull, την VISA, την Mastercard και πολλούς ακόμα.

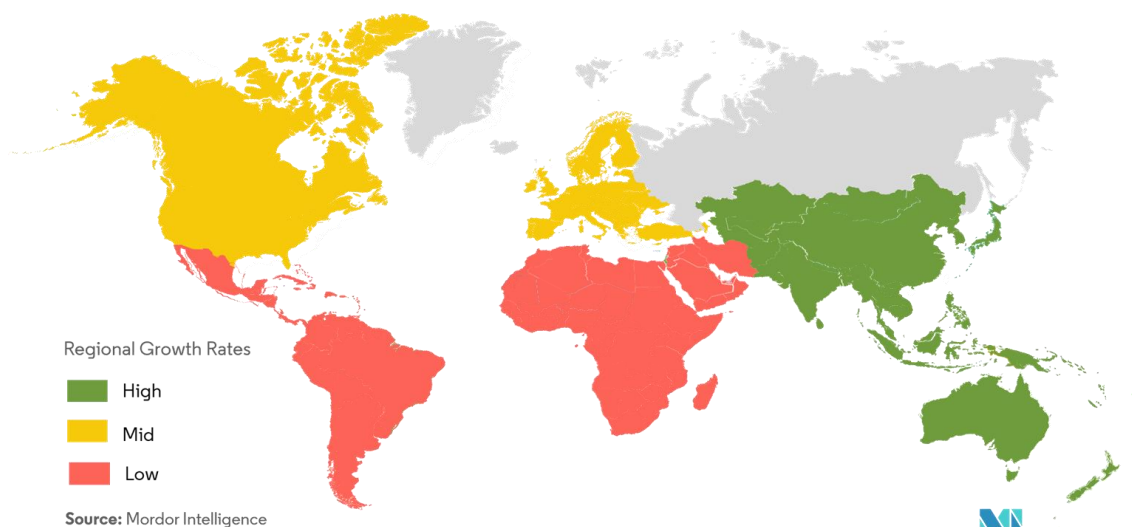
²⁸ Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η συμμετοχή του πρώτου διεμφυλικού παίκτη σε επαγγελματική ομάδα χαμηλής δυναμικότητας. Η αντίδραση του κοινού –υπό την προστασία της ανωνυμίας του chat– ήταν εμφανής. Παρά ταύτα, σε επίπεδο συμπακτών και αντιπάλων, οι αντιδράσεις ήταν λιγοστές και κεκαλυμμένες, καθώς δεν υπήρχε –και δεν υπάρχει– διάταξη που να απαγορεύει ρητά τη συμμετοχή.

έχει να προσφέρει επιτεύγματα προς εκμετάλλευση, τα οποία με σωστή χρήση μπορούν να προσφέρουν περαιτέρω ώθηση στην ήδη καλπάζουσα ανάπτυξη (σελ. 15). Η Nalli (2019) εκτιμά πως η «ανάπτυξη θα συνεχιστεί. [...] αλλά θα αρχίσει να μειώνεται [...] όλο και περισσότεροι άνθρωποι εισέρχονται στα esports αυτή τη στιγμή, οπότε τελικά θα μείνουν λιγότεροι [...] για να ασχοληθούν με αυτό» (σελ. 22-23).

Η τρέχουσα κατάσταση και οι εκτιμήσεις των ειδικών συνηγορούν στις προβλέψεις των ερευνητών. Σήμερα παρατηρείται καλπάζουσα ανάπτυξη σε αρκετές χώρες, ενώ σε κάποιες άλλες, που δεν θα έπρεπε καν να βρίσκονται στον χάρτη, καταγράφεται αντίστοιχα χαμηλή, με ελαφριά ανοδική τάση (εικόνα 12). Παρά ταύτα, χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή κατά την μελέτη, καθώς ο κλάδος «δεν έχει ακόμα ένα τυπικό cash flow μοντέλο, εξ' αυτού οι επενδύσεις βασίζονται σε εικασίες γύρω από το πώς η βιομηχανία μπορεί και θα αναπτυχθεί» (Newman και συνεργάτες, 2020, σελ. 24).

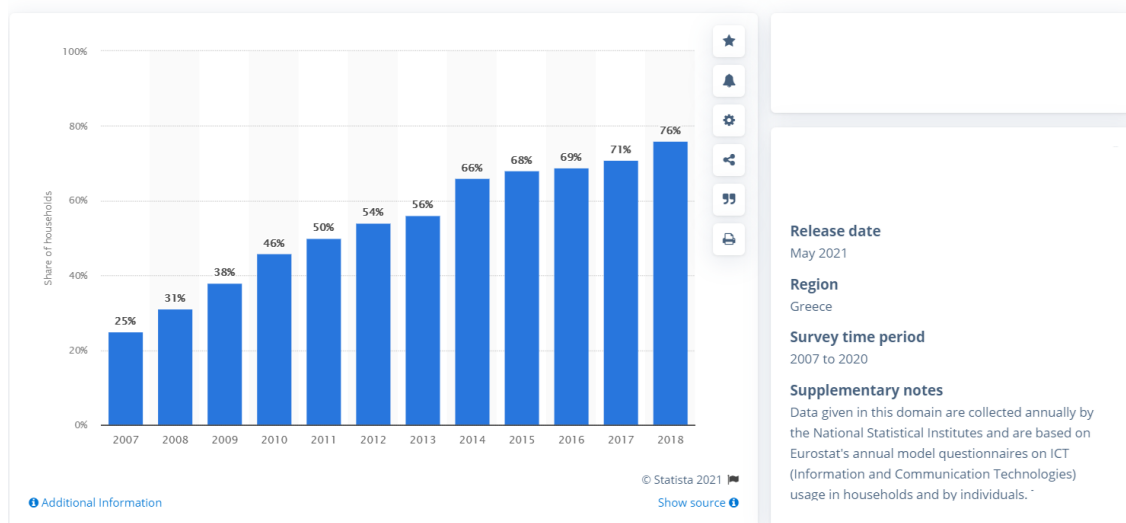
Ερχόμενοι στο δεύτερο μέρος της εργασίας, σκοπός είναι να αποτυπώσουμε την υπάρχουσα κατάσταση του κλάδου στην Ελλάδα και να ανιχνεύσουμε τις δυνατότητες εξέλιξης του στο άμεσο, αλλά και στο λίγο πιο μακρινό, μέλλον. Ένα σωστό εναρκτήριο σημείο, με αισθητά θετική αύρα μπορεί να βρεθεί στην πρόσβαση και τη χρήση του διαδικτύου που παρουσιάζουν τα ελληνικά νοικοκυριά. Οι δείκτες αυτοί αποτυπώνουν τη δυνατότητα των διεθνών esports πρωταθλημάτων, και, ως εκ τούτου, οι ελληνικές επαγγελματικές διοργανώσεις θα κατορθώσουν να φτάσουν σε ένα μεγάλο μέρος του συνόλου των νοικοκυριών στην Ελλάδα.

eSports Market - Growth Rate by Region (2019 - 2024)



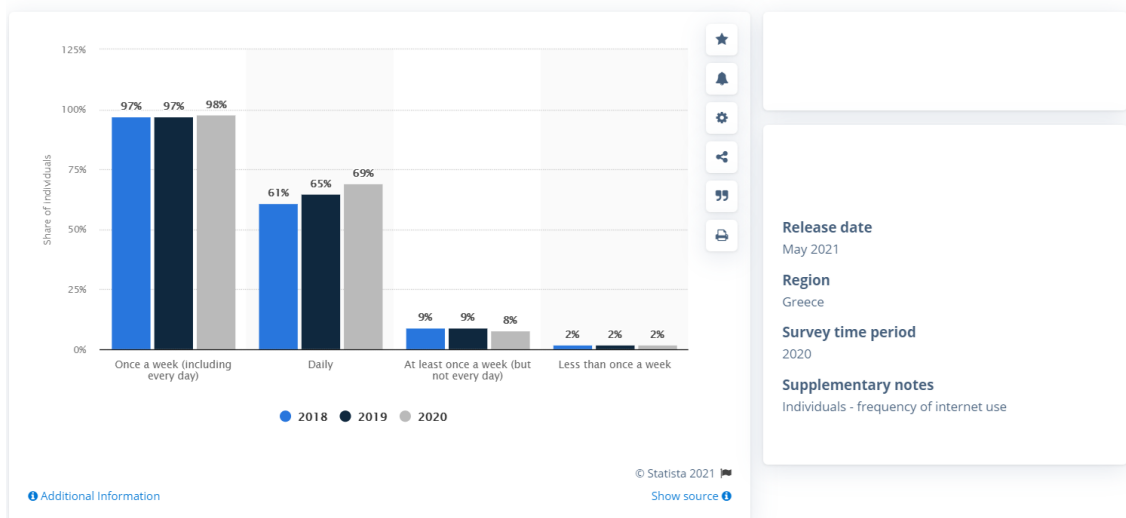
Εικόνα 12: Οι δείκτες ανάπτυξης του κλάδου των esports ανά ήπειρο, κατηγοριοποιημένοι με τρία διαφορετικά χρώματα σε χαμηλοί (ροζ), μεσαίοι (κίτρινο) και υψηλοί (πράσινο). *Σημείωση: Τα γκρι μέρη του χάρτη δεν παρουσιάζουν αρκετά δεδομένα για βέβαιες εκτιμήσεις.* Πηγή: Esports Market – Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2021-2026), Mordor Intelligence - <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>

Share of households with internet access in Greece from 2007 to 2020



Γράφημα 14: Το μερίδιο των νοικοκυριών με πρόσβαση στο διαδίκτυο από το 2007 έως και το 2020. *Σημείωση: Στο σημείο αυτό θα ήταν πρόπτον να σχολιάσουμε πως, λόγω του COVID-19 και των εκτεταμένων περιόδων κοινωνικής αποστασιοποίησης, ενδέχεται οι αιτήσεις και οι παροχές να έχουν ανέβει σε αριθμό έως το τέλος του 2021.* Πηγή: Statista - <https://www.statista.com/statistics/377701/household-internet-access-in-greece/>

Internet usage frequency among individuals in Greece between 2018 and 2020



Γράφημα 15: Η συχνότητα της χρήσης διαδικτύου μεταξύ των ατόμων, στην Ελλάδα, στο διάστημα 2018-2020. Πηγή: Statista.com - <https://www.statista.com/statistics/379049/internet-usage-at-home-greece/>

Βιβλιογραφία 4ου Κεφαλαίου

Andrejkovics, Z. (2019), *A newborn business, esports: Answering 63 real-life questions in esports: Discovering the esports business*. (M. Tischler, Ed.). éditeur inconnu.

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019, April 13), *eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) Economics?* Retrieved April 3, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/332781901_eSports_A_New_Era_for_the_Sports_Industry_and_a_New_Impulse_for_the_Research_in_Sports_and_Economics.

Fudge J., Chen H. (2020), *“BREAKING: Esports Joins Breakdancing as a Medaled Sport at the 2022 Asian Games”*, The Esports Observer. <https://archive.esportsobserver.com/esports-2022-asian-games/>

Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020), The rise of e-sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861–1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>

Nalli, J. (2019), *Effect of esports and future development of esports*. Theseus. Retrieved May 22, 2021, from <https://www.theseus.fi/handle/10024/168883>.

Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2020), Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy. *Communication & Sport*, 216747952096103. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>

Summerley, R. (2019), The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and E-sports. *Games and Culture*, 15(1), 51–72. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ: Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Κεφάλαιο 5ο

Μεθοδολογία της έρευνας

Με βάση τις ανάγκες της ανάλυσης των δεδομένων, αποφασίστηκε να συμπεριληφθούν τα ευρήματα της ποσοτικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της εργασίας. Πιο συγκεκριμένα, η συλλογή των απαντήσεων του ερωτηματολογίου μάς προσέφερε πληθώρα δεδομένων. Στοχεύοντας στην καλύτερη δυνατή συγκριτική ανάλυσή τους, τα δεδομένα συγκεντρώθηκαν, κατηγοριοποιήθηκαν και αναλύθηκαν εις βάθος, έχοντας ως βάση κατηγορίες όπως το φύλο, το επίπεδο μόρφωσης, την ηλικία και άλλες. Στόχος ήταν η ακόμα βαθύτερη ανάλυση ενός επιχειρηματικού κλάδου, που ταυτόχρονα αποτελεί κοινωνικό φαινόμενο. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, η έρευνα κατέληξε στην εφαρμογή μιας αναλυτικής προσέγγισης κατά την συγκέντρωση των δεδομένων αλλά και την εξαγωγή των συμπερασμάτων. Στόχος ήταν, διαμέσου των ομαδοποιήσεων των δεδομένων, να αντληθούν περισσότερα συμπεράσματα πέρα από εκείνα που προκύπτουν από την πρώτη ανάλυση των απαντήσεων στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου.

Ως προς τις μεθόδους συλλογής των δεδομένων διαμορφώθηκε ένα ερωτηματολόγιο που θα στόχευε στον γενικό πληθυσμό των gamers στην Ελλάδα (χορήγηση ερωτηματολογίων με ταυτόχρονη χρήση του διαδικτύου). Εδώ χρειάζεται να επισημανθεί πως το σύνολο της ερευνητικής διαδικασίας πραγματοποιήθηκε κατά την τελευταία περίοδο των εκτεταμένων κατ' οίκον περιορισμών (*lockdowns*) και, ως εκ τούτου, η διανομή των ερωτηματολογίων πραγματοποιήθηκε με εξ αποστάσεως μεθόδους. Η κατασκευή και η δημιουργία του ερωτηματολογίου δρομολογήθηκε από το μηδέν, καθώς έρευνα με στόχο την αποτύπωση της τρέχουσας κατάστασης και την ανίχνευση των δυνατοτήτων ανάπτυξης στην Ελλάδα πραγματοποιείται για πρώτη φορά.

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθεί ουσιαστικότερα ο τρόπος διαχείρισης του ερωτηματολογίου, αλλά και τι προσδοκείται να προκύψει από την ανάλυση των δεδομένων. Κεντρικό θέμα της εργασίας παραμένει η ανίχνευση της τρέχουσας κατάστασης του κλάδου στην Ελλάδα, αλλά κυρίως η ανάλυση των δυνατοτήτων ανάπτυξής του στο μέλλον. Τα δεδομένα του συνόλου τής παρούσας διπλωματικής εργασίας κατατάσσονται στην κατηγορία των πρωτογενών, καθώς συλλέγονται και αναλύονται για πρώτη φορά από τον ερευνητή-γράφοντα, που διενεργεί το σύνολο της εργασίας και δρομολογεί τη συγγραφή της.

5.1 Το ανώνυμο ερωτηματολόγιο

Τα δεδομένα συλλέχθηκαν με τη μέθοδο της τυχαίας δειγματοληψίας. Μέσω της διαδικασίας αυτής, κάθε μέλος της κοινότητας έχει τις ίδιες πιθανότητες επιλογής με όλα τα υπόλοιπα. Η τυχαιότητα της επιλογής συνδυάζεται με την πιθανότητα του κάθε επιλεχθέντος, υπό το πρίσμα της ανεξαρτησίας της μιας από μίαν άλλη. Στη συγκεκριμένη περίπτωση χρησιμοποιήθηκε αρχικά η μέθοδος δειγματοληψίας της χιονοστιβάδας (*snowball sampling*), και εν συνεχεία εκείνη της απλής τυχαίας δειγματοληψίας. Η πρώτη μέθοδος εντάσσεται στην κατηγορία των μη πιθανοτικών ευκαιριακών ειδών δειγματοληψίας, ενώ η δεύτερη σε εκείνη των πιθανοτικών ειδών δειγματοληψίας.

Αυτού του είδους οι ευκαιριακές διαδικασίες (μία εξ αυτών είναι το *snowballing sampling*) τείνουν να εφαρμόζονται σε έρευνες με πιλοτικό χαρακτήρα. Ωστόσο, στη συγκεκριμένη έρευνα, οι συνθήκες υπό τις οποίες διενεργήθηκε ήταν πρωτόγνωρες και αρκετά δύσκολες ως προς τη συλλογή των δεδομένων: ο τρόπος λειτουργίας και συμπεριφοράς της κοινότητας που παρακολουθεί τα esports φρενάρουν την ολική επιτυχία άλλων ειδών, με τη συγκεκριμένη δειγματοληψία χιονοστιβάδας να αποτελούσε αρχικά την πλέον ταιριαστή λύση.

Κατά την πρώτη δρομολόγηση της συλλογής των δεδομένων μέσω της εν λόγω δειγματοληψίας, βρέθηκε μια λύση που υπαγόρευσε την αλλαγή της στρατηγικής με σκοπό ακόμη μεγαλύτερη αντικειμενικότητα των αποτελεσμάτων. Επιλέχθηκε η περίπτωση της απλής τυχαίας δειγματοληψίας. Έπειτα ο ερευνητής ανάρτησε το ερωτηματολόγιο σε ομάδες που αριθμούσαν χιλιάδες μέλη στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και είχαν ως βασικό και απαραίτητο σημείο αναφοράς –ως κοινή συνισταμένη– την εμπλοκή των μελών τους με τον χώρο του gaming. Επιλέχθηκε η κατάλληλη περιγραφή κατά την ανάρτηση στις ομάδες αυτές, με ένα πλήθος ενεργών συμμετεχόντων και εμπλεκόμενων στο χώρο του gaming και των esports να συμπληρώνει το ερωτηματολόγιο. Η μέθοδος του *snowballing* απορρίφθηκε μαζί με τις απαντήσεις που είχαν δοθεί, διατηρώντας μόνο τις απαντήσεις που προέκυψαν από τη διαδικασία της απλής, τυχαίας δειγματοληψίας.

Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας, συγκεντρώθηκε ένα δείγμα απαντήσεων της τάξεως των εξακοσίων (600) μοναδικών, προσωπικών, ολοκληρωμένα απαντημένων ερωτηματολογίων. Έπειτα από τον απαιτούμενο έλεγχο που πραγματοποιήθηκε απορρίφθηκαν είκοσι έξι (26) ερωτηματολόγια, διαμορφώνοντας ένα τελικό δείγμα πεντακοσίων εβδομήντα τεσσάρων (574) απαντήσεων. Η μέθοδος της απλής τυχαίας δειγματοληψίας στάθηκε δυνατό να δρομολογηθεί και να ολοκληρωθεί μέσω διαδικτυακών μέσων και μεθόδων ανώνυμης επικοινωνίας με τον πληθυσμό και το δείγμα. Όλοι όσοι συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο ήταν ενημερωμένοι από την πρώτη στιγμή για το είδος και τον τίτλο της εργασίας, όπως και ότι παραχωρούν τα προσωπικά τους δεδομένα δημογραφικού χαρακτήρα από κοινού (ανώνυμα) με το σύνολο των απαντήσεων τους στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου. Το ερωτηματολόγιο ήταν διαθέσιμο προς απάντηση εντός του διαστήματος Ιουνίου - Σεπτεμβρίου 2021. Ολόκληρο το ερωτηματολόγιο μπορεί να βρεθεί στα παραρτήματα, στο τέλος της εργασίας.

5.2 Μέθοδος ανάλυσης των δεδομένων

Το πρώτο στάδιο αφορούσε τον σχηματισμό, τον έλεγχο και την τελική διάθεση του ερωτηματολογίου με σκοπό τη συγκέντρωση ενός ισχυρού δείγματος. Με την ολοκλήρωση της περιόδου που το ερωτηματολόγιο ήταν διαθέσιμο προς απάντηση στο κοινό, δρομολογήθηκε η διαδικασία ελέγχου των απαντήσεων. Απαντήσεις που δεν αντιμετώπισαν με σοβαρότητα το ερωτηματολόγιο –έστω και μία από τις ερωτήσεις– απορρίφθηκαν ως ανεπιθύμητες. Μετά από τη διαδικασία καθαρισμού των απαντήσεων, ξεκίνησε η διαδικασία ομαδοποίησης των δεδομένων. Τα δεδομένα που προέκυψαν ομαδοποιήθηκαν και επεξεργάστηκαν με κατάλληλο τρόπο, έτσι ώστε να προκύψουν γραφικές απεικονίσεις (κάθε είδους) και πίνακες.

Το δεύτερο στάδιο υπαγόρευε την αποτύπωση της τρέχουσας κατάστασης της ελληνικής σκηνής. Εδώ, τα παράγωγα της επεξεργασίας των ομαδοποιημένων δεδομένων αναλύονται βαθύτερα προκειμένου να εξακριβωθεί η ορθότητα της αξιολόγησης που προκύπτει. Η διαδικασία αυτή διαμόρφωσε ορισμένα συμπεράσματα που περιγράφουν την τωρινή κατάσταση.

Το τρίτο στάδιο παρουσιάζει, όπως και το προηγούμενο, μια ακόμα συγκριτική ανάλυση των δεδομένων. Στο σημείο αυτό γίνεται σύγκριση ανάμεσα στα παράγωγα του ερωτηματολογίου με άλλους παράγοντες που θα καθορίσουν τις δυνατότητες εξέλιξης της σκηνής. Οι παράγοντες αυτοί αφορούν:

- τα πλεονεκτήματα που πρέπει να χρησιμοποιηθούν ως «όπλα» προόδου,
- τα μειονεκτήματα και τις παθογένειες που καθυστερούν και ανακόπτουν τις δυνατότητες αλλά και την ίδια την ανάπτυξη του κλάδου,
- την εμπλοκή ή μη ελληνικών και διεθνών επιχειρήσεων που δραστηριοποιούνται στην Ελλάδα με τον εγχώριο κλάδο των esports,
- την εμπλοκή ή μη του κράτους διαμέσου των αντίστοιχων υπουργείων του και
- την επιλογή των κατάλληλων στρατηγικών και στοχεύσεων για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων ανάπτυξης της σκηνής.

Ολόκληρη η συγκριτική ανάλυση παρουσιάζεται στο Κεφάλαιο 6 που ακολουθεί, αμέσως μετά, ενώ τα συμπεράσματα της ανάλυσης στο Κεφάλαιο 7.

Κεφάλαιο 6^ο

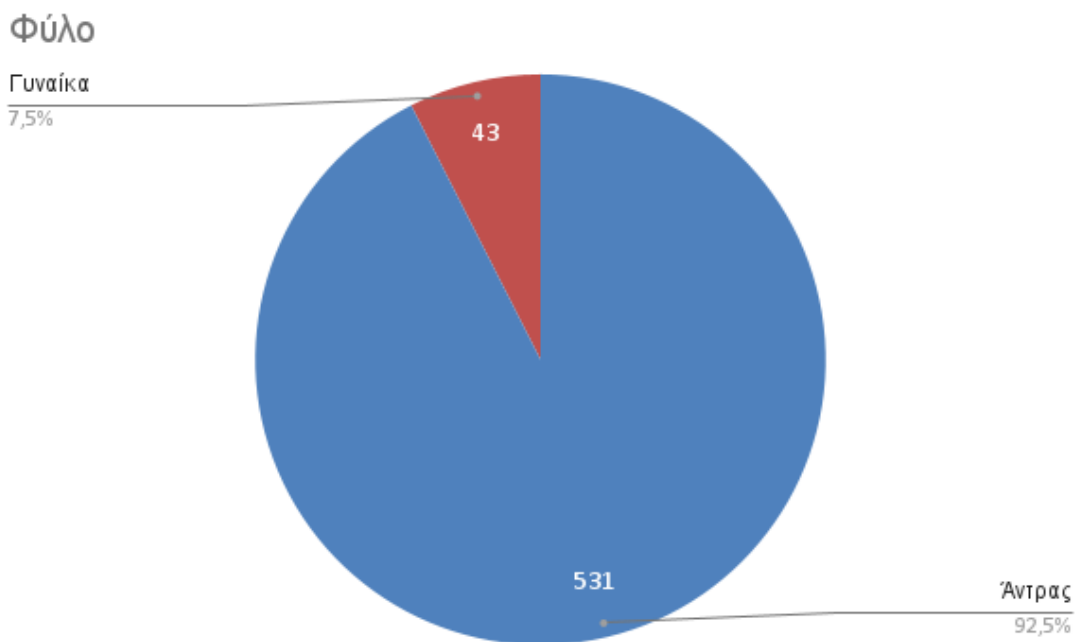
Συγκριτική ανάλυση των δεδομένων

6.1 Ανίχνευση της τρέχουσας κατάστασης

Ορισμένα εξαιρετικά ενδιαφέροντα στοιχεία προκύπτουν από την πρώτη κιόλας –σχετικά επιδερμική– ανάλυση των αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων. Τα δημογραφικά στοιχεία κάθε έρευνας αποτελούν στέρεη βάση πάνω στην οποία αναπτύσσεται η εξειδικευμένη και εις βάθος ανάλυση των δεδομένων που προκύπτουν από τις πιο στοχευμένες ερωτήσεις. Με την πρώτη ανάλυση των δημογραφικών προσφέρεται η δυνατότητα συνδυασμού των αποτελεσμάτων τους, με έτερα αποτελέσματα μετέπειτα ερωτήσεων, προσφέροντας νέες οπτικές και προσεγγίσεις στην εξαγωγή πιο σύνθετων συμπερασμάτων.

6.1.1 Τα δημογραφικά δεδομένα

Μια από τις πρώτες κιόλας παρατηρήσεις έρχεται να επιβεβαιώσει την άποψη ότι τα esports είναι ένας εξαιρετικά «ανδροκρατούμενος» χώρο, με περιορισμένο αριθμό γυναικών συμμετεχόντων. Το γυναικείο φύλο αποτελεί μόλις το 7,5% (Γράφημα 16).

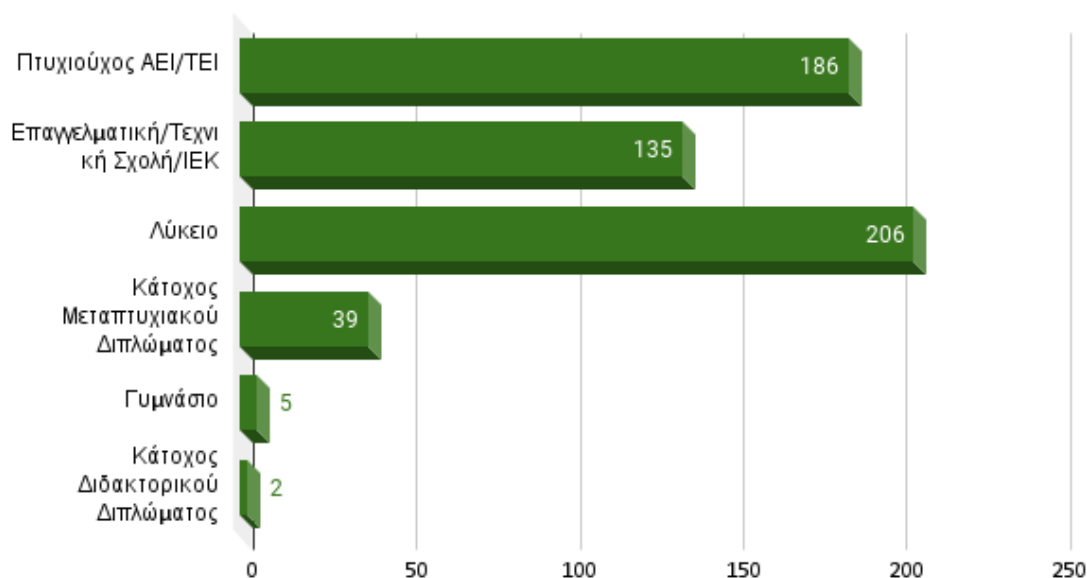


Γράφημα 16: Η αντιπροσώπευση των φύλων στην έρευνα (ερωτηματολόγια).

Διαφορά παρουσιάζεται και στο καταγραφόμενο επίπεδο εκπαίδευσης αλλά και απασχόλησης, όπως αποτυπώνεται και στο Γράφημα 17. Το 52,5% των αντρών δεν εργάζεται, ενώ το 44,2% των γυναικών βρίσκεται εκτός αγοράς εργασίας, αισθητά μικρότερο ποσοστό σε σχέση με τους πρώτους. Στο πεδίο της εκπαίδευσης, φαίνεται πως οι άντρες «υστερούν» σε σχέση με τις γυναίκες, καθώς κατά 36,3% είναι απόφοιτοι Λυκείου, με τους πτυχιούχους ΑΕΙ/ΤΕΙ να ακολουθούν με 32,2%. Οι γυναίκες είναι κατά 34,9% πτυχιούχοι ΑΕΙ/ΤΕΙ και κατά 30,2% απόφοιτοι Λυκείου.²⁹ Επί του συνόλου των ερωτηθέντων, οι απόφοιτοι Λυκείου αποτελούν την πλειονότητα (206 παρατηρήσεις), ενώ οι πτυχιούχοι ΑΕΙ/ΤΕΙ ακολουθούν σε κοντινή απόσταση (186 παρατηρήσεις).

²⁹ Αξίζει να επισημανθεί σε αυτό το σημείο ότι, λόγω της τεράστιας διαφοράς στην αντιπροσώπευση των φύλων, τα προαναφερθέντα στοιχεία πρέπει να προσεγγίζονται με ιδιαίτερη προσοχή, καθώς μπορεί να οδηγήσουν σε άστοχα συμπεράσματα. Το συγκεκριμένο πεδίο χρήζει, κατά την άποψη του γράφοντα, περαιτέρω έρευνας, ίσως ακόμα και υπό το πρίσμα σύνταξης μιας εργασίας που εξ ολοκλήρου θα αφοσιωθεί στην ανάλυση του «γυναικείου ζητήματος» στα esports.

Επίπεδο εκπαίδευσης ερωτηθέντων

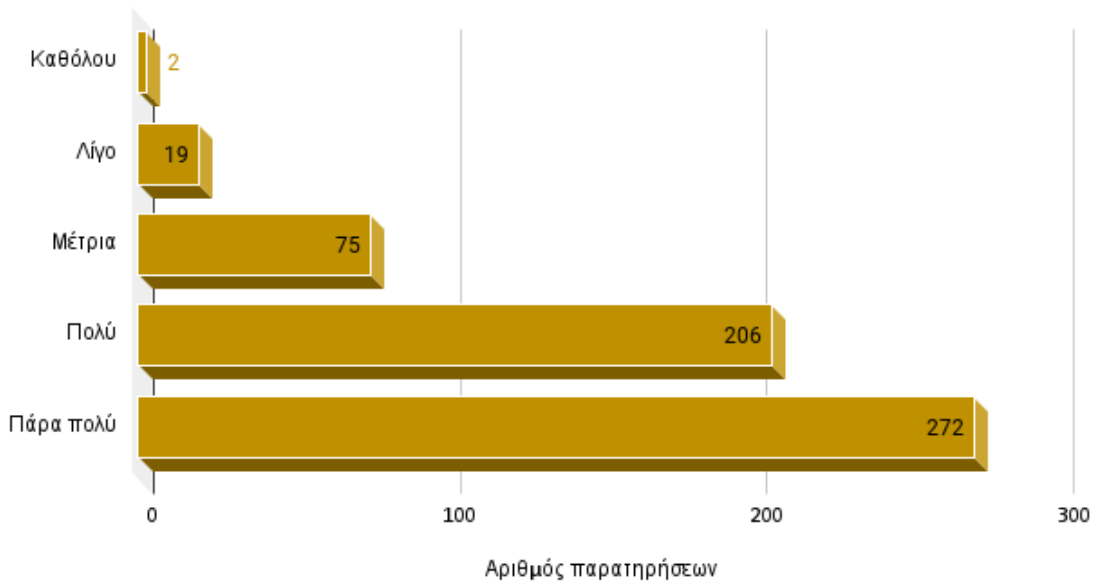


Γράφημα 17: Το επίπεδο εκπαίδευσης των ερωτηθέντων (ερωτηματολόγιο).

Τα δεδομένα που προκύπτουν από την ερώτηση περί ηλικίας των συμμετεχόντων επιτελούν ταυτόχρονα διπλό ρόλο: Αφενός επιβεβαιώνουν πως το κοινό που επιλέχθηκε ήταν σωστό, καθώς συμφωνούν με τα παγκόσμια δεδομένα που θέλουν τη συντριπτική πλειοψηφία των εμπλεκομένων με το gaming να βρίσκεται γύρω και κάτω από τα 35 έτη. Αφετέρου, μας δείχνουν πως το gaming κοινό, και ως επί το πλείστον οι θεατές των esports, αποτελούν ένα νεανικό ηλικιακό κοινό, που με τη σωστή στόχευση και τακτική, μπορεί να αποτελέσει κινητήριο δύναμη του κλάδου για αρκετά χρόνια, ενώ παράλληλα θα μεγαλώνει, με τις δικές του συνήθειες, τις νέες γενιές gamers γενικότερα, αλλά και esports θεατών.³⁰ Τη διατύπωση αυτή έρχονται να ενισχύσουν και τα στοιχεία που προκύπτουν μέσα από την έρευνα και αποτυπώνουν το επίπεδο της ενασχόλησης με το gaming. Η συντριπτική πλειοψηφία όσων συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο στην ερώτηση «Ασχολείστε με το gaming;» επέλεξαν να απαντήσουν από «Πολύ» έως «Πάρα πολύ» (βαθμίδες 4 και 5, σε κλίμακα από 1 έως 5).

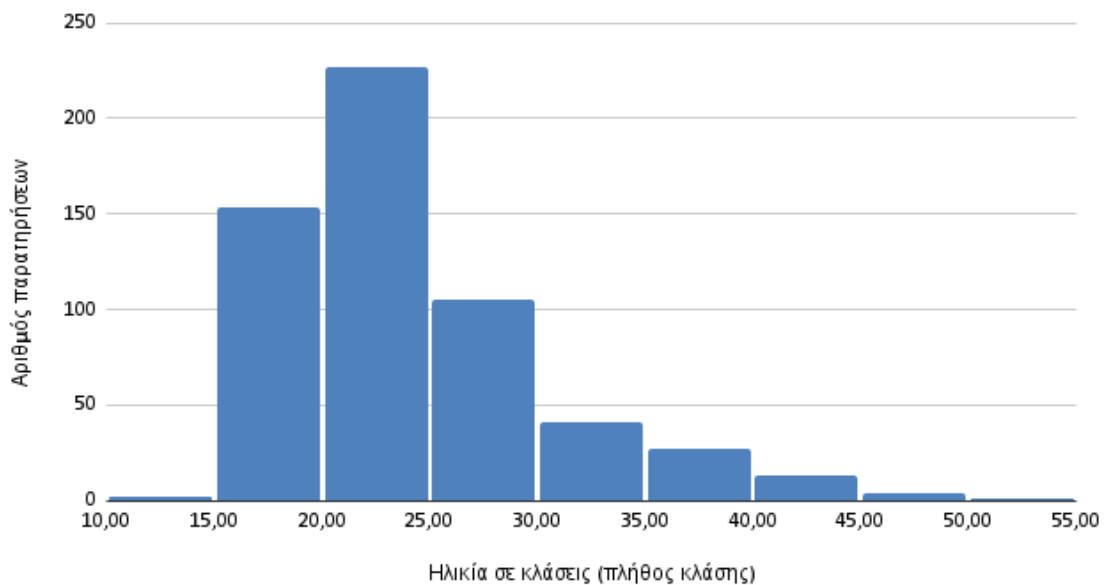
³⁰ Διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα παρατηρούνται και εδώ, με τις γυναίκες να είναι «νεότερες» από τους άντρες. Αναλυτικότερα επί των παρατηρημάτων.

Επίπεδο ενασχόλησης με το Gaming



Γράφημα 18: Το επίπεδο της ενασχόλησης με το gaming των ερωτηθέντων, σε κλίμακα 1 (καθόλου) έως 5 (πάρα πολύ) (ερωτηματολόγια).

Διάρθρωση ηλικιών ερωτηθέντων

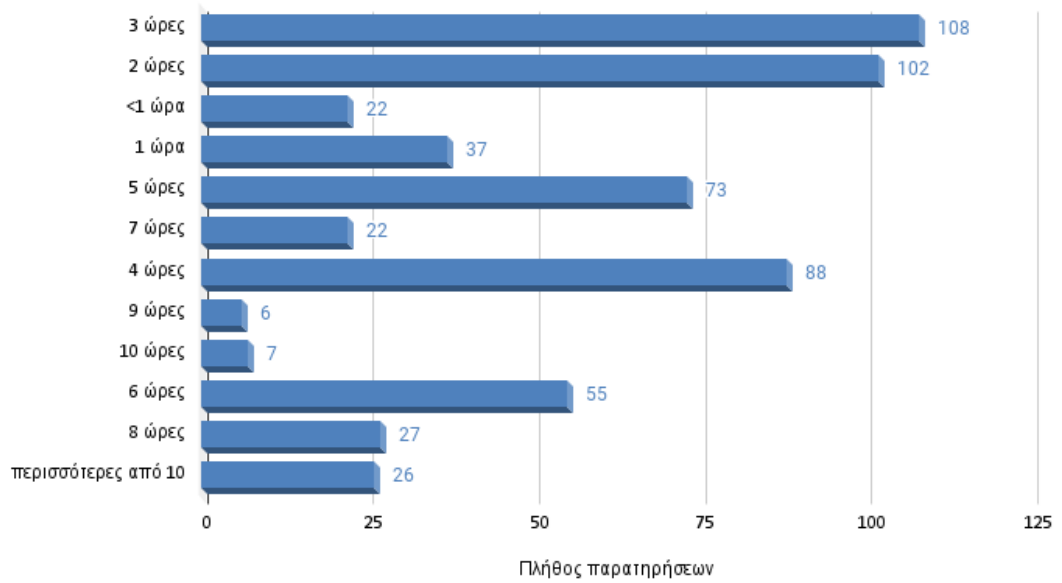


Γράφημα 19: Η διάρθρωση των ηλικιών, όπως αποτυπώνεται από το σύνολο των απαντήσεων (ερωτηματολόγια).

Τα δημογραφικά στοιχεία συμπληρώνονται από την καταγραφή των ωρών που διαθέτουν οι ερωτηθέντες για τις gaming ασχολίες τους. Με μια πρώτη ματιά φαίνεται ότι το μεγαλύτερο μέρος των ερωτηθέντων αφιερώνει από 2 (102 παρατηρήσεις) έως και 5 (73 παρατηρήσεις) το πολύ ώρες μπροστά από την οθόνη για ψυχαγωγικούς σκοπούς (3 ώρες: 108 παρατηρήσεις, 4 ώρες: 88 παρατηρήσεις). Τα δεδομένα όμως γίνονται πιο ενδιαφέροντα αν εστιάσουμε περισσότερο στις διαφοροποιήσεις με γνώμονα το φύλο, αλλά κυρίως σε εκείνες που προκύπτουν με το αν οι ερωτηθέντες είναι άνεργοι ή εργαζόμενοι. Σειρά γραφημάτων μας δείχνουν πως υψηλότερο ποσοστό των εργαζόμενων αφιερώνει από 2 έως 3 ώρες, ενώ των ανέργων από 3 έως 5 ώρες την ημέρα. Αν εστιάσουμε ακόμη περισσότερο στο φύλο, παρατηρούμε πως οι άνεργες γυναίκες αφιερώνουν (κατά πλειοψηφία) από 2 έως 4 ώρες, ενώ οι εργαζόμενες από 3 έως 5 ώρες. Θα περίμενε κανείς τα δεδομένα να αποτυπώνονται ανάποδα. Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Εδώ θα μπορούσαμε να σχολιάσουμε και μια ελαφριά αστοχία-παράλειψη του ερωτηματολογίου, καθώς για ακόμα μεγαλύτερη ακρίβεια στη συλλογή δεδομένων θα έπρεπε να αναζητηθούν και οι σχέσεις εργασίας που δεσμεύουν όσους συμμετέχουν. Είναι εύλογο κανείς να υποθέσει πως μια μερίδα των απαντήσεων, με την ιδιότητα του εργαζόμενου, που αφιερώνει παραπάνω χρόνο στη gaming ψυχαγωγία, μπορεί να βρίσκεται σε εργασία μερικής απασχόλησης (*part-time*). Ως εκ τούτου, σε σχέση με κάποιον άλλον συμμετέχοντα ο οποίος απασχολείται σε πλήρες ωράριο, διαθέτει περισσότερο χρόνο προς αφιέρωση. Στην αντίπερα όχθη, οι εργαζόμενοι άντρες αφιερώνουν (κατά πλειοψηφία) από 2 έως 4 ώρες, ενώ οι άνεργοι από 3 έως 6 ώρες την ημέρα.³¹

³¹ Όπως και στην περίπτωση των προηγούμενων δεδομένων που κατηγοριοποιούνται με βάση το φύλο, τα συμπεράσματα πρέπει να προσεγγίζονται με προσοχή, λόγω του απόλυτου αριθμού απαντήσεων που έχει ληφθεί ανά κατηγορία (άντρες-γυναίκες).

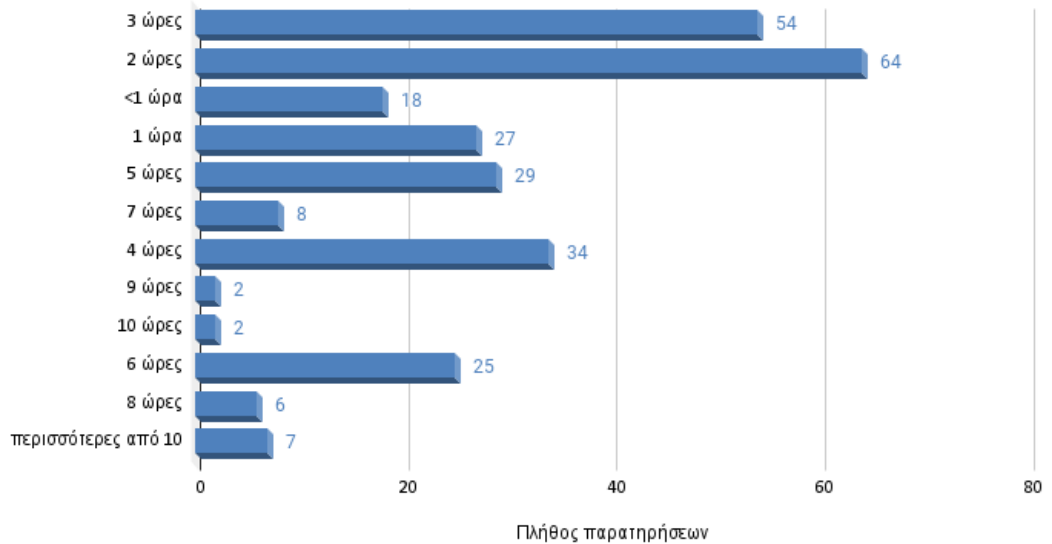
Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming



Γράφημα 20: Οι ώρες ανά ημέρα που αφιερώνουν οι συμμετέχοντες σε gaming ασχολίες (ερωτηματολόγια).

Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming

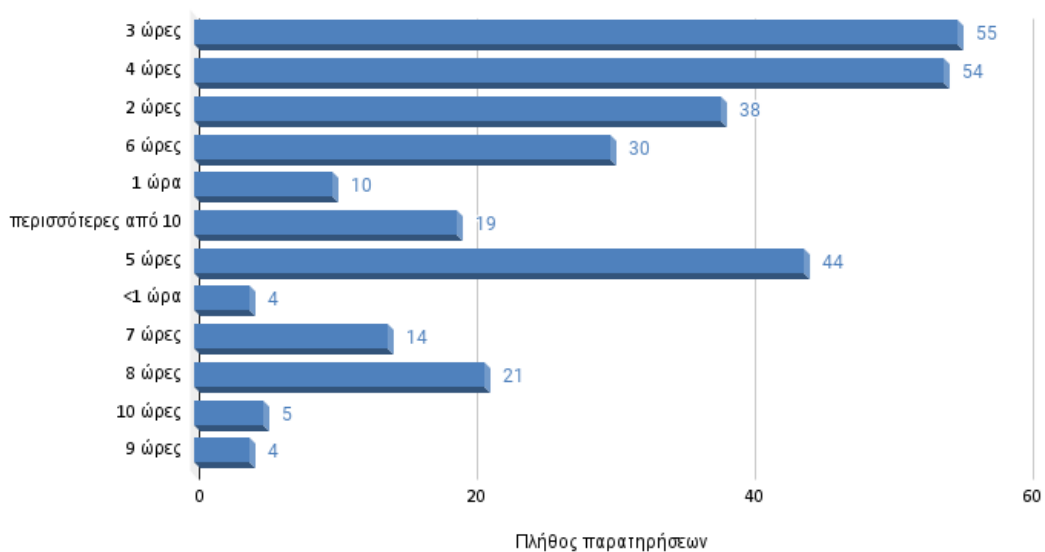
εργαζόμενοι ερωτηθέντες



Γράφημα 21: Ώρες ανά ημέρα που αφιερώνουν οι εργαζόμενοι ερωτηθέντες (ερωτηματολόγια).

Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming

άνεργοι ερωτηθέντες



Γράφημα 22: Οι ώρες ανά ημέρα που αφιερώνουν οι άνεργοι ερωτηθέντες (ερωτηματολόγια).

Από τα δεδομένα αυτά θα μπορούσαμε να υποθέσουμε πως, για την πλειονότητα των ερωτηθέντων, το gaming γενικότερα αποτελεί ίσως την κυρίαρχη μορφή διασκέδασης κατά τον ελεύθερο χρόνο τους. Με τα επιπρόσθετα δεδομένα που παρουσιάζονται στη συνέχεια, θα προσπαθήσουμε να ρίξουμε μια πιο διεισδυτική ματιά σχετικά με το κατά πόσο αυτές οι ώρες αφιερώνονται σε streaming πλατφόρμες για την παρακολούθηση esports διοργανώσεων. Παράλληλα, θα επιχειρήσουμε να ανιχνεύσουμε βάσει αυτών τις δυνατότητες ανάπτυξης της σκηνής σε εγχώριο επίπεδο, με μικρές αναφορές στην κατάσταση που επικρατεί στο εξωτερικό.

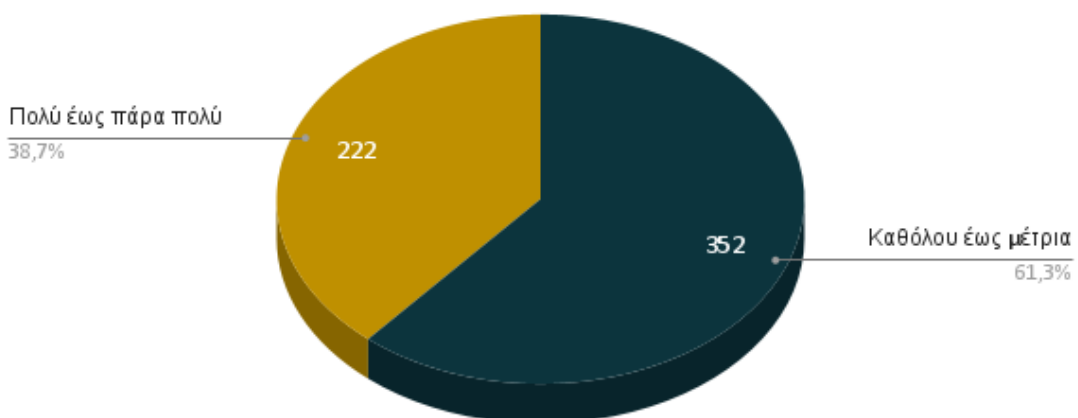
6.1.2 Οι διοργανώσεις του εξωτερικού

Μετά την ανάλυση των πρώτων δεδομένων που προκύπτουν από τα αρχικά στάδια της έρευνας και κατά κύριο λόγο τα δημογραφικά, αποκτούμε σταδιακά μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα, απαντώντας στο ερώτημα του κατά πόσο όσοι ασχολούνται με το gaming γενικότερα, αφιερώνουν χρόνο στην παρακολούθηση πρωταθλημάτων και διοργανώσεων esports, είτε εξωτερικού είτε εσωτερικού.

Όπως αποτυπώνεται στο γράφημα που παρουσιάζεται παρακάτω, μόλις το 38,7% των ερωτηθέντων παρακολουθεί διοργανώσεις «πολύ έως πάρα πολύ». Η μεγάλη πλειοψηφία των ερωτηθέντων φαίνεται πως ασχολείται σε μέχρι και «μέτρια» επίπεδα, στην καλύτερη των περιπτώσεων, με ένα σχετικά μεγάλο αριθμό να παρακολουθεί λίγο έως καθόλου. Η ανίχνευση του επιπέδου παρακολούθησης θεωρείται εξαιρετικά σημαντική για πολλούς λόγους. Ένας εξ αυτών είναι η πραγματοποίηση διαβάθμισης των ερωτηθέντων σε «μη θεατές esports» (επιλογή «καθόλου»), «περιστασιακούς θεατές» (επιλογές «λίγο» και «μέτρια») και «ενθουσιώδεις θεατές» (enthusiasts) (επιλογές «πολύ» και «πάρα πολύ»). Η διαβάθμιση αυτή μάς επιτρέπει να θέσουμε διαφορετικούς συντελεστές βαρύτητας κατά την ανάλυση της άποψης που εκφράζουν οι ερωτηθέντες. Παραδείγματος χάριν, διαφορετική βαρύτητα θα έχει η αρνητική άποψη ενός περιστασιακού θεατή για την ευρωπαϊκή esports σκηνή, και διαφορετική ενός ενθουσιώδη. Ο δεύτερος βρίσκεται σε θέση, χάρη στην παραπάνω ενασχόλησή του, να αντλεί περισσότερα δεδομένα σε προσωπικό επίπεδο και, ως εκ τούτου, να διαμορφώνει πιο ολοκληρωμένα και στοιχειοθετημένα συμπεράσματα αναφορικά με την κατάσταση και τις δυνατότητες της σκηνής.

Ποσοστό παρακολούθησης esports (εξωτερικού)

επί του συνόλου των παρατηρήσεων



Γράφημα 23: Ποσοστό παρακολούθησης esports (εξωτερικού), με συγκεντροποιημένα δεδομένα σε δύο κατηγορίες (ερωτηματολόγια).

Συμπληρωματικά στο προηγούμενο διάγραμμα (Γράφημα 23), θα μπορούσαμε να κάνουμε χρήση των δεδομένων που προκύπτουν κατά την ανάλυση της γνώμης σε συνδυασμό με τις ηλικίες που την εκφράζουν. Τα στοιχεία που προκύπτουν δείχνουν πως στην κατηγορία των “enthusiasts” συγκαταλέγονται ηλικίες κυρίως από 10 έως 35 ετών. Στην κατηγορία των περιστασιακών θεατών, οι ηλικίες ξεκινούν από 16 και φτάνουν έως τα 45 έτη, ενώ οι μη θεατές καλύπτουν ένα εύρος που ξεκινάει από τα 15 και φτάνει έως τα 40 έτη. Εδώ πρωτεύοντα ρόλο παίζει και ο απόλυτος αριθμός των απαντήσεων που ανήκουν σε κάθε μία από αυτές τις κατηγορίες. Η ανάλυση μέσα από αυτή τη σκοπιά μας επιτρέπει να δούμε πως υπάρχει μια μεγάλη μερίδα περιστασιακών θεατών. Αυτό επιβεβαιώνει την πρότερη εκτίμηση που κάνει λόγω πρακτικά για εν δυνάμει “enthusiasts”, μέσα από κατάλληλες πρακτικές και προσεγγίσεις, ενώ υπογραμμίζει το «χαμηλό» της ηλικίας των ενθουσιωδών θεατών, αλλά και των εν δυνάμει ενθουσιωδών.

Να σημειωθεί σε αυτό το σημείο, πως δεν αναζητήθηκε η γνώμη των ερωτηθέντων αναφορικά με το επίπεδο των πρωταθλημάτων του εξωτερικού, καθώς η ανάλυση θα μπορούσε να οδηγήσει σε λανθασμένα συμπεράσματα. Λόγω της ποιότητας της παραγωγής, των εμπλεκόμενων φορέων και επιχειρήσεων, του ιδιαίτερα μεγάλου αριθμού ενεργών πρωταθλημάτων, σε διαφορετικά είδη παιχνιδιών, της μεγαλύτερης επαγγελματικοποίησης που παρουσιάζουν οι διαφορετικές σκηνές του εξωτερικού, αλλά και μια σειρά άλλων παραγόντων που θεωρούνται σημαντικοί. Αντ’ αυτού, έγινε προσπάθεια ανίχνευσης των κυρίαρχων ειδών παιχνιδιών πρωταθλημάτων εξωτερικού που παρακολουθούν οι Έλληνες θεατές. Η ανίχνευση των ειδών μας επιτρέπει να ισχυροποιήσουμε περαιτέρω τα συμπεράσματά μας για την εγχώρια σκηνή. Η δεδομένη διατύπωση πραγματοποιείται καθώς –με βάση τη μέχρι τώρα επιστημονική παρατήρηση– γίνεται αντιληπτό ότι η Ελλάδα αποτελεί μέρος του ευρωπαϊκού αλλά και παγκόσμιου οικοσυστήματος, ακολουθώντας τις ίδιες τάσεις. Παρά ταύτα, παρατηρείται πιο αργή κίνηση εκ μέρους της. Για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να πούμε πως όσα παρατηρούμε σε διεθνές επίπεδο αγγίζουν την Ελλάδα στο μέτρο του δυνατού με μια μικρή καθυστέρηση δύο έως τριών ετών. Τα είδη παιχνιδιών που παρακολουθούν περισσότερο οι Έλληνες θεατές, κατηγοριοποιούνται ως εξής (από το πιο δημοφιλές, στο λιγότερο δημοφιλές): 1.

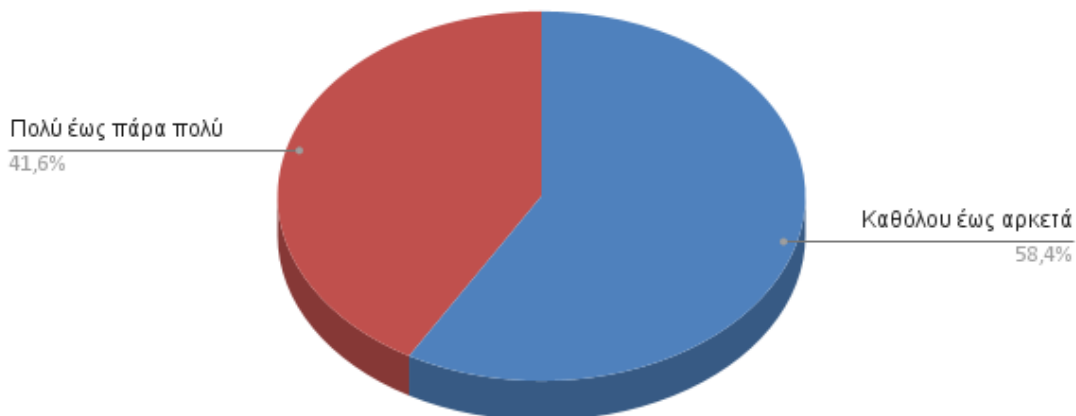
MOBA, 2. Shooting, 3. Sports, 4. Card, 5. Mobile παιχνίδια.³² Η διαφορά των δύο πρώτων από τα υπόλοιπα εμφανίζεται ιδιαίτερα αυξημένη. Αυτό επιβεβαιώνει κατά μία έννοια όσα γνωρίζουμε έως σήμερα αναφορικά με την ανάπτυξη των ειδών και των αντίστοιχων σκηνών τους.

Τα MOBA, έχοντας ως ναυαρχίδα το “League of Legends”, απολαύουν παγκόσμιας αναγνωρισιμότητας. Το παιχνίδι της Riot Games έχει κατορθώσει την τελευταία τριετία να καταγράψει σταθερή άνοδο, ενώ παράλληλα έχει διαμορφώσει μια σειρά –θα μπορούσαμε να πούμε– «ηπειρωτικών» επαγγελματικών πρωταθλημάτων, κορυφαίου επιπέδου, με στιβαρή εσωτερική δομή και σταθερούς συμμετέχοντες, κάνοντας χρήση και του μοντέλου του “franchise”, κατά το οποίο οι ομάδες αγοράζουν μία φορά τη θέση τους στο κλειστό πρωτάθλημα που προσφέρεται. Έπειτα μπορούν να ασχοληθούν με την ανάπτυξη του brand name τους από κοινού με τις αγωνιστικές τους επιτυχίες. Στην επιτυχία των MOBA έρχεται να προσθέσει το δικό του λιθαράκι το “Dota 2”, με τα πρωταθλήματά του, και κυρίως το “The International”, ένα παγκόσμιο ετήσιο τουρνουά που μέχρι και σήμερα κατέχει πολλαπλές θέσεις στη λίστα με τα μεγαλύτερα προσφερόμενα έπαθλα.

³² Αν θέλουμε να είμαστε 100% ακριβείς, τα τέσσερα πρώτα αποτελούν είδη-κατηγορίες παιχνιδιών, ενώ το πέμπτο στοιχείο αγκαλιάζει μια πιο μεγάλη κατηγορία η οποία περιλαμβάνει είδη παιχνιδιού που παίζονται όμως σε διαφορετικές mobile εκδόσεις. Η σημείωση πραγματοποιείται για αποφυγή παρεξηγήσεων, καθώς η συγκεκριμένη αποτύπωση είναι δόκιμη, αλλά όχι 100% ακριβής.

Συγκριτική ανάλυση

MOBA games



Γράφημα 24: Η ανάλυση πραγματοποιείται με τη διαμόρφωση δύο κατηγοριών, στο ίδιο μήκος κύματος καταγραφής των “ενθουσιωδών” και “περιστασιακών” θεατών (ερωτηματολογία).

Τα shooting games βρίσκονται στη δεύτερη θέση. Η κατηγορία αυτή αγκαλιάζει ορισμένους παραδοσιακούς esports τίτλους, όπως το “Counter-Strike: Global Offensive”, αλλά και νέες κυκλοφορίες που ανεβαίνουν γρήγορα σε αναγνωρισιμότητα. Μεταξύ αυτών είναι και το “Valorant” της Riot Games, αλλά και νέα και παλαιότερα Battle Royal games. Αξίζει να επισημανθεί πως τα shooting games, όπως αναφέρονται εντός του ερωτηματολογίου, περιλαμβάνουν και τους Battle Royal τίτλους. Θέλοντας να είμαστε ακόμα περισσότερο ακριβείς, θα έπρεπε να σχηματίσουμε δύο διαφορετικές κατηγορίες για να συλλέξουμε δεδομένα. Παρά ταύτα, οι απαντήσεις και η καταγραφόμενη τάση δεν επηρεάζει την ορθότητα του ερωτηματολογίου και των δεδομένων που προέρχονται από αυτό.

Τα sports games παρουσιάζουν δυνατότητες, πλην μεν ανεκμετάλλευτες, καθότι βρίσκονται ακόμα σε σχετικά πρώιμα στάδια ανάπτυξης και πλήρους ορισμού τόσο της σκηνής τους όσο και του τρόπου οργάνωσης των πρωταθλημάτων τους.

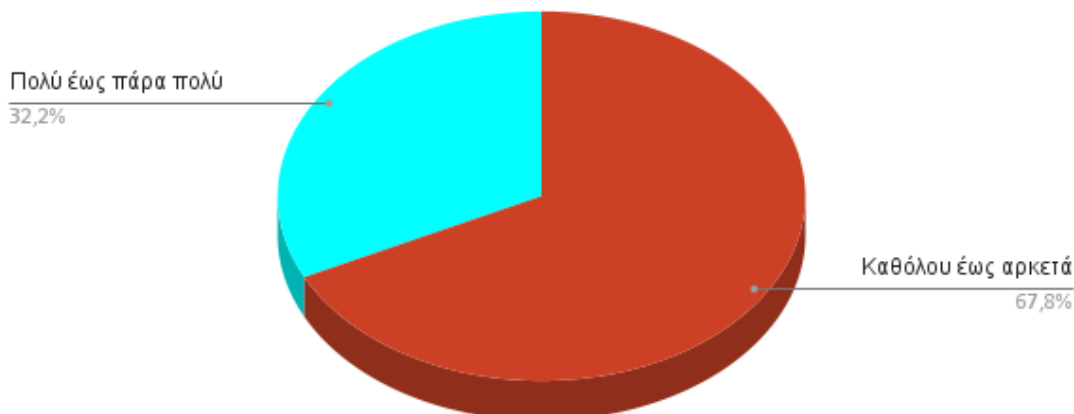
6.1.3 Οι εγχώριες διοργανώσεις

Έχοντας αντλήσει χρήσιμα δεδομένα από την ανάλυση της επαγγελματικής σκηνής του εξωτερικού, υπάρχει πλέον η δυνατότητα μεταπήδησης στην ανάλυση των δεδομένων που αφορούν την εγχώρια κατάσταση. Ξεκινώντας την ανάλυσή μας αντίστροφα σε σχέση με το εξωτερικό, παρατηρούμε πως ισχύουν οι ίδιες τάσεις αναφορικά με τα είδη παιχνιδιών που καταγράφουν τη μεγαλύτερη δημοτικότητα.

Παρά το σχετικά μειωμένο –σε συγκριτική ανάλυση– ενδιαφέρον και στην περίπτωση του εσωτερικού, η λίστα παραμένει σχεδόν όπως αποτυπώθηκε παραπάνω: 1. MOBA, 2. Shooting, 3. Card, 4. Sports, 5. Mobile games. Η βασικότερη διαφορά έγκειται στη μείωση της ψαλίδας ανάμεσα στις θέσεις 2, 3 και 4. Τα card games ανεβαίνουν στην τρίτη θέση και ο βασικότερος λόγος είναι ότι η χώρα έχει σταθερή εκπροσώπηση σε διεθνή πρωταθλήματα, με έναν αριθμό παικτών που σε ορισμένες περιπτώσεις αγγίζει διψήφιο νούμερο. Πλάι σε αυτό, οι παίκτες διατηρούν τα δικά τους προσωπικά streams, στα οποία αναμεταδίδουν σταθερά περιεχόμενο, διατηρώντας και αναπτύσσοντας το κοινό τους. Τα sports games ανεβαίνουν σταθερά την τελευταία διετία με προσπάθειες των διοργανωτών να θέσουν τις βάσεις μιας πιο συστηματοποιημένης σκηνής η οποία να παρουσιάζει μεγαλύτερη σταθερότητα. Η προσπάθεια προχωρά μεν, αργά δε. Παρά τη δεύτερη θέση, τα shooting games στην Ελλάδα έχουν καταγράψει πτωτική πορεία, εξαιτίας της απουσίας συστηματικών διοργανώσεων αλλά και αναζήτησης ταλέντων για να στελεχώσουν ομάδες στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού. Τα MOBA, και δη το “League of Legends”, παραμένουν το μοναδικό είδος (και τίτλος) με σταθερή διοργάνωση πρωταθλημάτων, η οποία παρουσιάζει διαρκή βελτίωση με την πάροδο του χρόνου σε τομείς όπως την παραγωγή και τη μετάδοση, τους κανόνες και την τήρηση αυτών.

Συγκριτική ανάλυση εσωτερικού

MOBA games



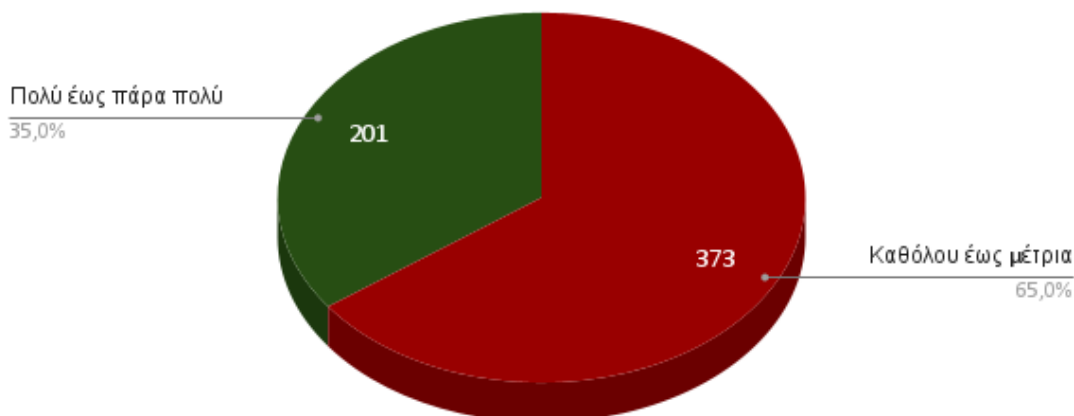
Γράφημα 25: Η ανάλυση και σε αυτή την περίπτωση, πραγματοποιείται με τη διαμόρφωση δύο κατηγοριών, στο ίδιο μήκος κύματος καταγραφής των “ενθουσιωδών” και “περιστασιακών” θεατών (ερωτηματολόγια). **Σημείωση:** Η καταγραφόμενη διαφορά σε σχέση με το γράφημα του εξωτερικού, βασίζεται κυρίως στο επίπεδο παρακολούθησης που παρουσιάζεται σε επόμενο γράφημα.

Στο σημείο αυτό παρατηρείται ουσιαστική διαφοροποίηση στα ποσοστά σε σχέση με την ανάλυση του εξωτερικού. Η διαφορά αυτή εδράζεται κατά κύριο λόγο στο γεγονός πως τα ποσοστά παρακολούθησης της εγχώριας σκηνής που προκύπτουν από τις απαντήσεις των ερωτηθέντων είναι χαμηλότερα σε σχέση με το εξωτερικό.

Παρά το γεγονός πως η διαφορά ανάμεσα στα Γραφήματα 23 (εξωτερικό) και 26 (εσωτερικό) είναι σχετικά μικρή, μια λεπτομερέστερη ανάλυση των απαντήσεων μας αποκαλύπτει υψηλά νούμερα στην επιλογή απάντησης «Καθόλου» και «Λίγο», σε απόλυτο αριθμό σε σχέση με εκείνα των απαντήσεων που αφορούσαν το εξωτερικό. Η αποτύπωση αυτή έρχεται να επιβεβαιώσει την αδυναμία ύπαρξης σταθερών διοργανώσεων ανώτερων προδιαγραφών σε εγχώριο επίπεδο, που αυτόματα οδηγεί ένα σχετικά μικρό μέρος σε εγκατάλειψη και στροφή προς το εξωτερικό, ενώ παράλληλα δεν διαμορφώνει τις συνθήκες για είσοδο νέων θεατών, ακόμα και στις περιπτώσεις που υφίστανται σταθερές διοργανώσεις.

Ποσοστό παρακολούθησης esports (εσωτερικού)

επί του συνόλου των παρατηρήσεων



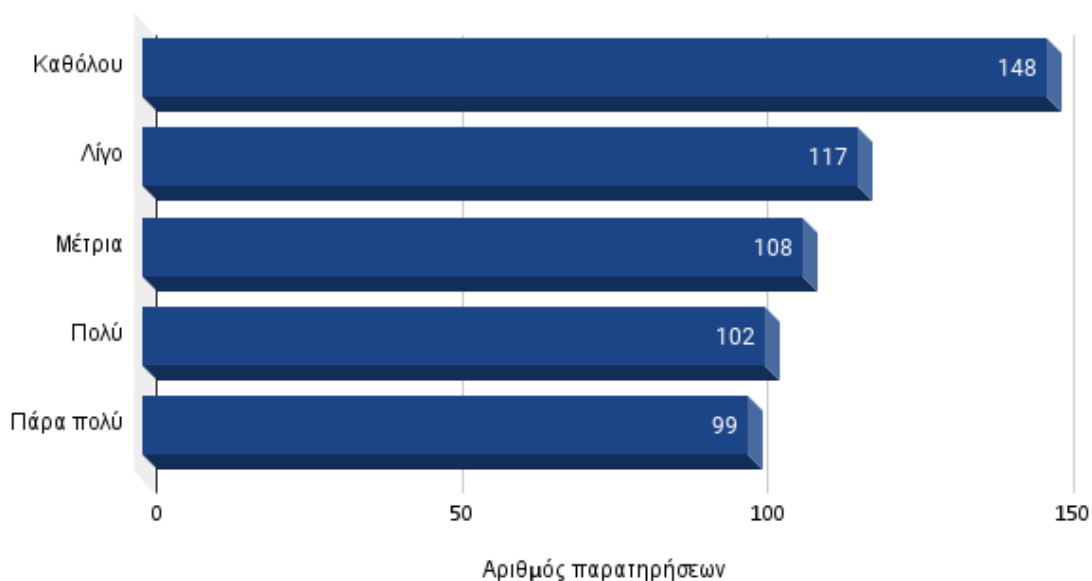
Γράφημα 26: Ποσοστό παρακολούθησης esports (εσωτερικού), με συγκεντροποιημένα δεδομένα σε δύο κατηγορίες (ερωτηματολόγια).

Η επιλογή που κυριαρχεί σε εγχώριο επίπεδο είναι η «Καθόλου», με τις «Λίγο» και «Μέτρια» να ακολουθούν. Στην αντίστοιχη ανάλυση του εξωτερικού, κυρίαρχη επιλογή είναι η «Μέτρια», με τις «Λίγο» και «Πολύ» να βρίσκονται σε ιδιαίτερα κοντινή απόσταση. Η διαφοροποίηση αυτή όμως δεν αποτυπώνει μόνο τις αδυναμίες ή τις «αστοχίες». Ταυτόχρονα δείχνει, αν αναλυθεί μαζί με τα ποσοστά ενασχόλησης των ερωτηθέντων με το gaming, μια δυναμική την οποία χρειάζεται να αξιοποιήσουν τα εμπλεκόμενα μέρη. Διαμέσου της σωστής διαμόρφωσης και εφαρμογής στρατηγικής, οι δείκτες μπορούν να αλλάξουν φορά, προσφέροντας νέες δυνατότητες για προσέλκυση θεατών που τη δεδομένη στιγμή απέχουν από τις διοργανώσεις, ενώ παράλληλα διαμορφώνουν τις συνθήκες για την ισχυροποίηση της μερίδας των “enthusiasts”, ακόμη και την ενίσχυσή τους με τους νέους που βρίσκονται σε κατάσταση «εν δυνάμει» στη «μέτρια» κατηγορία.

Ορισμένα πρώτα συμπεράσματα που μπορούμε να αντλήσουμε από την ανάλυση της τρέχουσας κατάστασης συμπυκνώνονται στο γεγονός πως «το παιχνίδι δεν έχει χαθεί ακόμα»· ανεκμετάλλευτες δυνατότητες φαίνεται πως είναι παρούσες, όμως απομένει να προχωρήσει η επαγγελματικοποίηση της ελληνικής σκηνής. Με τη δημιουργία ενός σοβαρού πλάνου με ισχυρή δομή και

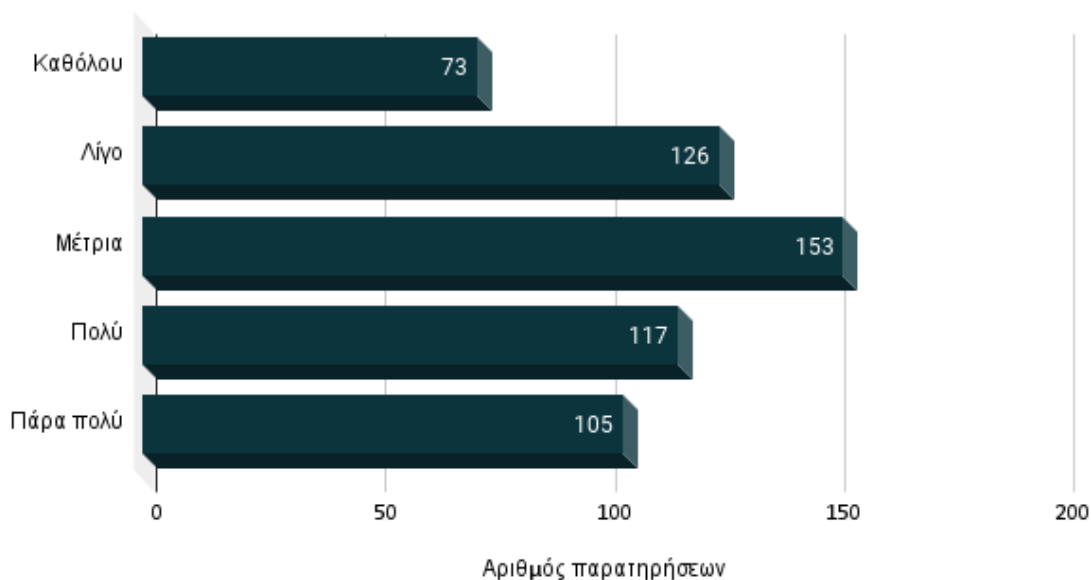
επιχειρηματική ωριμότητα, οι εμπλεκόμενοι θα κατορθώσουν να φέρουν νέους θεατές, δημιουργώντας ισχυρά brand names που θα μπορούσαν να έχουν και αντίκρισμα στο εξωτερικό, ανεβάζοντας τη θέση της χώρας στην παγκόσμια κατάταξη. Μια θέση, που με τα σημερινά δεδομένα, εντοπίζεται κάπου στη μέση του ευρωπαϊκού πίνακα δυναμικότητας, λίγο πάνω από τη μέση στα Βαλκάνια, ενώ αισθητά χαμηλά σε παγκόσμιο επίπεδο.

Επίπεδο παρακολούθησης esports (εσωτερικού)



Γράφημα 27: Παρακολούθηση esports στο εσωτερικό της χώρας (ερωτηματολόγια).

Επίπεδο παρακολούθησης esports (εξωτερικού)



Γράφημα 28: Παρακολούθηση esports στο εξωτερικό (ερωτηματολόγια).

6.2 Αναζήτηση και εντοπισμός προβλημάτων

Μετά την ολοκλήρωση της αποτύπωσης και ανάλυσης των δεδομένων που αφορούν τους θεατές και τα κυρίαρχα είδη παιχνιδιών, προχωράμε στην

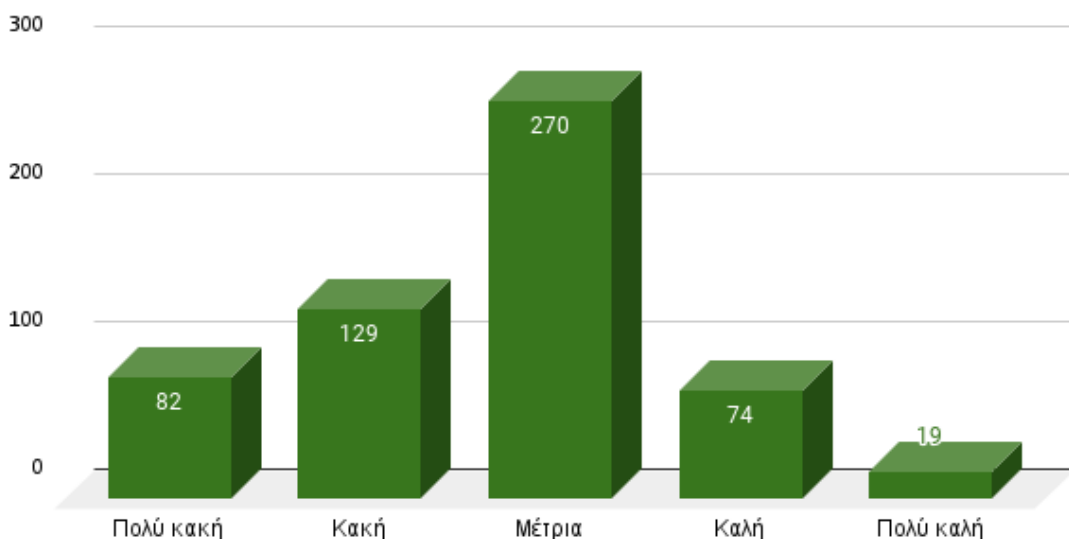
αναζήτηση και τον εντοπισμό προβλημάτων μέσω των δεδομένων των δυνατοτήτων ανάπτυξης που έχει η ελληνική σκηνή.

6.2.1 Η ελληνική σκηνή

Προκειμένου να επικεντρώσουμε την προσοχή μας στην ανίχνευση των δυνατοτήτων ανάπτυξης της σκηνής των esports στην Ελλάδα, είναι απαραίτητο να αναγνωρίσουμε πλήρως την τρέχουσα κατάσταση. Ένα από τα βασικότερα «όπλα» της ανάλυσής μας είναι η ίδια η άποψη των θεατών για την εγχώρια σκηνή. Παρά το γεγονός πως ένα σημαντικό κομμάτι θεατών αποτελείται «περιστασιακούς» αλλά και από «μη θεατές», οι ερωτηθέντες εξέφρασαν μια «μέτρια» γνώμη όσον αφορά την ελληνική επαγγελματική σκηνή. Όπως επισημάνθηκε και παραπάνω, η διαφορά βαρύτητας γνώμης βάσει της κατηγοριοποίησης των θεατών λαμβάνεται πάντοτε υπόψη. Ωστόσο παρατηρούμε ότι με βάση τον απόλυτο αριθμό των απαντήσεων, μια μερίδα των «ενθουσιωδών» θεατών θεωρεί επίσης πως η κατάσταση των esports στην χώρα μας παραμένει σε μέτρια επίπεδα.

Διατύπωση γνώμης για την ελληνική esports σκηνή

επί συνόλου ερωτηθέντων



Γράφημα 29: Η αποτύπωση της γνώμης για την ελληνική esports σκηνή (ερωτηματολόγια).

Τα εν λόγω δεδομένα, όπως αυτά αποτυπώνονται στα Γραφήματα 29 και 30, επιβεβαιώνουν την άποψη μας περί ανεκμετάλλεωτων δυνατοτήτων. Οι παθογένειες της ελληνικής σκηνής δεν επιτρέπουν στην ίδια να αναπτυχθεί και να εκμεταλλευτεί τις πραγματικές τις δυνατότητες. Αρχής γενομένης από το εσωτερικό, η απουσία –με εξαίρεση το League of Legends– σταθερών πρωταθλημάτων ανά esport εντός της χώρας, αφήνει μια αρνητική επίγευση στους θεατές.

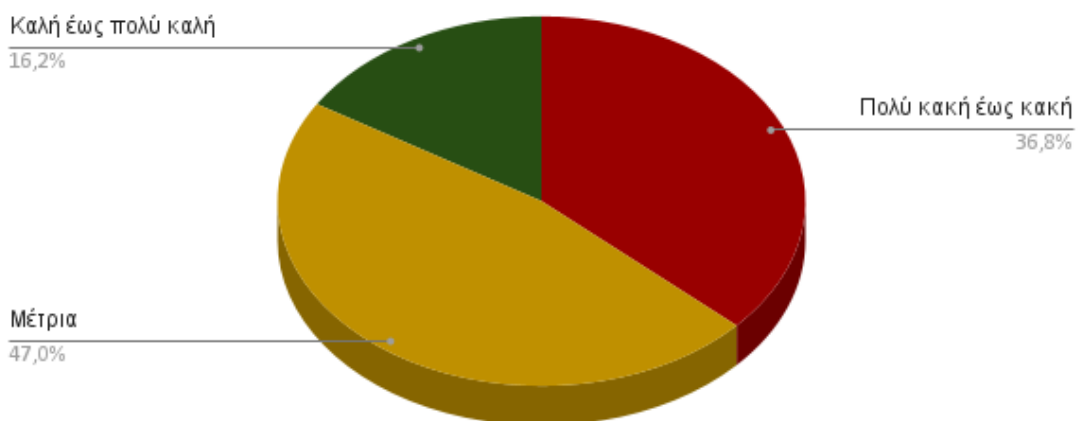
Οι περισσότεροι ερωτηθέντες σημειώνουν πως η δεδομένη κατάσταση αποτρέπει την ύπαρξη ενός σταθερού κλίματος εμπιστοσύνης ανάμεσα στους εμπλεκόμενους και τους θεατές. Όπως είναι λογικό, όταν τα πρωταθλήματα αλλάζουν τίτλους, ονομασίες, εμπλεκόμενες ομάδες (ομάδα διοργάνωσης), δομή και άλλα, αλλά και σε περιπτώσεις απουσιάζουν για ένα “x” χρονικό διάστημα και επιστρέφουν πάλι με βαρύγδουπες δηλώσεις και υποσχέσεις, είναι αδύνατη η διαμόρφωση ενός ισχυρού brand name, ενώ παράλληλα είναι αδύνατο να διαμορφωθούν σχέσεις εμπιστοσύνης ανάμεσα σε διοργανωτές και θεατές. Συμπληρωματικά στα ανωτέρω, το σχετικά μικρό μέγεθος της αγοράς, από κοινού με τη στρατηγική αναζήτησης απόλυτου ελέγχου της «πίτας» από τους διοργανωτές (ένα μοναδικό πρωτάθλημα ανά esport, με παράλληλο αφανισμό των υπολοίπων) οδηγεί σε συγκρούσεις ανάμεσα στους εμπλεκόμενους με την

οργάνωση, οι οποίες θα μπορούσαμε να πούμε ότι βλάπτουν τη φήμη της σκηνής εν γένει.

Ακριβώς όμως επειδή πρόκειται για ένα οικοσύστημα, ευθύνη για την κατάσταση δεν φέρουν μόνο οι διοργανωτές: η απώλεια σοβαρής οργανωτικής βάσης για τη διενέργεια πρωταθλημάτων δημιουργεί αρκετές παρενέργειες οι οποίες αγκαλιάζουν μια σειρά από αλληλοεμπλεκόμενους παράγοντες. Πιο συγκεκριμένα, η επιλογή ενός μοντέλου που ανταμείβει μόνο τις πρωταθλήτριες ομάδες οδηγεί στον οικονομικό στραγγαλισμό των esports οργανισμών, ειδικότερα των νεότερων: Οι ομάδες δυσκολεύονται να βρουν πηγές χρηματοδότησης, και ως εκ τούτου, ύστερα από ένα εύλογο χρονικό διάστημα, αδυνατούν να ανταποκριθούν στις οικονομικές υποχρεώσεις που αφορούν τους

Αποτύπωση γνώμης για την ελληνική σκηνή

συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση



Γράφημα 30: Συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση της γνώμης για την ελληνική σκηνή. Η κατηγοριοποίηση βασίζεται στην αντίστοιχη των θεατών, που αναφέρθηκε πρωτίτερα (ερωτηματολόγια).

παίκτες. Η κατάσταση αυτή δεν επιτρέπει την επένδυση σε σταθερά roster και σε προπονητικό προσωπικό, καθώς απλήρωτοι παίκτες και προπονητές αποχωρούν από τους οργανισμούς, συχνά προχωρώντας στη δυσφήμιση του brand name της εκάστοτε ομάδας. Ως αποτέλεσμα αυτών των πρακτικών, παρατηρείται οι ομάδες οι οποίες χαρακτηρίζονται από μια πιο δημιουργική

διάθεση να καταλήγουν εν τέλει στο ίδιο «καζάνι» με τους ευκαιριακούς, τυχοδιωκτικούς οργανισμούς, με επιπτώσεις τόσο σε οικονομικό όσο και σε ψυχολογικό επίπεδο. Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι το μέγεθος της εγχώριας σκηνής δεν επιτρέπει την είσοδο σε όσους σήμερα θα χαρακτηρίζαμε «μεγάλους» παίκτες, και, ως εκ τούτου, η συντριπτική πλειοψηφία των εμπλεκόμενων οργανισμών ακροβατεί ανάμεσα σε μια ημι-επαγγελματική και επαγγελματική κατάσταση. Πλάι σε αυτό, η γενικότερη απουσία γνώσης γύρω από τους νόμους κίνησης της σκηνής, οδηγεί μια σειρά stakeholders (από την πλευρά των οργανισμών) σε μόνιμη πλεύση σε ανεξερεύνητα νερά, γεγονός που ελλοχεύει σοβαρούς κινδύνους για το μέλλον των επενδύσεων.

Όπως σημειώθηκε και πρωτίτερα, η υπό διαμόρφωση εσωτερική δομή του κλάδου σε παγκόσμιο επίπεδο ορίζει ότι βασική πηγή ρευστότητας των ομάδων είναι τα sponsorships, με τα έπαθλα να βρίσκονται σε κατώτερη θέση της λίστας. Όταν η βασική πηγή εσόδων είναι συρρικνωμένη –λόγω και του μεγέθους της αγοράς– οι υπόλοιπες πηγές αποκτούν ιδιαίτερα μεγάλη σημασία για την επιβίωση των esports οργανισμών. Έτσι γίνεται άμεσα αντιληπτό πως η δομή που ανταμείβει μόνο τους τροπαιούχους περιορίζει ακόμα περισσότερο τα έσοδα των ομάδων και οδηγεί σε σημαντικά οικονομικά ζητήματα. Η αδυναμία σχηματισμού ενός ισχυρού brand name περιορίζει ίσως και την τελευταία σοβαρή πηγή εσόδων που βασίζεται στην πώληση αναμνηστικών ειδών της ομάδας (*merchandise*), στραγγίζοντας με αυτόν τον τρόπο τις πηγές ρευστότητας.

6.2.2 Η εμπλοκή των επιχειρήσεων

Σε αυτό το σημείο μας δίνεται η ευκαιρία να εστιάσουμε σε έναν άλλο παράγοντα που διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στις διοργανώσεις: τις εταιρείες. Οι εταιρείες –κατά κύριο λόγο πληροφορικής, τηλεπικοινωνιών, ενεργειακών ποτών και άλλες– στηρίζουν τις εν λόγω διοργανώσεις, εκμεταλλευόμενες την ευκαιρία διαφήμισής τους σε μεγάλο κοινό, προσφέροντας χρήματα ή προϊόντα. Το κυριότερο ίσως στοιχείο που λειτουργεί ως τροχοπέδη στην ορθή εμπλοκή των επιχειρήσεων είναι η απουσία τεχνικής γνώσης των στελεχών όσον αφορά τους νόμους κίνησης του κλάδου. Ειδικότερα, μεγάλος αριθμός στελεχών αδυνατεί να αντιληφθεί τις διαφορές και τις ειδικές συνθήκες που δρομολογεί η κίνηση του

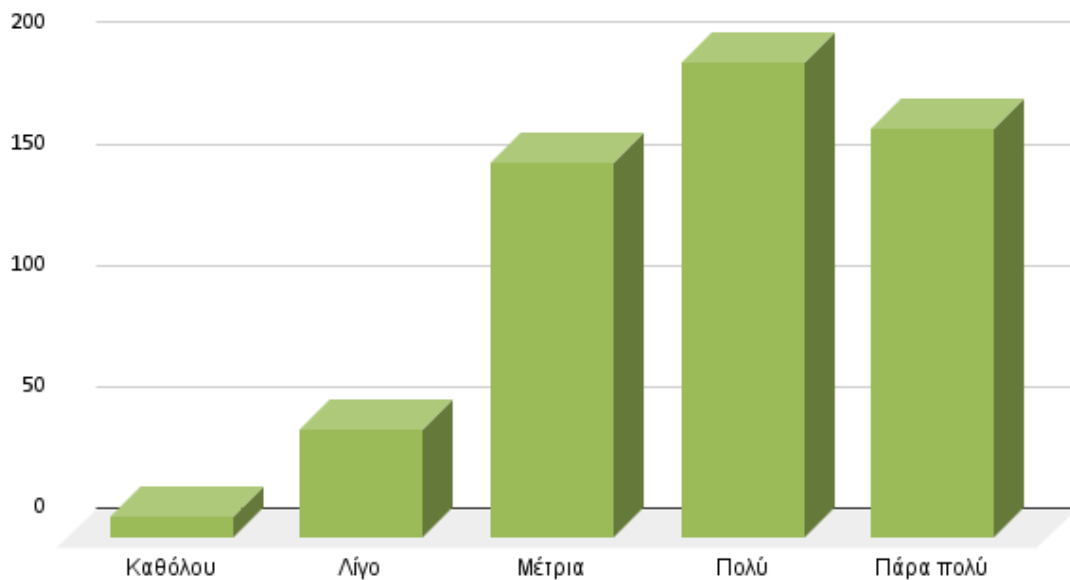
κλάδου των esports, και ως εκ τούτου τον προσεγγίζει από μια οπτική η οποία αδυνατεί να αξιολογήσει επαρκώς τόσο τα *business plans* όσο και τα *communication plans* που παρουσιάζονται από τους esports οργανισμούς. Κατά καιρούς έχουν καταγραφεί περιπτώσεις κατά τις οποίες η απουσία γνώσης έχει οδηγήσει στην απόρριψη πλάνων πιθανότατα ωφέλιμων για τις εταιρείες και για τις ομάδες.

Όπως αναφέρθηκε πρωτίτερα, μια από τις βασικές τακτικές των εταιρειών είναι να προσφέρουν προϊόντα –με βάση την ανταλλακτική λογική– στις ομάδες, προκειμένου να «αγοράσουν» τη διαφήμιση που επιθυμούν. Η τακτική αυτή έχει θετικό αντίκτυπο σε πρωτοεμφανιζόμενες ομάδες καθώς τα προϊόντα προσφέρονται μέσω διαγωνισμών (*giveaway*) με στόχο το σταδιακό «χτίσιμο» της επωνυμίας τους. Επίσης, ένα μέρος του αποθέματος (*stock*) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αντικαταστήσει πληρωμές ή μπόνους των παικτών που αγωνίζονται κάτω από το σήμα της εκάστοτε ομάδας. Ωστόσο, η παγιοποίηση αυτή της τακτικής, εφόσον δεν συνοδεύεται από ένα ποσό καθαρής χρηματικής ανταμοιβής, ενισχύει τα προβλήματα των ομάδων, καθότι παίκτες, δημιουργοί περιεχομένου (*content creators & streamers*) και εργαζόμενοι σε διάφορα πόστα του οργανισμού, δεν αμείβονται με τους συμφωνημένους μισθούς και περιορίζονται στην πληρωμή με προϊόντα. Αυτό έχει ως αντίκτυπο την πτώση της εσωτερικής δυναμικής και παραγωγικότητας του οργανισμού, τη δημιουργία παραπόνων, και, κυρίως, την αδυναμία εξέλιξης του ανθρώπινου δυναμικού.

Παρά τα μειονεκτήματα στα ζητήματα προσέγγισης στην ανάπτυξη του κλάδου, τα δεδομένα της έρευνας δείχνουν πως οι εταιρείες χρειάζεται να εμπλακούν ακόμα περισσότερο έτσι ώστε να μπορέσουν να αξιοποιηθούν οι εν λόγω δυνατότητες. Η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων θεωρούν πως οι εταιρείες οφείλουν να έχουν μεγαλύτερη εμπλοκή στον κλάδο, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να εξετάσουν την προσέγγισή τους στις προτάσεις των ομάδων. Διατυπώνεται η άποψη πως η εκπαίδευση των στελεχών που βρίσκονται σε άμεση επαφή με τον κλάδο θα χρειαστεί να γίνει άμεση προτεραιότητα των τμημάτων ανθρώπινου δυναμικού. Ένα ζήτημα που παρατηρείται να προκαλεί θετικές εντυπώσεις είναι η εμφάνιση αντιπροσώπων-στελεχών σε μια σειρά από επιχειρήσεις, οι οποίοι διαθέτουν την απαιτούμενη γνώση σχετικά με τους βασικούς κανόνες κίνησης, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να αναγνωρίσουν πως

βρισκόμαστε εν τω μέσω μιας εξελικτικής διαδικασίας, γεγονός που υπαγορεύει διαρκή μελέτη και εξαγωγή κατάλληλων συμπερασμάτων.

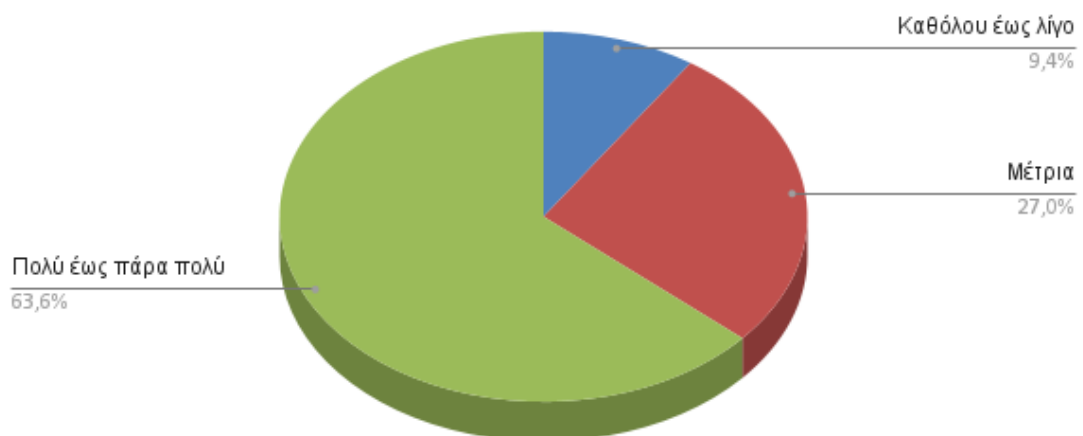
Μεγαλύτερη ανάμειξη εταιρειών



Γράφημα 31: Η απαντήσεις των ερωτηθέντων αναφορικά με την σημαντικότητα της μεγαλύτερης ανάμειξης των εταιρειών στον κλάδο (ερωτηματολόγια).

Μεγαλύτερη ανάμειξη εταιρειών

συγκριτική αποτύπωση



Γράφημα 32: Συγκριτική αποτύπωση της γνώμης περί μεγαλύτερης ανάμειξης των εταιρειών (κατηγοριοποίηση αντίστοιχη στην έτερη των θεατών) (ερωτηματολόγια).

Όπως παρατηρούμε κατά την ανάλυση των Γραφημάτων 31 και 32, το 63,6% των ερωτηθέντων θεωρεί πως οι εταιρείες πρέπει να έχουν από «Πολύ» έως «Πάρα Πολύ» μεγαλύτερη ανάμειξη, ενώ το 27% επιλέγει «Μέτρια» μεγαλύτερη ανάμειξη. Τα στοιχεία αυτά φανερώνουν πως ερωτηθέντες αντιλαμβάνονται την ανάγκη περαιτέρω επιχειρηματικής εμπλοκής με όρους βάσει των οποίων η σκηνή θα αγγίξει τις αναπτυξιακές της δυνατότητες.

6.2.3 Η εμπλοκή του κράτους

Γίνεται, λοιπόν, αντιληπτό πως η επικρατούσα κατάσταση επηρεάζει αρνητικά την ανάπτυξη του κλάδου σε πολλαπλά επίπεδα. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει πως είναι μη αναστρέψιμη. Ένα σημαντικό στοιχείο που θα μπορούσε εύκολα, από αμέλεια, να παραληφθεί είναι η απουσία ενός σοβαρού και σταθερού νομικού και φορολογικού πλαισίου, που θα περιβάλλει τον κλάδο.

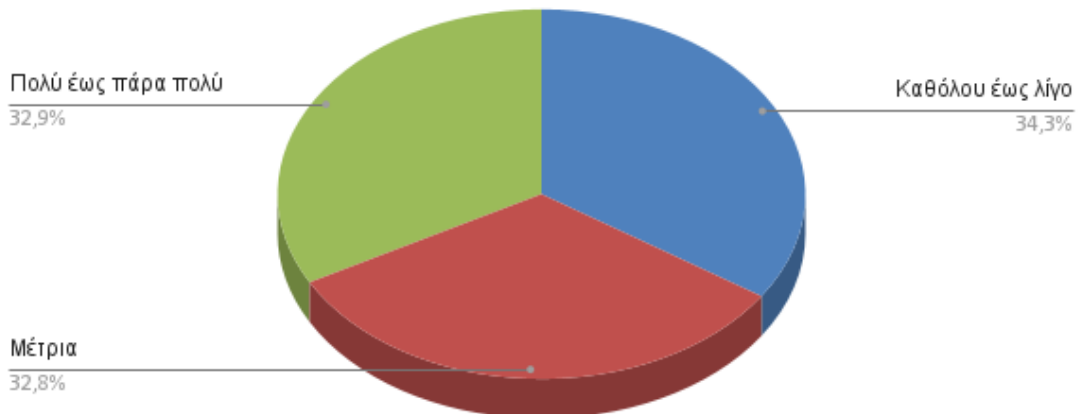
Οι «κακοτοπιές» και οι αδυναμίες του κλάδου θα μπορούσαν να περιοριστούν αισθητά μέσω της κρατικής παρέμβασης. Με βασική πηγή έμπνευσης πρωτοπόρες χώρες του εξωτερικού (αναφορικά με την εστίαση στα esports), το κράτος θα μπορούσε να ορίσει ορισμένους κανονισμούς με σκοπό να βελτιστοποιήσει την αλληλεπίδραση και συνεργασία των stakeholders του κλάδου. Με αυτόν τον τρόπο, οι esports οργανισμοί θα μπορέσουν να αποκτήσουν πρόσβαση σε φορολογικές υπηρεσίες, ενώ παράλληλα να δέχονται στήριξη –κρατική και μη– είτε χρηματική, με τη μορφή ενίσχυσης, είτε τεχνοκρατική και συμβουλευτική. Παράλληλα θα προστατευόταν η υπόσταση των esports αλλά και των διοργανωτών τους.

Επιπρόσθετα, το κράτος θα μπορούσε να δρομολογήσει κίνητρα έτσι ώστε να επιτρέψει τη σταθεροποίηση της σκηνής. Η προσφορά επιχορηγήσεων με ανταποδοτικούς στόχους θα μπορούσε να είναι ένα από αυτά, καθώς θα υποβοηθούσε στην αναζωπύρωση της ενασχόλησης με τον κλάδο, ενώ παράλληλα θα μπορούσε να φέρει εταιρείες με εμπειρία ως συνεργάτες με αποτέλεσμα τη δημιουργία σταθερών διοργανώσεων. Η προστασία των οργανισμών και των παικτών, επίσης, είτε ενισχυτικά είτε τεχνικά, όπως σημειώθηκε πρότερα, θα επέτρεπε στις ομάδες να εστιάσουν στην ανάπτυξη

ισχυρών επωνυμιών, ενώ την ίδια στιγμή θα προσέλκυε εταιρείες του εξωτερικού διαμέσου της διαφήμιση στην ελληνική αγορά, μέσω απευθείας συμφωνιών με τους esports οργανισμούς, με σοβαρή νομική και φορολογική υπόσταση.

Παρέμβαση κράτους με όρους και κανόνες

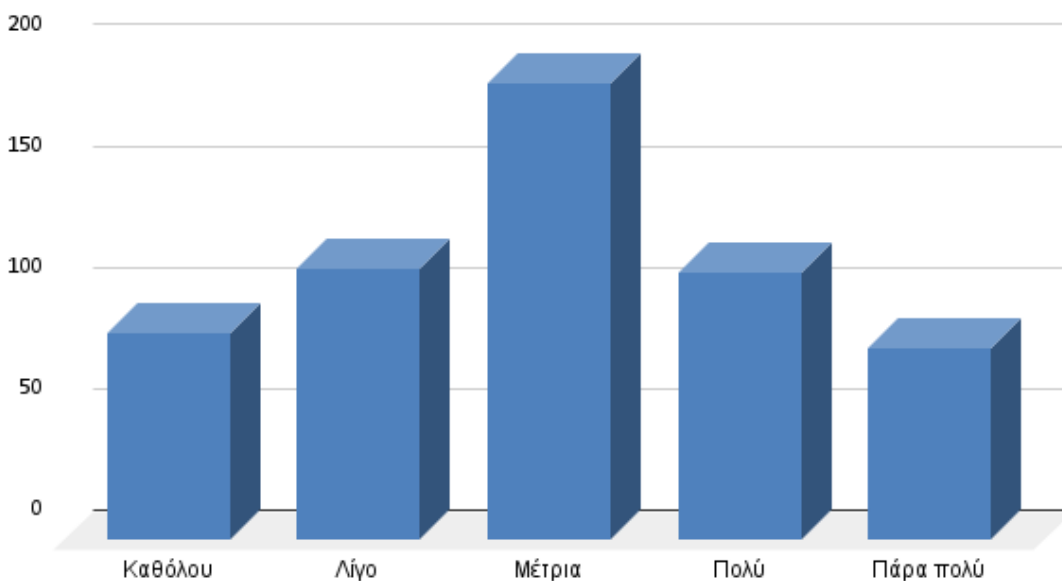
συγκριτική αποτύπωση



Γράφημα 33: Πρέπει το κράτος να παρέμβει με όρους και κανόνες για την επίτευξη της ανάπτυξης του κλάδου (ερωτηματολόγια);

Επί του παρόντος φαίνεται πως συμφωνεί και η μερίδα του λέοντος των ερωτηθέντων, καθώς μόνο το 34,3% θεωρεί ότι είναι «Λίγο» έως «Καθόλου» αναγκαία η κρατική παρέμβαση. Το 32,9% πιστεύει ότι η κρατική παρέμβαση πρέπει να δρομολογηθεί «Πολύ» έως «Πάρα πολύ», ενώ το 32,8% επιλέγει τη «Μέτρια» απάντηση, σημειώνοντας τη διστακτικότητά του ως προς την παρέμβαση, ενώ παράλληλα αντιλαμβάνεται μια αναγκαιότητα επ' αυτού.

Παρέμβαση κράτους στην ελληνική σκηνή



Γράφημα 34: Αποτύπωση γνώμης περί κρατικής παρέμβασης για την ανάπτυξης του χώρου (ερωτηματολόγια).

6.3 Στατιστική Ανάλυση

Μετά από την ολοκλήρωση της πρώτης μελέτης των αποτελεσμάτων που προέκυψαν από τις απαντήσεις του ερωτηματολογίου ακολούθησε το στατιστικό μέρος της ανάλυσης. Η στατιστική ανάλυση περιλαμβάνει τρεις (στο σύνολό τους) πίνακες, βάσει των οποίων προχωρήσαμε στην εξαγωγή σημαντικών συμπερασμάτων. Αξίζει να σημειωθεί ότι η συγκεκριμένη έρευνα επιχειρεί μια πρώτη, προκαταρκτική έρευνα του κλάδου των esports στην Ελλάδα, και ως εκ τούτου αποτελεί το πρώτο εγχείρημα εξαγωγής συμπερασμάτων πάνω στα οποία θα στηριχθούν επιπρόσθετες έρευνες στο μέλλον. Η εν λόγω μελέτη συνιστά, λοιπόν, μια ποιοτική μελέτη, η οποία αποτυπώνει μια πρώτη γενική εικόνα του κλάδου στη χώρα μας.

6.3.1 Περιγραφικά στατιστικά

Στον Πίνακα 1 παρουσιάζονται συνοπτικά τα περιγραφικά στατιστικά στοιχεία που προκύπτουν από τη διεξαγωγή της έρευνας. Εκ πρώτης όψεως παρατηρείται

πως μόνο στην περίπτωση των μεταβλητών που αφορούν την «ΗΛΙΚΙΑ», την «ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ» και την «ΕΡΓΑΣΙΑ», η ανάλυση έχει απορρίψει έναν αριθμό τεσσάρων συνολικά παρατηρήσεων. Ο αριθμός αυτός είναι εξαιρετικά μικρός σε σχέση με το σύνολο των αξιολογημένων παρατηρήσεων (574 παρατηρήσεις) κατά την εξέταση όλων των μεταβλητών, γεγονός που ενισχύει σημαντικά την αξιοπιστία του ερωτηματολογίου. Η παρατήρηση αυτή είναι άξια αναφοράς καθώς, λόγω της φύσης της έρευνας και της απουσίας προϋπάρχουσας μελέτης/έρευνας του χώρου στην Ελλάδα, η κατασκευή του εν λόγω ερωτηματολογίου βασίστηκε στη θεωρία και στις παραδοσιακές μεθόδους κατασκευής ερωτηματολογίων, δίχως να στηρίζεται σε κάποιο ήδη υπάρχον ερωτηματολόγιο μελέτης του χώρου.

Πίνακας 1: Περιγραφικά Στατιστικά

	Valid	Missing	Median	Mean	Std. Deviation
ΦΥΛΟ	574	0	1.000	1.075	0.263
ΗΛΙΚΙΑ	573	1	22.000	23.728	6.197
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	572	2	3.000	3.087	0.997
ΕΡΓΑΣΙΑ	573	1	1.000	1.482	0.500
GAMER	574	0	4.000	4.267	0.836
ΩΡΕΣ GAMING	574	0	4.000	4.192	2.540
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	574	0	3.000	2.803	1.438
ΑΠΟΨΗ_ESPORTS	574	0	3.000	2.685	0.980
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ	574	0	1.600	1.628	0.591
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	574	0	4.000	4.129	1.012
ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ_ΚΡΑΤΟΥΣ	574	0	3.000	2.976	1.238
ΑΝΑΜΙΞΗ_ΙΔΙΩΤΩΝ	574	0	4.000	3.821	0.994
ΠΕΡΙΟΧΕΣ_ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ	574	0	3.250	3.387	0.677

Πίνακας 1: Περιγραφικά στατιστικά που προκύπτουν από την έρευνα ερωτηματολογίου

Ορισμένα ενδιαφέρονται σημεία που προκύπτουν από τον Πίνακα 1 αφορούν τις μεταβλητές «ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ», «ΑΝΑΠΤΥΞΗ», «ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ_ΚΡΑΤΟΥΣ», «ΑΝΑΜΙΞΗ_ΙΔΙΩΤΩΝ» και «ΠΕΡΙΟΧΕΣ_ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ». Στις περιπτώσεις αυτές οι ερωτώμενοι έπρεπε να επιλέξουν ανάμεσα σε πέντε επιλογές (καθόλου, λίγο, μέτρια, πολύ, πάρα πολύ) ερώτησης κλειστού τύπου. Η κάθε μία από αυτές τις επιλογές αντιστοιχεί με έναν αριθμό από ένα (1 - καθόλου) έως πέντε (5 – πάρα

πολύ). Επομένως, παρατηρώντας τη στήλη «Mean» (μέσος όρος) σε καθεμία από τις προαναφερθέντες περιπτώσεις προκύπτει μια γενική εικόνα για την άποψη των ερωτηθέντων ως προς το θέμα της ερώτησης. Αξίζει να σημειωθεί πως τα πρώτα αυτά συμπεράσματα χρήζουν περαιτέρω ανάλυσης καθότι δεν μπορούν να θεωρηθούν απόλυτα ασφαλή, όμως θα αξιολογηθούν περαιτέρω μέσω της συσχέτισης των μεταβλητών και των γραμμικών παλινδρομήσεων που ακολουθούν εντός του κεφαλαίου.

Πιο συγκεκριμένα, ο μέσος όρος της μεταβλητής «ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ», φέρει την τιμή 1.628, γεγονός που αποκαλύπτει πως το κοινό του ερωτηματολογίου θεωρεί πως η τωρινή κατάσταση των ελληνικών διοργανώσεων βρίσκεται σε εξαιρετικά χαμηλά επίπεδα. Παρά ταύτα, ο μέσος όρος της μεταβλητής «ΑΝΑΠΤΥΞΗ» φέρει την τιμή 4.129 (που αντιστοιχεί στην επιλογή 4-πολύ), υπογραμμίζοντας τις πολύ μεγάλες δυνατότητες ανάπτυξης της σκηνής.

Στο κομμάτι που αφορά τον εντοπισμό των παραγόντων που θα μπορούσαν να υποβοηθήσουν την ανάπτυξη της ελληνικής σκηνής, παρατηρείται συγκρατημένη άποψη για την «ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ_ΚΡΑΤΟΥΣ», καθώς ο μέσος όρος φέρει την τιμή 2.967, που αντιστοιχεί σε «μέτρια» άποψη. Παρόμοια άποψη δεν παρατηρείται στην «ΑΝΑΜΙΞΗ_ΙΔΙΩΤΩΝ», καθώς ο μέσος όρος φέρει τιμή 3.821, που φανερώνει μια πιο θετική αντίληψη για την ανάμειξη ιδιωτών στην αναπτυξιακή διαδικασία. Η τιμή 3.387 της μεταβλητής «ΠΕΡΙΟΧΕΣ_ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ» αποκαλύπτει πως – κατά μέσο όρο –, κατά την άποψη των ερωτώμενων, η ανάπτυξη πρέπει να εστιάσει τουλάχιστον «αρκετά» σε όλες τις περιοχές ανάπτυξης που αποτυπώνονται εντός της ερώτησης.

6.3.2 Συσχετίσεις μεταβλητών

Ο Πίνακας 2 αποτυπώνει τις θετικές αλλά και τις αρνητικές σχέσεις που προκύπτουν από τις συσχετίσεις των μεταβλητών. Εντός του πίνακα έχουν σημειωθεί με κίτρινο χρώμα οι συσχετίσεις που φέρουν την μεγαλύτερη βαρύτητα, και ως εκ τούτου αξιολογούνται περαιτέρω στον Πίνακα 3, ο οποίος αποτυπώνει τα αποτελέσματα των γραμμικών παλινδρομήσεων.

Κατά την πρώτη ανάγνωση των αποτελεσμάτων παρατηρείται πως στην πλειονότητα των συσχετίσεων, τα επίπεδα αβεβαιότητας είναι πάρα πολύ μικρά, καθώς το p παίρνει τιμές εντός του εύρους .05 έως .001 ($p < 0.5$ έως $p < .001$). Επομένως, διαφαίνεται ότι τα αποτελέσματα είναι στατιστικά σημαντικά. Ειδικότερα, στις περιπτώσεις των συσχετίσεων που φέρουν κίτρινο χρώμα, το μεγαλύτερο μέρος αυτών αποκαλύπτει εξαιρετικά χαμηλά επίπεδα αβεβαιότητας ($p < .0001$), με ένα πολύ μικρό αριθμό αυτών να φέρει $p < .05$, που βρίσκεται εντός του εύρους χαμηλής αβεβαιότητας που προαναφέρθηκε.

Η πρώτη ισχυρή συσχέτιση εμφανίζεται ανάμεσα στις μεταβλητές «GAMER» και «ΩΡΕΣ GAMING». Η συσχέτιση αυτή φανερώνει ότι οι ώρες που αφιερώνει ένας παίκτης παίζοντας παιχνίδια έχει ισχυρή σχέση με το πόσο ασχολείται με το gaming ως χόμπι.

Πίνακας 2: Συσχετίσεις Μεταβλητών

Variable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1. ΦΥΛΟ	—												
2. ΗΛΙΚΙΑ	-0.005	—											
3. ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	0.016	0.395 ***	—										
4. ΕΡΓΑΣΙΑ	0.044	0.511 ***	0.253 ***	—									
5. GAMER	0.004	-0.054	-0.045	-0.066	—								
6. ΓΡΕΙΣ GAMING	0.052	-0.246 ***	-0.179 ***	-0.250 ***	0.468 ***	—							
7. ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	-0.058	-0.234 ***	-0.121 **	-0.106 *	0.144 ***	0.229 ***	—						
8. ΑΠΟΨΗ_ESPORTS	-0.003	-0.107 *	-0.076	-0.078	-0.049	-0.090 *	0.308 ***	—					
9. ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ	0.047	-0.153 ***	-0.034	-0.070	0.148 ***	0.209 ***	0.594 ***	0.239 ***	—				
10. ΑΝΑΠΤΥΞΗ	0.010	-0.090 *	-0.030	0.017	0.100 *	0.061	0.328 ***	0.177 ***	0.219 ***	—			
11. ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ_ΚΡΑΤΟΥΣ	0.011	0.092 *	0.060	0.107 *	0.021	0.019	0.108 **	0.066	0.084 *	0.234 ***	—		
12. ΑΝΑΜΙΕΗ_ΙΔΙΩΤΩΝ	0.011	0.017	0.035	0.099 *	0.058	0.052	0.234 ***	0.065	0.159 ***	0.210 ***	0.151 ***	—	
13. ΠΕΡΙΟΧΕΣ_ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ	0.066	-0.003	0.016	0.068	0.156 ***	0.161 ***	0.155 ***	0.047	0.203 ***	0.216 ***	0.424 ***	0.256 ***	—

* p < .05, ** p < .01, *** p < .001

Πίνακας 2: Συσχετίσεις μεταβλητών που προκύπτουν από την έρευνα ερωτηματολογίου

Εξαιρετικά ενδιαφέρουσες είναι και οι συσχετίσεις σε μια σειρά από ζευγάρια μεταβλητών, με σταθερά τη μεταβλητή «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS». Το ζεύγος «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS» και «GAMER» παρουσιάζει χαμηλότερη συσχέτιση από εκείνη του ζεύγους «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS» και «ΩΡΕΣ GAMING». Η διαφορά αυτή αποτυπώνει μια διαφορετική διάσταση της συσχέτισης του ζεύγους «GAMER» και «ΩΡΕΣ GAMING», οδηγώντας σε ένα πρώτο συμπέρασμα που δηλώνει ότι οι ώρες που κάποιος αφιερώνει στο χόμπι του gaming σχετίζονται με το κατά πόσο παρακολουθεί τις επαγγελματικές διοργανώσεις των esports. Τη διατύπωση αυτή έρχεται να ενισχύσει η πρώτη σημαντική αρνητική συσχέτιση που παρατηρείται ανάμεσα στις μεταβλητές «ΑΠΟΨΗ_ESPORTS» και «ΩΡΕΣ GAMING», επιβεβαιώνοντας τον λογικό συλλογισμό ότι όσο περισσότερες ώρες παίζει κάποιος παιχνίδια τόσο δυσκολότερο είναι να έχει άποψη για το επαγγελματικό κομμάτι, καθώς πρακτικά δεν αφιερώνει αρκετό χρόνο για την παρακολούθηση των επαγγελματικών διοργανώσεων.

Περαιτέρω επιβεβαίωση του εν λόγω λογικού συλλογισμού αποτελεί και η ισχυρή συσχέτιση που εμφανίζει το ζεύγος «ΑΠΟΨΗ_ESPORTS» και «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS». Η διάδραση των δύο μεταβλητών εμφανίζει τιμή 0.308, με $p < .001$, ομολογώντας πως η άποψη των θεατών επηρεάζεται άμεσα από το κατά πόσο παρακολουθούν ή όχι την επαγγελματική σκηνή.

Εξίσου σημαντικά είναι τα αποτελέσματα που προκύπτουν από τις συσχετίσεις με σταθερά τη μεταβλητή «ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ» και σημειώνονται με κίτρινο χρώμα. Εδώ παρατηρούμε πως η μέγιστη συσχέτιση (0.594 με $p < .001$) εμφανίζεται ανάμεσα στις «ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ» και την «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS», διαμορφώνοντας την αντίληψη πως, παρά τα ζεύγη συσχετίσεων με τις μεταβλητές «GAMER» και «ΩΡΕΣ GAMING», η αποτύπωση άποψης για τα σημερινά επίπεδα ανάπτυξης της σκηνής εξαρτάται άμεσα από το αν κάποιος παρακολουθεί συστηματικά την επαγγελματική σκηνή. Πιο συγκεκριμένα, λαμβάνοντας υπόψη και το ζεύγος «ΑΝΑΠΤΥΞΗ» και «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS», διαφαίνεται πως η αξιολόγηση της τωρινής κατάστασης αλλά και οι δυνατότητες εξέλιξής της συσχετίζονται ισχυρά με το κατά πόσο κανείς παρακολουθεί το επαγγελματικό μέρος, και όχι μονάχα από το αν παίζει παιχνίδια (*casual gamer*) και πόσες ώρες παίζει. Η διατύπωση αυτή

ενισχύεται και από τις σχετικά χαμηλότερες συσχετίσεις τις οποίες παρουσιάζουν τα ζεύγη που προκύπτουν με σταθερά τη μεταβλητή «ΠΕΡΙΟΧΕΣ_ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ» στην τελευταία γραμμή του Πίνακα 2. Ύστερα από περαιτέρω λεπτομερή παρατήρηση των αποτελεσμάτων της έρευνας, φαίνεται πως, σε πληθώρα περιπτώσεων, όσο περισσότερο παίζει κάποιος τόσο μεγαλύτερη πιθανότητα υπάρχει να διαμορφώνει σχετικά αρνητική άποψη για την τωρινή κατάσταση των esports και τις δυνατότητες ανάπτυξής τους.

Άξιο αναφοράς αποτελεί και το γεγονός ότι στα σημεία όπου παρουσιάζονται υψηλότερα επίπεδα αβεβαιότητας, με το p να ξεπερνάει το .05 ($p > .05$), από την ανάλυση των παρατηρήσεων προκύπτει μεγάλος –ή και μέγιστος– αριθμός παρατηρήσεων γύρω και εντός του «μετρίου», μέσο δηλαδή της προσφερόμενης κλίμακας 1 (καθόλου) έως 5 (πάρα πολύ) εντός της ερώτησης του ερωτηματολογίου. Η εν λόγω διατύπωση επιβεβαιώνεται από τα γραφήματα που προκύπτουν από την ανάλυση των ερωτήσεων του ερωτηματολογίου και μπορούν να βρεθούν τόσο εντός του Κεφαλαίου 6 με τίτλο «Συγκριτική ανάλυση των δεδομένων», όσο και εντός του Παραρτήματος της εργασίας.

6.3.3 Γραμμικές παλινδρομήσεις

Έχοντας εξάγει ορισμένα πρώτα συμπεράσματα από τους Πίνακες 1 και 2, κρίθηκε σκόπιμο να δρομολογηθούν ορισμένες στοχευμένες γραμμικές παλινδρομήσεις σε μια σειρά μεταβλητών. Με στόχο την επιβεβαίωση ή τη διάψευση των εν λόγω συμπερασμάτων, πραγματοποιήθηκαν παλινδρομήσεις προκειμένου να εξακριβωθεί ο ταυτόχρονος συσχετισμός των δύο μεταβλητών «GAMER» και «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS» με μια σειρά εξαρτημένων μεταβλητών. Η διαδικασία αυτή προσέφερε τη δυνατότητα ανάλυσης σε μεγαλύτερο βάθος.

Πίνακας 3: Γραμμικές Παλινδρομήσεις

1. Dependent Variable: ΑΠΟΨΗ ESPORTS						
Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	
GAMER	-0.111	0.047	-0.095	-2.367	0.018	
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	0.219	0.027	0.321	8.025	< .001	

2. Dependent Variable: ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ						
Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	
GAMER	0.045	0.024	0.064	1.888	0.060	
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	0.240	0.014	0.585	17.265	< .001	

3. Dependent Variable: ΑΝΑΠΤΥΞΗ						
Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	
GAMER	0.065	0.048	0.054	1.342	0.180	
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	0.225	0.028	0.320	8.036	< .001	

4. Dependent Variable: ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΚΡΑΤΟΥΣ						
Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	
GAMER	0.009	0.062	0.006	0.144	0.886	
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	0.092	0.036	0.107	2.551	0.011	

5. Dependent Variable: ΑΝΑΜΙΞΗ ΙΔΙΩΤΩΝ						
Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	
GAMER	0.029	0.049	0.024	0.596	0.552	
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	0.159	0.028	0.230	5.608	< .001	

Dependent Variable: ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ						
Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	
GAMER	0.111	0.034	0.136	3.295	0.001	
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS	0.064	0.019	0.136	3.283	0.001	

Πίνακας 3: Γραμμικές παλινδρομήσεις επί των μεταβλητών του ερωτηματολογίου

Όπως συνέβη και κατά τις συσχετίσεις των μεταβλητών (Πίνακας 2), έτσι και εδώ, το p καταγράφεται χαμηλό, επιβεβαιώνοντας περαιτέρω τα χαμηλά επίπεδα αβεβαιότητας κατά τις συσχετίσεις των μεταβλητών, ενώ παράλληλα τονίζει τη στατιστική σημαντικότητα των αποτελεσμάτων.

Οι υπογραμμίσεις με πράσινο χρώμα έρχονται να σημειώσουν τα στοιχεία εκείνα που πρακτικά επιβεβαιώνουν τα συμπεράσματα και τους λογικούς συλλογισμούς που προέκυψαν κατά την ανάλυση των αποτελεσμάτων του Πίνακα 2. Βλέπουμε πως σε όλες τις περιπτώσεις η «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS» κατά τις παλινδρομήσεις παρουσιάζει αρκετά υψηλότερες τιμές σε σχέση με τη μεταβλητή

«GAMER», με μοναδική εξαίρεση το τελευταίο κομμάτι του Πίνακα 3 που αφορά τις «ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ».

Ειδικότερα, επιβεβαιώνεται ο αρνητικός συσχετισμός ανάμεσα στην «ΑΠΟΨΗ ESPORTS» και στο αν κάποιος είναι «GAMER». Παράλληλα εμφανίζονται αυξημένες τιμές και στην περίπτωση «ΑΠΟΨΗ ESPORTS» και «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS», όπως και στην περίπτωση «ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ» και «ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ_ESPORTS».

Κεφάλαιο 7^ο

Συμπεράσματα και προτάσεις περαιτέρω έρευνας

7.1 Αναπτυξιακές δυνατότητες

Σκοπός της εν λόγω μελέτης ήταν αρχικά να αποτυπώσει την παρούσα κατάσταση της ελληνικής esports σκηνής. Η αποτύπωση αυτή θα επέτρεπε στον ερευνητή να προχωρήσει σε βαθύτερη ανάλυση γύρω από την αποτυπωθείσα κατάσταση, ενώ παράλληλα θα δινόταν η δυνατότητα να πραγματοποιηθεί συστηματική προσπάθεια ανίχνευσης των μελλοντικών δυνατοτήτων ανάπτυξης της σκηνής σε χρονικό διάστημα 5 ετών. Ακολουθώντας την ανάλυση των δεδομένων όπως αυτά προκύπτουν από την έρευνα ερωτηματολογίων, προκύπτουν κάποια ουσιώδη πορίσματα. Προκειμένου να φτάσουμε στην ανίχνευση των αναπτυξιακών δυνατοτήτων της σκηνής, πρέπει πρώτα να αξιολογήσουμε την τρέχουσα κατάσταση αυτής, αναγνωρίζοντας παράλληλα τους παράγοντες που επιβραδύνουν ή εμποδίζουν την ανάπτυξή της. Μέσω αυτής της διαδικασίας, μπορούμε να διαμορφώσουμε σχετικά ασφαλή συμπεράσματα σχετικά με την τωρινή κατάσταση αλλά και όσον αφορά τις μελλοντικές δυνατότητες του κλάδου.

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν στο τέλος να αξιολογήσουν τη σημαντικότητα ορισμένων κινήσεων στρατηγικής οι οποίες θα μπορούσαν να γίνουν, αλλά και κάποιων μέτρων-κανονισμών που δύναται να παρθούν με σκοπό να «ανοίξει ο δρόμος» προς ανώτερα επίπεδα. Τα αποτελέσματα των ερωτήσεων αυτών μας επιτρέπουν να διαμορφώσουμε έναν ερευνητικό χάρτη για τη συνέχεια, έτσι ώστε –αν και όποτε ζητηθεί– να βρισκόμαστε σε θέση να προτείνουμε μια δέσμη (διορθωτικών) κινήσεων για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων και των ευκαιριών της ελληνικής σκηνής.

7.1.1 Ορισμένα σημαντικά θετικά

Είναι φανερό πως η σκηνή των esports χαρακτηρίζεται από ενεργητικότητα, η οποία συνοδεύεται από δημιουργικά στοιχεία, όρεξη και διάθεση να αναδειχθεί η ελληνική σκηνή στο πανευρωπαϊκό, και –γιατί όχι;– στο παγκόσμιο στερέωμα.

Η gaming κοινότητα εντός των συνόρων έχει αποδείξει ότι διαθέτει ταλέντο, κυρίως αν εξετάσει κανείς πιο διεξοδικά την εκπροσώπησή της σε μεγάλα πρωταθλήματα. Ο αριθμός των Ελλήνων παικτών που αγωνίζονται σε μεγάλα και κορυφαία ευρωπαϊκά και αμερικανικά πρωταθλήματα ανεβαίνει χρόνο με τον χρόνο, δείκτης που αποτυπώνει την ανταγωνιστικότητα της κοινότητας. Παράλληλα, η κοινότητα βρίσκεται σε θέση να «κοντράρει» χώρες με πολλαπλάσιο πληθυσμό, όπως την Πολωνία, αλλά και χώρες οι οποίες παραδοσιακά παρήγαγαν μεγάλο αριθμό επαγγελματιών κορυφαίου επιπέδου, όπως είναι η Δανία.

Όσον αφορά δε τις επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στον χώρο, η ανάλυση της μέχρι τώρα κατάστασης φανερώνει πως τα επίπεδα ωριμότητας των εμπλεκομένων ανεβαίνουν την τελευταία τριετία. Ο ερασιτεχνισμός οδεύει προς την έξοδο και τη θέση του παίρνουν νέοι esports οργανισμοί με σταθερότερη δομή και σχετικά πιο ουσιαστικά και περισσότερο μελετημένα business plans. Οι ομάδες με όραμα και στόχους φαίνεται να αντέχουν στον χρόνο καθώς επιδίδονται σε μια διαρκή διαδικασία μάθησης, ενώ παράλληλα νέοι, πιο έμπειροι σχηματισμοί μπαίνουν στο παιχνίδι.

Η ωριμότητα αυτή εμφανίζεται και στους ίδιους τους παίκτες. Παρά το γενικότερα μικρό μέσο όρο ηλικίας των ημι-επαγγελματιών και επαγγελματιών παικτών, παρατηρείται αλλαγή στη στάση τους όσον αφορά τις διοργανώσεις και τους οργανισμούς. Συμβόλαια –έστω και σχετικά απλοποιημένης μορφής– αρχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους, ενώ οι παίκτες –που πλέον προστατεύονται έστω υποτυπωδώς– βρίσκονται σε θέση να ελέγξουν το εκρηκτικό ταπεραμέντο που διακρίνει τον λαό μας, περιορίζοντας τα φαινόμενα γενικευμένων αντιπαραθέσεων, διαδικτυακών διαπληκτισμών και ύβρεων προς έτερους παίκτες (flaming) αλλά και προς συμπαίκτες, μετά από ατυχή αποτελέσματα. Η αλλαγή αυτή φτάνει μέχρι το εξωτερικό, καθότι όλο και περισσότεροι μεγάλοι

οργανισμοί του εξωτερικού στρέφουν το βλέμμα τους προς την ελληνική σκηνή για την ανίχνευση νέων ταλέντων.

Φυσικά, το βλέμμα αυτό δεν θα μπορούσε να στραφεί «από μόνο του». Όσο εξελιγμένα και αν είναι τα τμήματα scouting των ομάδων, αν μια σκηνή θεωρείται κατ' εξοχήν ερασιτεχνική και «τοξική», η ανίχνευση ταλέντων καθίσταται εξαιρετικά δύσκολη, ενώ παράλληλα παραβλέπονται πραγματικά ταλαντούχοι παίκτες. Σημαντικό ρόλο σε αυτό διαδραματίζει και η ωριμότητα που επιδεικνύουν οι διοργανώτριες αρχές. Χρόνο με τον χρόνο φαίνεται πως μαθαίνουν, ισχυροποιώντας τη δομή τους, τον τρόπο λειτουργίας αλλά και τις προσφερόμενες ανταμοιβές προς τις ομάδες που συμμετέχουν και αγωνίζονται εντός του πλαισίου των πρωταθλημάτων τους.

Η σταθερότητα αυτή επιτρέπει σε όλο και μεγαλύτερο αριθμό εταιρειών να επενδύσουν στα πρωταθλήματα της ελληνικής σκηνής, αλλά δίνει τη δυνατότητα και στους esports οργανισμούς να αφοσιωθούν περισσότερο, είτε μέσω αποκλειστικών συνεργασιών, είτε με πολύπλευρες ενέργειες που υποβοηθούν την εξέλιξη (αλλά και τη ρευστότητα) των ομάδων και των διοργανώσεων. Η άνοδος της εμπλοκής των εταιρειών υπαγορεύεται από το μέγλωμα της ίδιας της σκηνής, καθώς προσελκύει ακόμα περισσότερο κόσμο, εν δυνάμει αγοραστικό κοινό για τις εταιρείες και τα προϊόντα τους. Η αύξηση του κοινού που παρακολουθεί δεν περνά απαρατήρητη από brand names που παραδοσιακά δεν συμμετείχαν στη στήριξη διοργανώσεων και ομάδων, επιτρέποντας στους τελευταίους να τις πλησιάσουν με προτάσεις προωθώντας τις στην esports σκηνή.

Επομένως, γίνεται φανερό πως το μεγαλύτερο ποσοστό των stakeholders βαδίζει στη σωστή κατεύθυνση, έχοντας ως στόχο –είτε αυτό κατανοείται άμεσα, είτε όχι– την περαιτέρω ανάπτυξη της σκηνής, με διαρκή προσπάθεια για είσοδο νέων θεατών και μετατροπή των περιστασιακών σε ενθουσιώδεις ακόλουθους των πρωταθλημάτων και των ομάδων.

7.1.2 Σκέψεις περί των αρνητικών

Σε καμιά περίπτωση, όμως, δεν θα μπορούσαν να είναι όλα «ρόδινα». Σημαντικά προβλήματα καταγράφονται στο εσωτερικό της επαγγελματικής σκηνής, αλλά και επί των εμπλεκόμενων που βρίσκονται στα όρια του οικοσυστήματος της σκηνής, όπως αναλύθηκαν κατά την αξιολόγηση των δεδομένων της έρευνας.

Η σχετικά μέτρια άποψη των ερωτηθέντων όσον αφορά τη σκηνή των esports βασίζεται στη σαθρή εμπιστοσύνη που καταγράφεται ανάμεσα στο κοινό, τις διοργανώσεις, αλλά και τις ομάδες. Η κατάσταση διαρκών αντιπαραθέσεων και εχθρότητας των περασμένων ετών δυστυχώς διατηρείται ως και σήμερα, καθώς δεν λείπουν οι κόντρες και οι δημόσιες διαδικτυακές διενέξεις με βαριούς χαρακτηρισμούς ανάμεσα σε παίκτες και παράγοντες. Οι διενέξεις αυτές υποβαθμίζουν την αξιοπιστία των εμπλεκόμενων, με μια μεγάλη μερίδα του κοινού –όπως εκφράζεται από την ίδια– να αδυνατεί να τους λάβει σοβαρά υπόψη.

Η μελέτη των εταιρικών στελεχών που εμπλέκονται με τον χώρο κρίνεται αναγκαία. Καταρχάς, ο αντίκτυπος από την απόρριψη προτάσεων που θα μπορούσαν να έχουν οφέλη τόσο για τις επιχειρήσεις όσο και για τους οργανισμούς, αλλά και οι επιπτώσεις από τις αντιπροτάσεις οι οποίες, δίχως να γίνεται αντιληπτό, οδηγούν τις ομάδες ένα βήμα πιο κοντά στην χρεοκοπία, αποτελούν εξαιρετικά καίρια ζητήματα. Η μη γνώση των νόμων κίνησης του χώρου οδηγεί σε σοβαρές αστοχίες, «φρενάροντας» την ανάπτυξη του κλάδου των esports. Φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε στο σημείο αυτό και την ανυπομονησία: Η ιδιομορφία του χώρου υπαγορεύει υπομονή, κατά ένα α' χρονικό διάστημα εντός του οποίου οι επιστροφές των επενδύσεων από σχεδόν όλους τους stakeholders θα είναι μικρές έως μηδαμινές. Το κυνήγι άμεσων αποτελεσμάτων οδηγεί είτε σε διστακτικότητα, είτε σε λανθασμένες επιλογές, οξύνοντας τη διάθεση χαμηλής εμπιστοσύνης από το κοινό προς την σκηνή, αλλά και ανάμεσα στους εμπλεκόμενους. Η επιμόρφωση, όχι μόνο των εταιρικών στελεχών, κρίνεται απαραίτητη, καθότι όλοι θα πρέπει να παρακολουθούν με σοβαρότητα τα νέα δεδομένα που προκύπτουν σε παγκόσμιο επίπεδο προς όφελος της ανάπτυξης.

Εξίσου σημαντική αξιολογείται και η απουσία ενός υποτυπώδους νομικού και φορολογικού πλαισίου με στόχο την προστασία των ομάδων, των διοργανωτών αλλά και των εμπλεκόμενων εταιρειών. Είναι χρήσιμο οι παίκτες να βρίσκονται σε

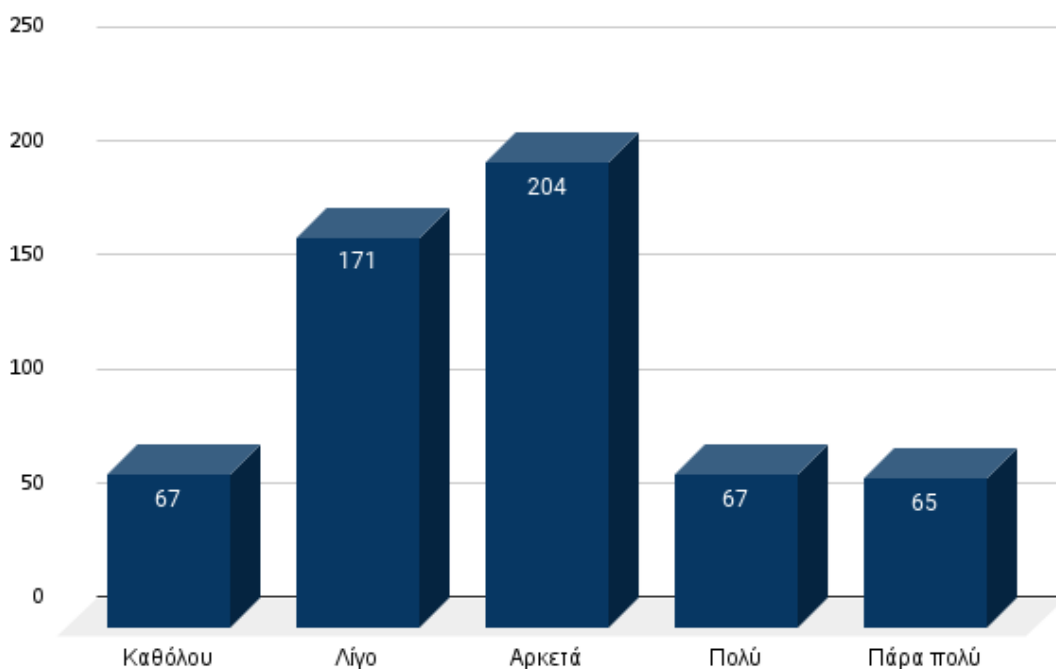
θέση να διεκδικούν τα δεδουλευμένα τους μέσα από παγιωποιημένες διαδικασίες, ενώ διοργανώσεις και ομάδες να ελέγχονται επ' αυτών. Οι τελευταίοι με τη σειρά τους χρειάζεται να έχουν τη δυνατότητα διαπραγμάτευσης σε μια στέρεη βάση, ενώ το κράτος θα μπορούσε να προσφέρει, τουλάχιστον για ένα μικρό χρονικό διάστημα έως την πρώτη σημαντική άνοδο, τρόπους τεχνοκρατικής και νομικής υποστήριξης. Ουσιαστικότερο ίσως όλων είναι οι κινήσεις του κράτους να μην εμποδίζουν την ελευθερία της αγοράς και του κλάδου, αλλά να λειτουργούν επικουρικά με σκοπό τη διαμόρφωση των απαιτούμενων συνθηκών για την επίτευξη της ανάπτυξης.

Στο σημείο αυτό οφείλουμε να κάνουμε αναφορά στη σημαντική ανομοιομορφία που παρατηρείται ανάμεσα στα διαφορετικά esports εντός της ελληνικής σκηνής. Τα MOBA, με μόνο κυρίαρχο το League of Legends (LoL) βρίσκεται σε πολύ προχωρημένα στάδια εξέλιξης σε σχέση με άλλους τίτλους παιχνιδιών. Όπως φάνηκε και μέσα από την ανάλυση του προηγούμενου κεφαλαίου, άλλα είδη και τίτλοι είναι σε πληθώρα περιπτώσεων ουσιαστικά απόντα. Παρά ταύτα, φαίνεται πως, όπως και στο LoL, έτσι και στην περίπτωση των υπολοίπων, οι τελευταίες σοβαρές κινήσεις από την πλευρά διοργανώσεων και οργανισμών, ειδικά στο κομμάτι των sports games, δημιουργεί πρόσφορο έδαφος για ανάπτυξη και επενδύσεις.

7.1.3 Προς την τελική εκτίμηση

Όπως αναδεικνύεται από τα γραφήματα που παρουσιάζονται παρακάτω, οι ερωτηθέντες θεωρούν ότι η ελληνική σκηνή πρέπει να επενδύσει σε ορισμένους παράγοντες αν επιθυμεί να κατορθώσει να φτάσει στο επίπεδο ανάπτυξης που της αξίζει, κάτι το οποίο δεν συμβαίνει σήμερα.

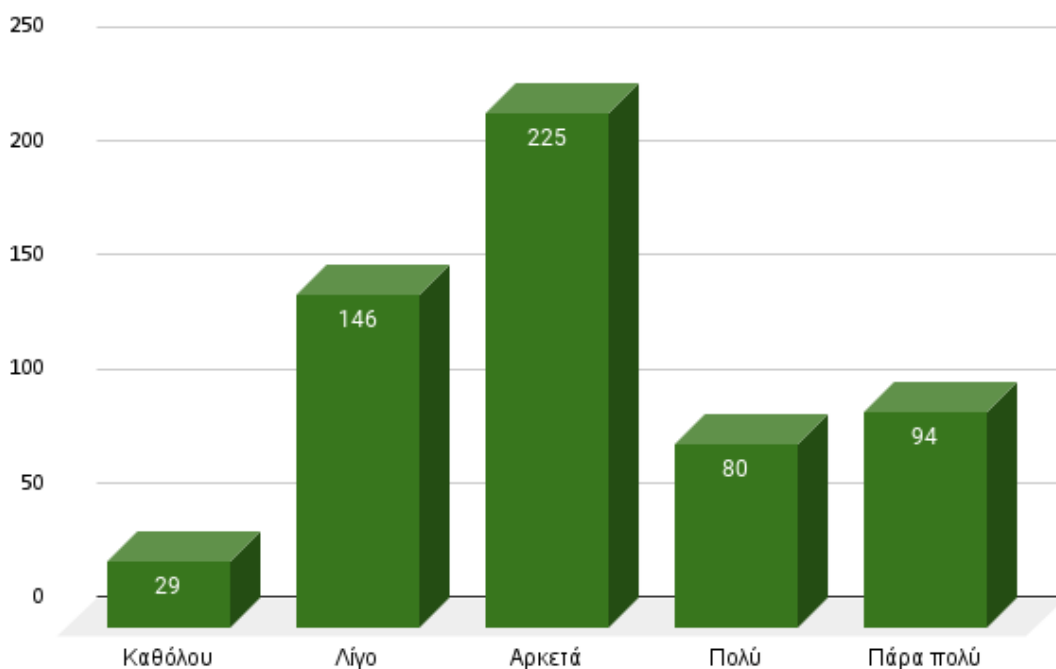
Επένδυση Ελλάδα σε αυστηρό ρυθμιστικό πλαίσιο



Γράφημα 35: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής (και του κράτους) σε αυστηρό ρυθμιστικό πλαίσιο (ερωτηματολόγια).

Σύμφωνα με το Γράφημα 35, η πλειονότητα των ερωτηθέντων θεωρεί πως η εμπλοκή του κράτους σχετικά με τη διαμόρφωση ενός ρυθμιστικού πλαισίου είναι από «Λίγο» έως «Αρκετά» σημαντική. Να σημειωθεί εδώ πως οι ερωτηθέντες εμφανίζονται πιθανώς διστακτικοί λόγω της χρήσης της λέξης «αυστηρή» που συνοδεύει το ρυθμιστικό πλαίσιο. Εδώ πρέπει να λάβουμε υπόψη μας και την πρότερη, όχι ιδιαίτερα θετικό αντίκτυπο που είχε η κρατική παρέμβαση σε άλλους οικονομικούς κλάδους, υπό τη μορφή που πραγματοποιήθηκε.

Επένδυση Ελλάδας σε εξαγωγή εγχώριου ταλέντου



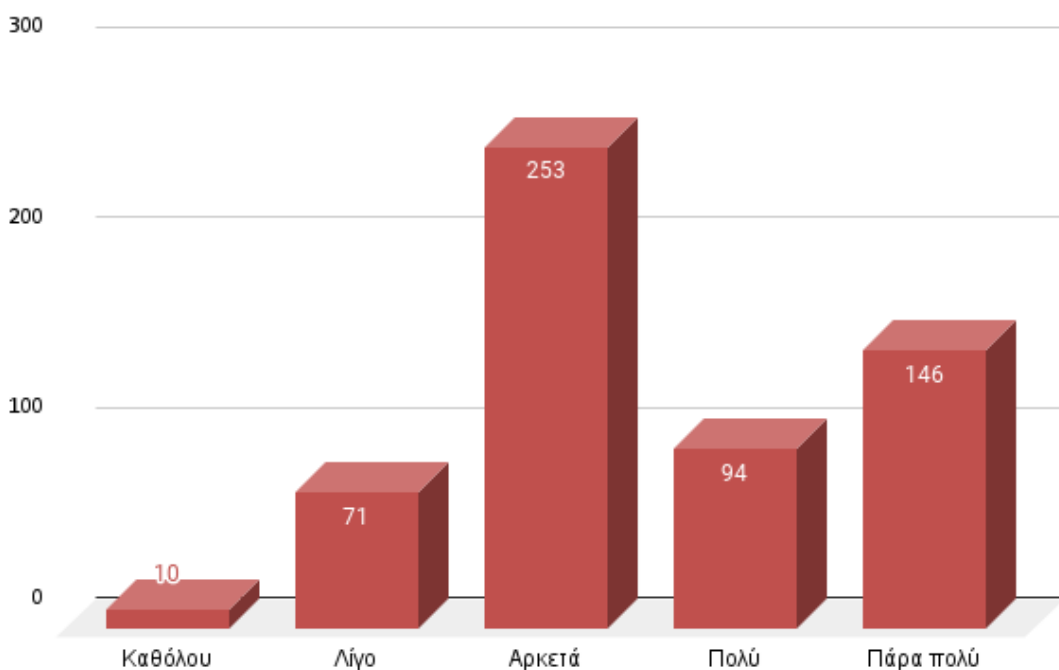
Γράφημα 36: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής σε εξαγωγή εγχώριου ταλέντου (ερωτηματολόγια).

Παρόμοια τάση καταγράφεται και στο Γράφημα 36, καθώς η πλειοψηφία θεωρεί από «Λίγο» έως «Αρκετά» σημαντική την εξαγωγή του εγχώριου ταλέντου στο εξωτερικό. Εδώ παρατηρείται ξανά μια δικαιολογημένη διστακτικότητα εκ μέρους των ερωτηθέντων, καθώς πιστεύεται πως το ελληνικό ταλέντο θα μπορούσε να βοηθήσει αρχικά άμεσα την άνοδο της σκηνής και σε δεύτερο χρόνο να αποχωρήσει προς μεγαλύτερα πρωταθλήματα του εξωτερικού. Το συμπέρασμα αυτό προκύπτει αν ρίξει κανείς μια πιο ουσιαστική ματιά στο Γράφημα 37, όπου οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες κρίνουν από «Αρκετά» έως «Πάρα πολύ» σημαντική την παραγωγή εγχώριου ταλέντου. Ο τρόπος δε για να συμβεί αυτό φανερώνεται μέσα από το Γράφημα 38, καθώς θεωρεί εκ νέου από «Αρκετά» έως «Πάρα πολύ» σημαντική την επένδυση σε περισσότερες επαγγελματικές διοργανώσεις, αλλά και το Γράφημα 40, στο οποίο χρειάζονται ακόμα περισσότεροι esports οργανισμοί να συμμετέχουν στις διοργανώσεις και κρίνονται από «Αρκετά» έως «Πάρα πολύ» σημαντικοί. Ο μεγαλύτερο αριθμός διοργανώσεων μεταφράζεται σε περισσότερους esports οργανισμούς, αλλά και σε αναπτυξιακές λίγκες που θα μπορούσαν να συνδέουν το επαγγελματικό

επίπεδο της ελληνικής σκηνής με το ερασιτεχνικό, είτε σύμφωνα με το μοντέλο του εξωτερικού είτε με ένα αντίστοιχό του, όπως αυτό του ποδοσφαίρου.

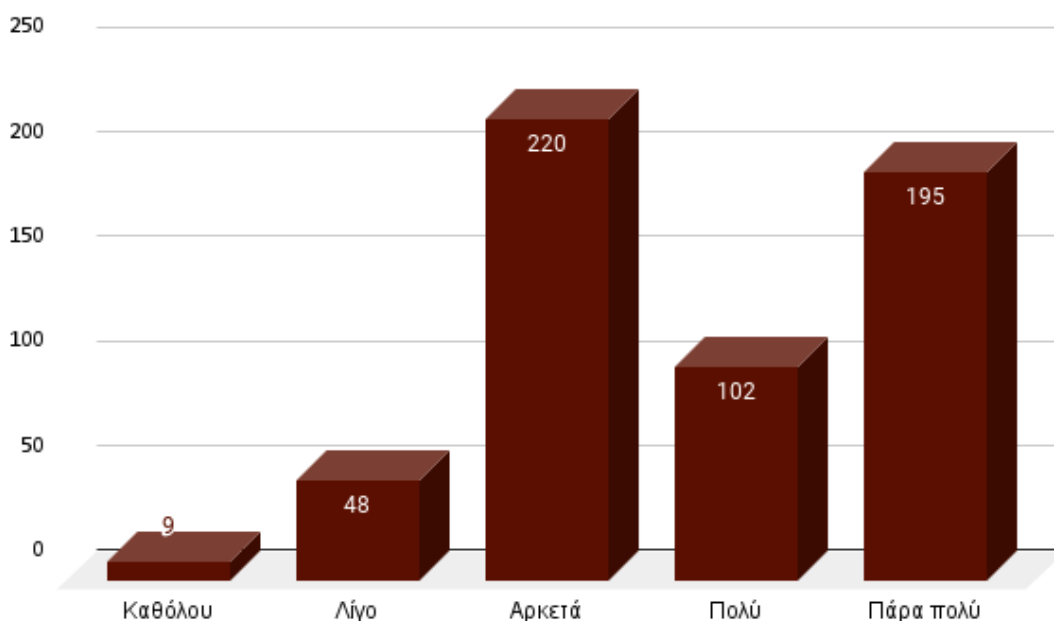
Η τεχνογνωσία του εξωτερικού αποτελεί ένα σημαντικό όπλο στη φαρέτρα των stakeholders. Σε αυτό συμφωνεί η πλειονότητα των εμπλεκομένων στην έρευνα, εφόσον, κατά την άποψή τους, η συνεργασία των ελληνικών οργανισμών και των διοργανωτριών αρχών με αντίστοιχες του εξωτερικού κρίνεται από «Αρκετά» έως «Πάρα πολύ» σημαντική.

Επένδυση Ελλάδας σε παραγωγή εγχώριου ταλέντου



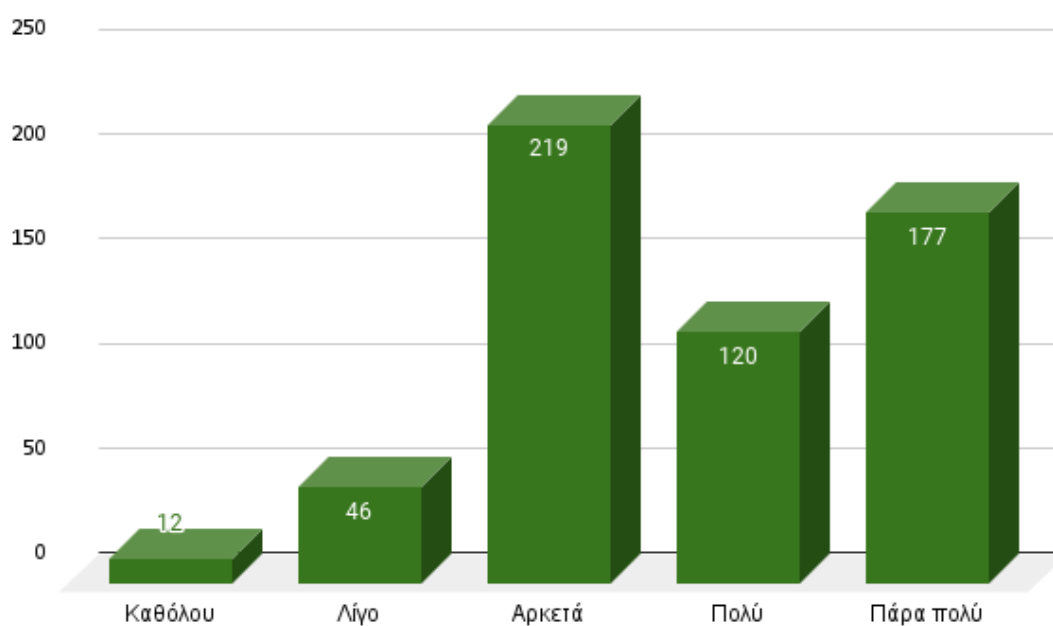
Γράφημα 37: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής σε παραγωγή εγχώριου ταλέντου (ερωτηματολόγια).

Επένδυση Ελλάδας σε περισσότερες επαγγελματικές διοργανώσεις



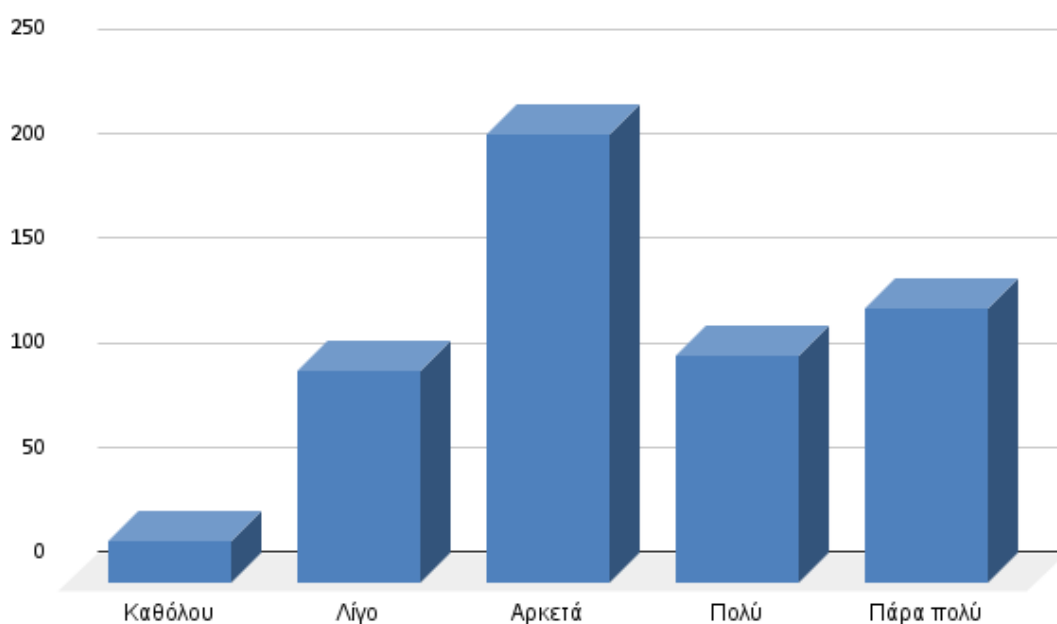
Γράφημα 38: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής στη δημιουργία περισσότερων esports διοργανώσεων (ερωτηματολόγια).

Επένδυση Ελλάδας σε συνεργασία με οργανισμούς του εξωτερικού



Γράφημα 39: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής σε μνημόνια συνεργασίας με οργανισμούς του εξωτερικού (ερωτηματολόγια).

Επένδυση Ελλάδας στη δημιουργία περισσότερων esports οργανισμών



Γράφημα 40: Άποψη ερωτηθέντων περί επένδυσης της ελληνικής σκηνής στη δημιουργία περισσότερων esports οργανισμών (ερωτηματολόγια).

Επομένως, τα στοιχεία που προκύπτουν μαρτυρούν μια σημαντική τάση προς την πρόοδο του κλάδου. Παράλληλα, γίνεται φανερό πως υπάρχουν σημαντικές αναπτυξιακές δυνατότητες, αν ο κλάδος κατορθώσει να εξαλείψει πλήρως τις παθογένειες του παρελθόντος, ενώ ταυτόχρονα να εστιάσει στη μόρφωση και την τεχνική βοήθεια από την εμπειρία του εξωτερικού. Η πορεία του LoL στην Ελλάδα μπορεί να λειτουργήσει ως μαθησιακό παράδειγμα τόσο για το ίδιο το esports, όσο και για μελλοντικές προσπάθειες. Αν αποφευχθούν λάθη και ατοπήματα τα οποία καταγράφηκαν στην έως τώρα πορεία του, τότε μπορούμε πλέον να μιλάμε για άμεσες αναπτυξιακές πορείες και σε άλλα esports, καθότι η ελληνική κοινότητα διαθέτει αρκετό ταλέντο έτσι ώστε να τροφοδοτήσει νέες και ήδη υπάρχουσες προσπάθειες. Και, φυσικά, εντός του, εκτός από ταλέντα, υπάρχουν εν ενεργεία και εν δυνάμει θεατές, οι οποίοι νοιάζονται για τη σκηνή και για την εξέλιξή της.

7.2 Η ανάγκη για βαθύτερη μελλοντική έρευνα και προτάσεις

Τα τελευταία χρόνια η ελληνική esports σκηνή έχει πραγματοποιήσει ορισμένα σημαντικά βήματα προόδου. Το πανελλήνιο πρωτάθλημα του League of Legends αποτελεί ίσως τον «φάρο» για όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια που προσβλέπουν στη δημιουργία και την καθιέρωση δικών τους πρωταθλημάτων. Παρά την εξέλιξη, η χώρα δεν παύει να βρίσκεται στις μεσαίες θέσεις της ευρωπαϊκής κατάταξης. Η θέση αυτή βελτιώνεται αν κανείς εστιάσει στην περιοχή των Βαλκανίων, ενώ χειροτερεύει αν την εξετάσουμε με βάση την παγκόσμια λίστα.

Πέριξ της Ελλάδας υπάρχουν χώρες οι οποίες έχουν προχωρήσει σε ουσιαστικές αλλαγές αναφορικά με τον τρόπο που βλέπουν τα esports, επικεντρώνοντας την προσοχή τους σε παράγοντες σχετικούς με τις διοργανώσεις και τους esports οργανισμούς στον πυρήνα του οικοσυστήματος. Η σκηνή της χώρας –και ως επί το πλείστον, η μερίδα του λέοντος των stakeholders– θα μπορούσε να αντλήσει πολύτιμα συμπεράσματα παρατηρώντας διεξοδικά τη δομή, την οργάνωση και τον τρόπο λειτουργίας άλλων σκηνών όπως είναι η τουρκική, η ιταλική, αλλά και η «αδριατική», στις οποίες το κέντρο βρίσκεται η Σερβία. Η ανάλυση αυτή θα πρέπει να πραγματοποιηθεί, κατά την άποψή μας, και με την συνδρομή ακαδημαϊκών. Πέρα από εταιρικούς παράγοντες αλλά και των στελεχών οργανισμών και διοργανωτριών αρχών, η ακαδημαϊκή έρευνα θα μπορούσε να συνεισφέρει πολύπλευρα: πέρα από την παραγωγή πολύτιμης βιβλιογραφίας, θα προσέφερε μια εναλλακτική οπτική συνυπολογίζοντας παράγοντες που συχνά αμελούνται από την καθαρά business ανάλυση.

Εκτός από την ανάλυση του εξωτερικού, κρίνεται ιδιαίτερης σημασίας και η πραγματοποίηση έρευνας στο εσωτερικό. Οι αδυναμίες που έχουν αναφερθεί στα προηγούμενα κεφάλαια της εργασίας είναι κάθε άλλο παρά μη αντιμετωπίσιμες. Στο σημείο αυτό όμως αναρωτιόμαστε: Είναι το κράτος πρόθυμο να στηρίξει τη σκηνή και να θέσει σε ισχύ –με ελάχιστη παρεμβατικότητα στον κλάδο– ένα θεσμικό, ρυθμιστικό πλαίσιο; Όπως προκύπτει από την ανάλυση, ίσως ο πιο καθοριστικός παράγοντας που καθυστερεί την άνοδο της σκηνής είναι το ερασιτεχνικό κέλυφος που την περιβάλλει. Θέτοντας όρους και κανόνες, η σκηνή θα μπει σε τροχιά επαγγελματικοποίησης καθώς οργανισμοί, οργανώσεις και εμπλεκόμενοι φορείς πάσης φύσεως θα επιδεικνύουν σιγά σιγά την απαιτούμενη

σοβαρότητα. Πολλοί ίσως φοβούνται πως «η πίτα θα μικρύνει». Η έρευνα όμως συνηγορεί στο αντίθετο και υπάρχουν πολλαπλά παραδείγματα κατά τον ρου της ιστορίας, τα οποία υποδηλώνουν ότι η διαδικασία επαγγελματικοποίησης ενός κλάδου που ακουμπά στην ψυχαγωγία μπορεί να είναι μεν επίπονη, παραμένει ωστόσο αναγκαία για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων εξέλιξης του κλάδου. Καθίσταται φανερό πως ο επιθετικός προσδιορισμός «επαγγελματική» που «φιγουράρει» πριν από την «esports σκηνή της Ελλάδας» πρέπει να αποκτήσει πραγματική ουσία και υπόσταση εντός της δομής και του τρόπου λειτουργίας της σκηνής. Αυτή η ουσιαστική αλλαγή θα μπορούσε να διαμορφώσει το έδαφος για νέες, μεγαλύτερες συνεργασίες που, όπως δείχνουν τα εγχειρήματα του εξωτερικού, θα μπορούσαν να εκτοξεύσουν τη δυναμική της σκηνής. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα επ' αυτού αποτελεί η σκηνή των Η.Π.Α., όπου μετά τις ουσιαστικές αλλαγές στις οποίες προχώρησε, κατόρθωσε να κεντρίσει το ενδιαφέρον μεγάλων συνδρομητικών καναλιών και να συνάψει συμφωνίες που άλλαξαν τα δεδομένα του κλάδου.

Η ακαδημαϊκή έρευνα και τα αποτελέσματά της θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν και για την ενημέρωση μιας ακόμα μεγαλύτερης μερίδας του κοινού που ασχολείται με τη gaming ψυχαγωγία γενικότερα. Μέσω αυτής, τα esports θα μπορούσαν να «εισέλθουν» σε ακόμα περισσότερα σπίτια, διαμέσου μιας εναλλακτικής διόδου, διαφορετικής από τις streaming πλατφόρμες και τις συνδρομητικές υπηρεσίες. Εντούτοις, περαιτέρω έρευνα κρίνεται απαραίτητη, βάσει του αριθμού των δημοσιεύσεων αλλά και των διαθέσιμων βιβλίων προς χρήση (υπό μορφή βιβλιογραφίας) που υπάρχουν για τον κλάδο. Τώρα παρά ποτέ είναι αναγκαία η διενέργεια έρευνας, καθότι ο κλάδος βρίσκεται υπό διαδικασία διαμόρφωσης, προσφέροντας τρομερά ενδιαφέροντα και πρωτόγνωρα επιστημονικά δεδομένα, τόσο στο managerial κομμάτι όσο και στο επίπεδο του marketing, της διαχείρισης του ανθρώπινου δυναμικού, αλλά και των economics. Το ανεξερεύνητο έδαφος δεν αποτέλεσε ποτέ φόβητρο για τους ερευνητές. Γίνεται φανερό πως, τόσο στην Ελλάδα όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο, υπάρχει τεράστιος αριθμός δεδομένων προς συλλογή, έλεγχο και μελέτη, ειδικότερα σε επίπεδο ελληνικής βιβλιογραφίας, όπου οι δημοσιεύσεις είναι ελάχιστες έως μηδαμινές.

Η επαγγελματική σκηνή των esports στην Ελλάδα έχει δυνατότητες ανόδου, ίσως μεγαλύτερες από όσο πιστεύεται από την πλειονότητα του κόσμου. Ορισμένες ουσιαστικές αλλαγές στον τρόπο σκέψης και δράσης των stakeholders εντός του κλάδου, από κοινού με το κατάλληλο θεσμικό πλαίσιο, θα μπορούσαν να κερδίσουν την εμπιστοσύνη των θεατών και παράλληλα να προσελκύσουν νέους θεατές και επενδυτές.

7.3 Ορισμένα λόγια περί των πρακτικών προεκτάσεων

Η παρούσα εργασία δύναται να αποτελέσει το «εναρκτήριο λάκτισμα», ένα πρώτο μικρό λιθαράκι στα ερευνητικά θεμέλια ενός κλάδου που παραμένει ανεξερεύνητος. Θέλοντας να πραγματοποιήσουμε μια μικρή αυτο-αξιολόγηση, θα μπορούσαμε να πούμε πως η εν λόγω ανάλυση αγγίζει ένα μικρό κομμάτι από το μέρος του παγόβουνου που βρίσκεται πάνω από την επιφάνεια του νερού. Το μεγαλύτερο κομμάτι του μέρους που βρίσκεται εκτός υδάτινου σώματος, αλλά και κυρίως εκείνο που υπάρχει εντός, παραμένουν ανεξερεύνητα. Τα μέρη αυτά περιλαμβάνουν τους νόμους κίνησης και ανάπτυξης του χώρου των esports, την αλληλεπίδρασή του με κλάδους της οικονομίας, τις σχέσεις των εμπλεκόμενων μερών εντός του χώρου, αλλά και εκείνες με την ίδια την κοινωνία. Τα ερωτήματα είναι πολλά, τα δεδομένα ακόμα περισσότερα, όμως η πρόσβαση σε αυτά είναι προς το παρόν περιορισμένη.

Οι δυσκολίες ήταν παρούσες καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας αλλά και της συγγραφής. Γίνεται φανερό πως για να πραγματοποιηθεί μια εις βάθος ανάλυση των δυνατοτήτων ανάπτυξης της ελληνικής esports σκηνής χρειάζεται οι ερευνητές να έχουν πρόσβαση σε αυτό που σήμερα ονομάζουμε “big data”. Τα δεδομένα που συλλέγονται από μεγάλες εταιρείες είναι ιδιαίτερα ακριβά και η πρόσβαση των ερευνητών σε αυτά ή στις αναφορές τους περιορισμένη και ταυτόχρονα τρομερά κοστοβόρα. Ως εκ τούτου, δεν δίνονται περιθώρια στους ερευνητές για ελιγμούς και περαιτέρω έρευνα επί του θέματος.

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να σταχυολογήσει τους παράγοντες που διαμορφώνουν την κατάσταση που επικρατεί στον χώρο των esports και παράλληλα προσδοκά να αποτυπώσει ορισμένες τάσεις που πρόκειται να

υπαγορεύσουν ή να οριοθετήσουν δυνατότητες κατάλληλες να συμβάλουν στη μελλοντική ανάπτυξη του κλάδου εντός πενταετίας. Ο τρόπος συλλογής των δεδομένων παρουσιάζει κοινωνικό και ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα, καθότι, σε πρακτικό επίπεδο, βασίζεται στην ανάλυση των εκτιμήσεων της κοινότητας. Η απουσία οικονομικών και οικονομοτεχνικών δεδομένων θα μπορούσε να αποτελέσει την «αχίλλειο πτέρνα» της μελέτης. Ωστόσο, κατά τον γράφοντα, η εν λόγω ιδιαιτερότητα θα ήταν γόνιμο να μην αντιμετωπιστεί ως αδυναμία αλλά να γίνει αντιληπτή ως το σημείο μηδέν για περαιτέρω έρευνα που θα έρθει να ελέγξει και να συμπληρώσει, να επιβεβαιώσει και να διαψεύσει, και τέλος, να διανθίσει τα συμπεράσματα που προκύπτουν από αυτήν.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνική Βιβλιογραφία

Δαργωνάκη, Σ. (2021), *Το gaming ως εμπορικό θέαμα στην Ελλάδα: η επαγγελματικοποίηση της αναψυχής στον ψηφιακό καπιταλισμό*. PhD Thesis, τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού, Σχολή Διεθνών Σπουδών, Επικοινωνίας και Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Handle Proxy, Retrieved November 3, 2021, from <http://hdl.handle.net/10442/hedi/49888>.

Χαραλαμπίδης, Θ. (2019), *Ο σύγχρονος τρόπος χρήσης των internet cafe στην Ελλάδα*, πτυχιακή εργασία κατεύθυνσης μάρκετινγκ, τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων, Σχολής Διοίκησης & Οικονομία, Αλεξάνδρειο Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Θεσσαλονίκης.

Ξενόγλωσσα Βιβλία

Taylor, T. L. (2015), *Raising the stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.

Ξενόγλωσσα Αρθρογραφία

Abanazir, C. (2018), Institutionalisation in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117–131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>.

Andrejkovics, Z. (2019), *A newborn business, esports: Answering 63 real-life questions in esports: Discovering the esports business*. (M. Tischler, Ed.). éditeur inconnu.

Burk, D. L. (2013, May), *Owning E-sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming*. Retrieved February 8, 2021, from <https://www.jstor.org/stable/i23525923>.

Cambridge Dictionary (n.d.): *Sport*. Retrieved November 4, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sport>.

Cambridge Dictionary (n.d.): *Video game*. Retrieved November 3, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019, April 13), *eSports: A new era for the sports industry and a new impulse for the research in Sports (and) Economics?* Retrieved April 3, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/332781901_eSports_A_New_Era_for_the_Sports_Industry_and_a_New_Impulse_for_the_Research_in_Sports_and_Economics.

Fudge J., Chen H. (2020), "*BREAKING: Esports Joins Breakdancing as a Medaled Sport at the 2022 Asian Games*", The Esports Observer. <https://archive.esportsobserver.com/esports-2022-asian-games/>

Graetz, J. M. (1981, August), *The origin of Spacewar*. Retrieved June 10, 2021, from <https://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>. This article is reprinted from the August, 1981 issue of Creative Computing magazine.

Grove, C. (2016, August), *ESPORTS & Gambling: Where's the action?* Retrieved August 5, 2021, from <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf>.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017), What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>.

Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020), The rise of e-sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861–1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>.

Kou, Y., & Gui, X. (2020), Emotion regulation in esports gaming. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), 1–25. <https://doi.org/10.1145/3415229>.

Macey, J., Abarbanel, B., & Hamari, J. (2020), What predicts esports betting? A study on consumption of video games, esports, gambling and demographic factors. *New Media & Society*, 23(6), 1481–1505. <https://doi.org/10.1177/1461444820908510>.

Mangeloja, E. (2019), *Economics of Esports*. Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies. Retrieved March 1, 2021, from <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/66616>.

Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2020), ESports diplomacy: Towards a sustainable ‘gold rush.’ *Sport in Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>.

Nalli, J. (2019), *Effect of esports and future development of esports*. Theseus. Retrieved May 22, 2021, from <https://www.theseus.fi/handle/10024/168883>.

Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2020), Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy. *Communication & Sport*, 216747952096103.

<https://doi.org/10.1177/2167479520961036>.

Oxford English Dictionary (n.d.): *Sport, n.1*. sport, n.1. Retrieved November 4, 2021, from <https://www.oed.com/viewdictionaryentry/Entry/187476>.

Pluss, M. A., Bennett, K. J., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019), Esports: The chess of the 21st century. *Frontiers in Psychology, 10*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>.

Steinkuehler, C. (2019), Esports research: Critical, empirical, and historical studies of competitive videogame play. *Games and Culture, 15*(1), 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>.

Summerley, R. (2019), The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and E-sports. *Games and Culture, 15*(1), 51–72. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>.

Sweeney, K., Tuttle, M. H., & Berg, M. D. (2019), Esports gambling: Market structure and Biases. *Games and Culture, 16*(1), 65–91. <https://doi.org/10.1177/1555412019872389>.

United Nations Inter-Agency Task Force on Sport for Development and Peace. (2019), *Sport as a tool for development and peace*. Retrieved August 4, 2021, from https://www.hejlfoundation.org/wp-content/uploads/2019/02/task_force.pdf.

Ηλεκτρονική/Διαδικτυακή Βιβλιογραφία

Newzoo Global Esports Market Report 2020: Light version. Newzoo. (2020, January 17). Retrieved July, 2021, from <https://newzoo.com/insights/trend->

reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/

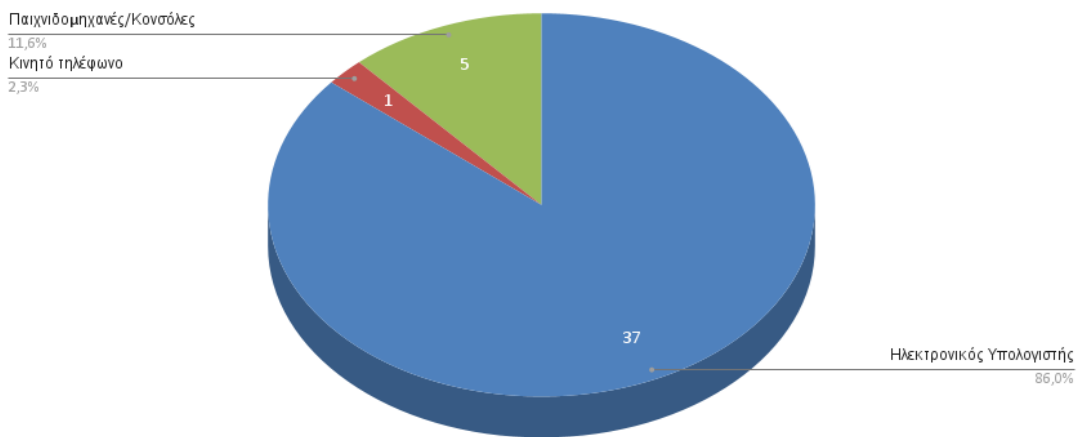
Newzoo (n.d.): PayPal report on Esports in Europe 2020: High engagement and even higher potential. PayPal Newsroom. Retrieved July 25, 2021, from <https://newsroom.uk.paypal-corp.com/PayPal-Report-on-Esports-in-Europe-2020>

Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2021: Free version. Newzoo. (2021, May 17), Retrieved July 19, 2021, from <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>

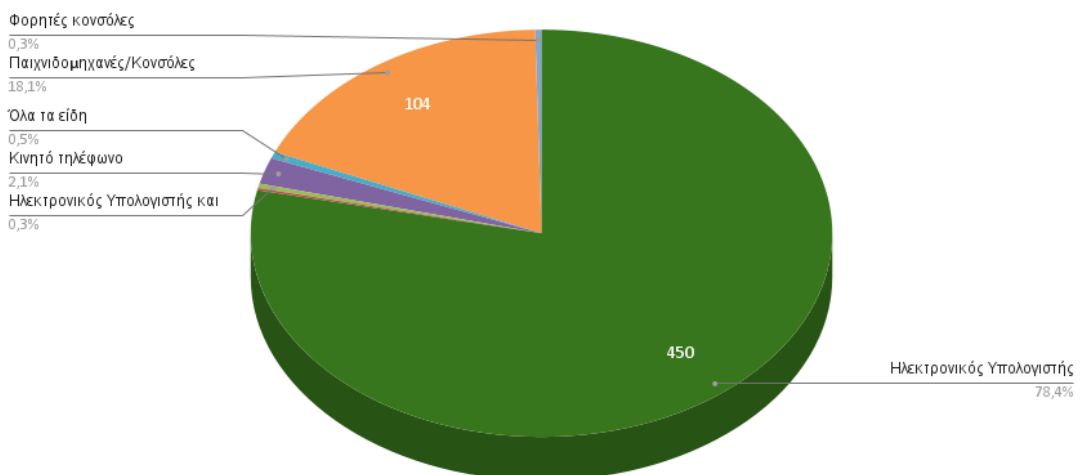
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Μέσο παιχνιδιού

γυναίκες

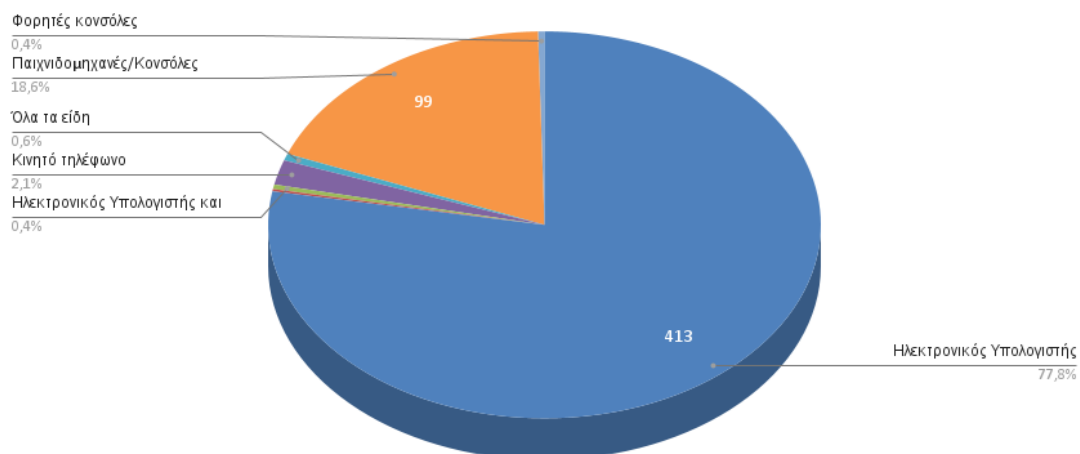


Μέσο παιχνιδιού



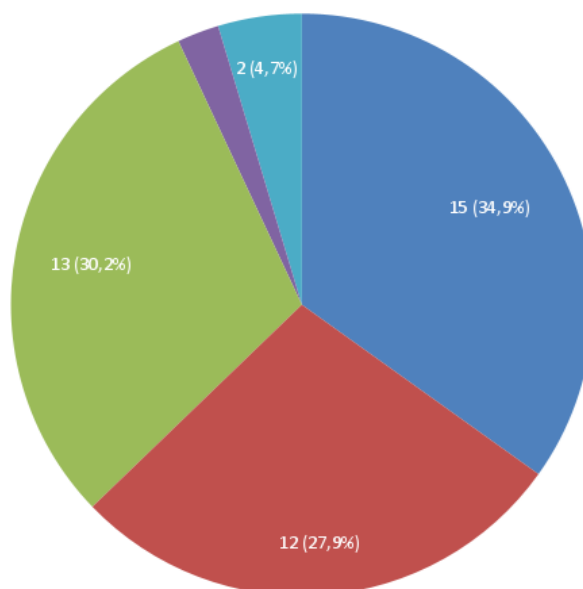
Μέσο παιχνιδιού

άντρες

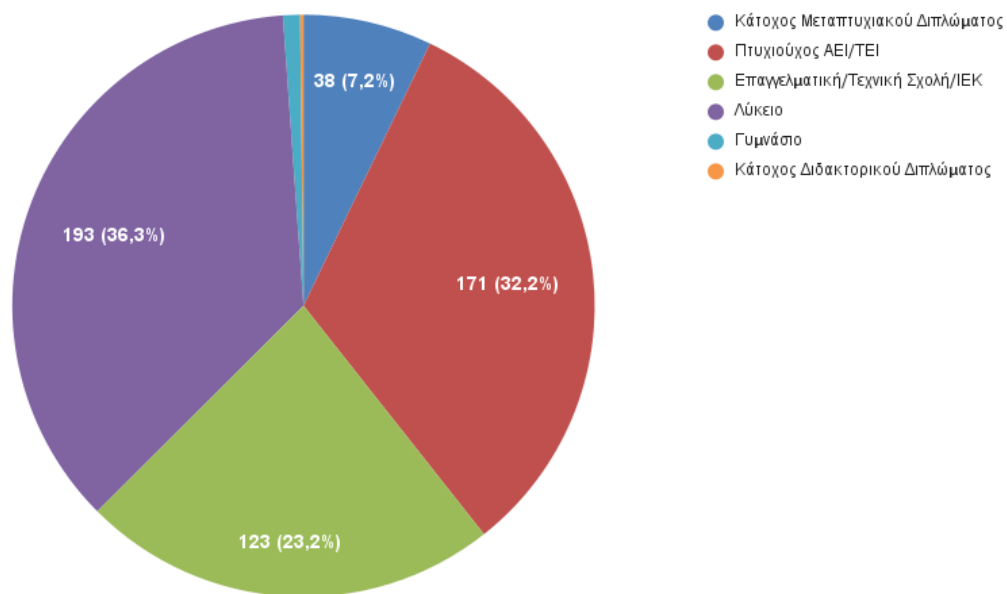


Επίπεδο εκπαίδευσης γυναικών

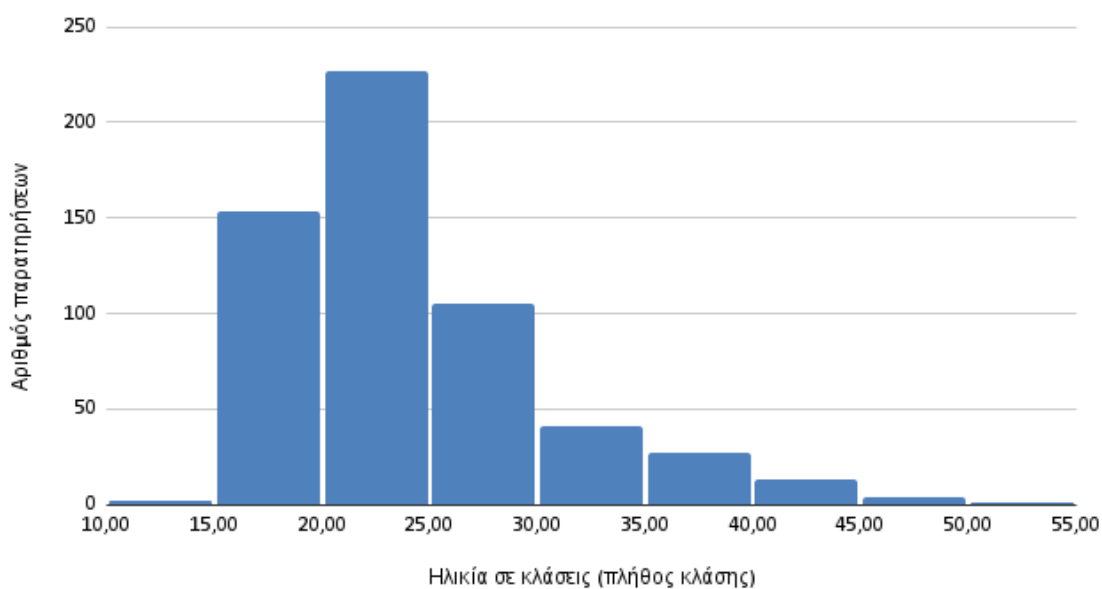
- Πτυχιούχος ΑΕΙ/ΤΕΙ
- Επαγγελματική/Τεχνική Σχολή/ΙΕΚ
- Λύκειο
- Κάτοχος Διδακτορικού Διπλώματος
- Κάτοχος Μεταπτυχιακού Διπλώματος



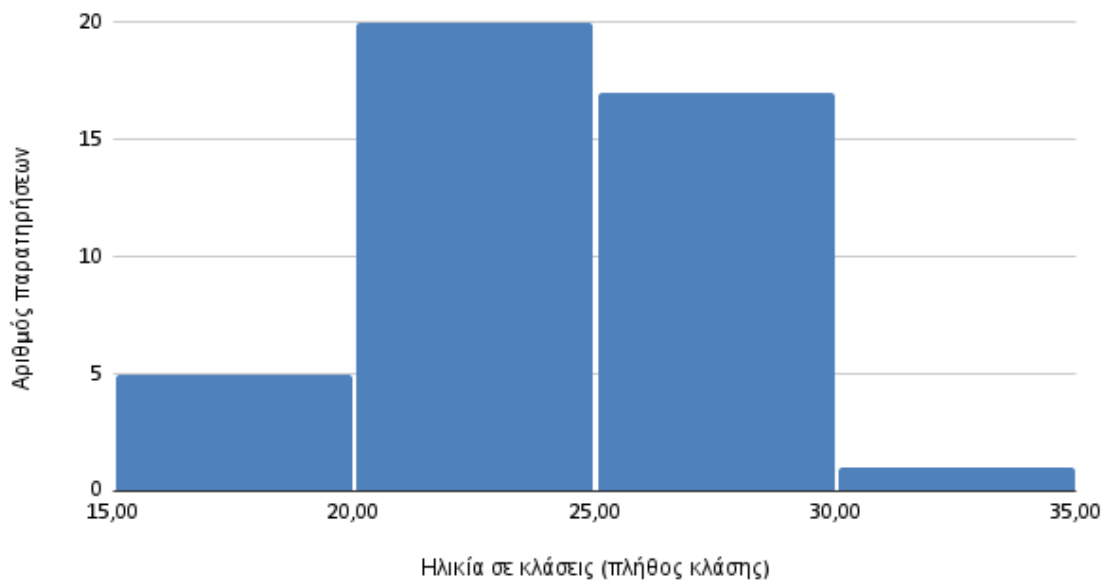
Επίπεδο εκπαίδευσης αντρών



Διάρθρωση ηλικιών ερωτηθέντων

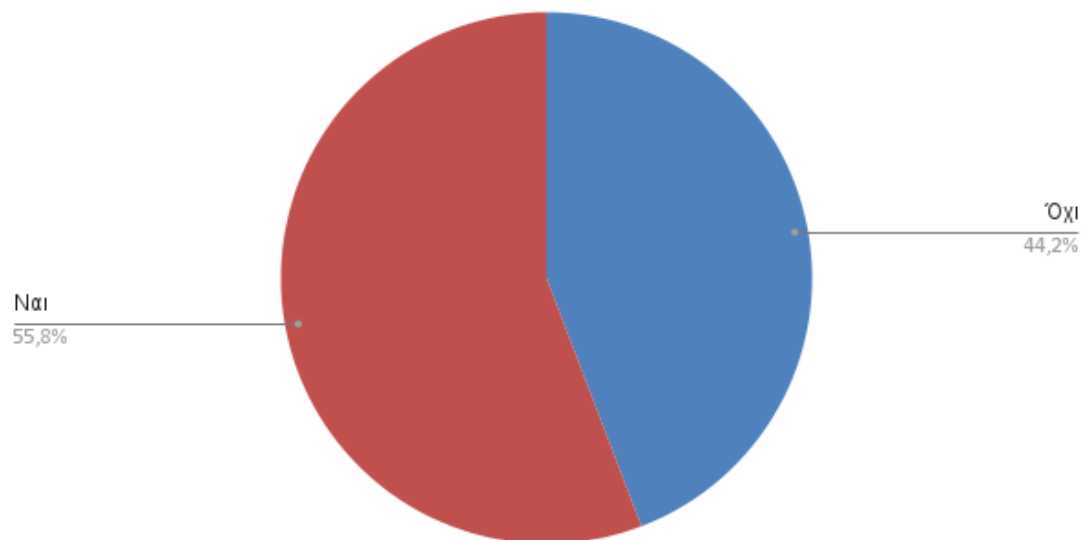


Διάρθρωση ηλικίας γυναικών

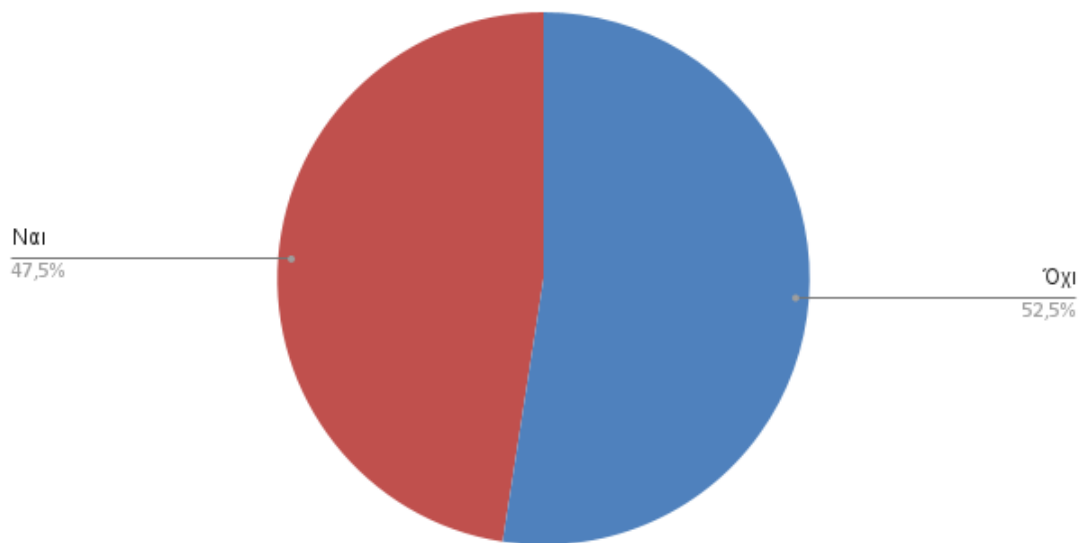


Απασχόληση

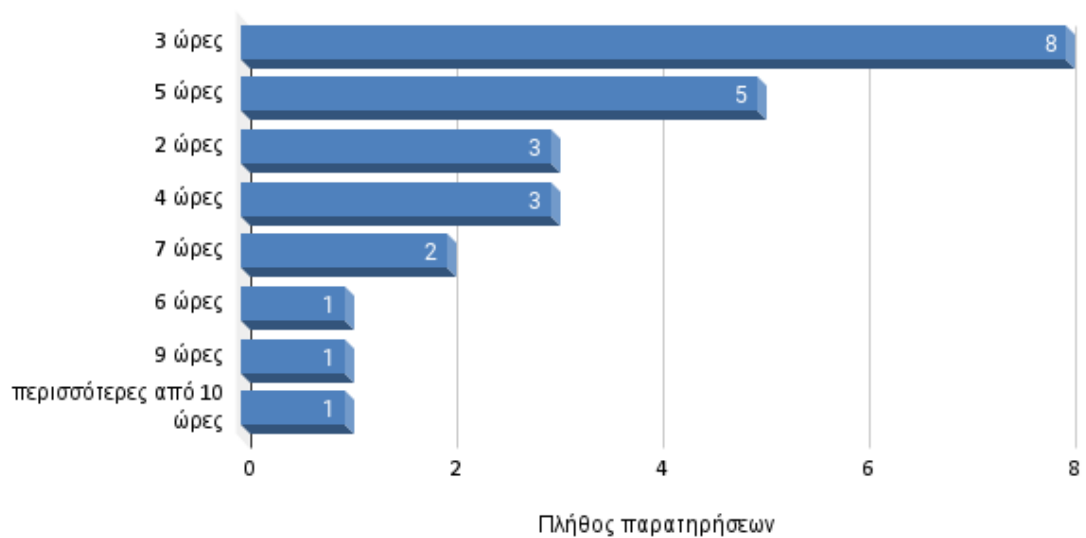
γυναίκες



Απασχόληση άντρες

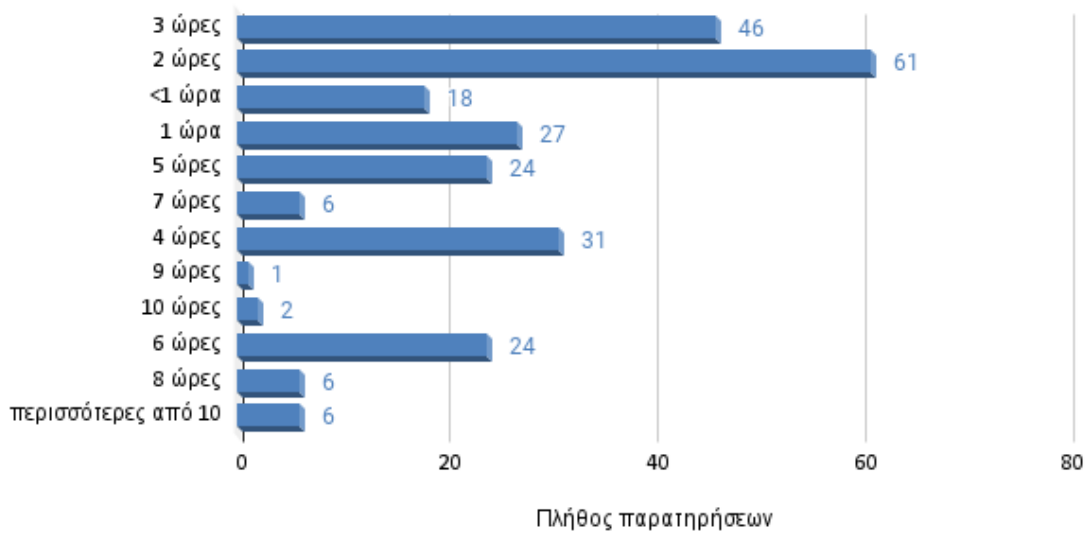


Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming εργαζόμενες γυναίκες



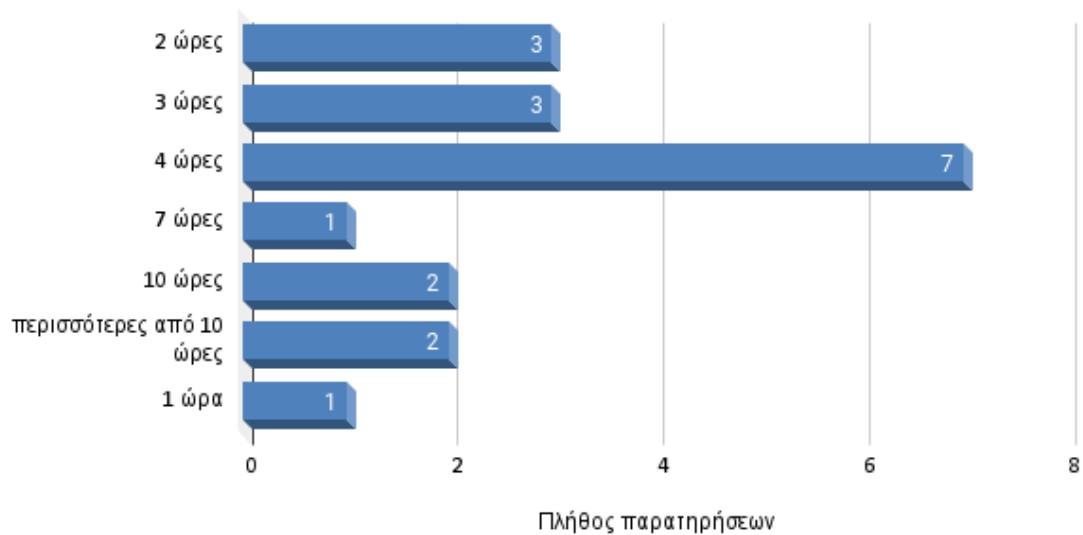
Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming

εργαζόμενοι άντρες



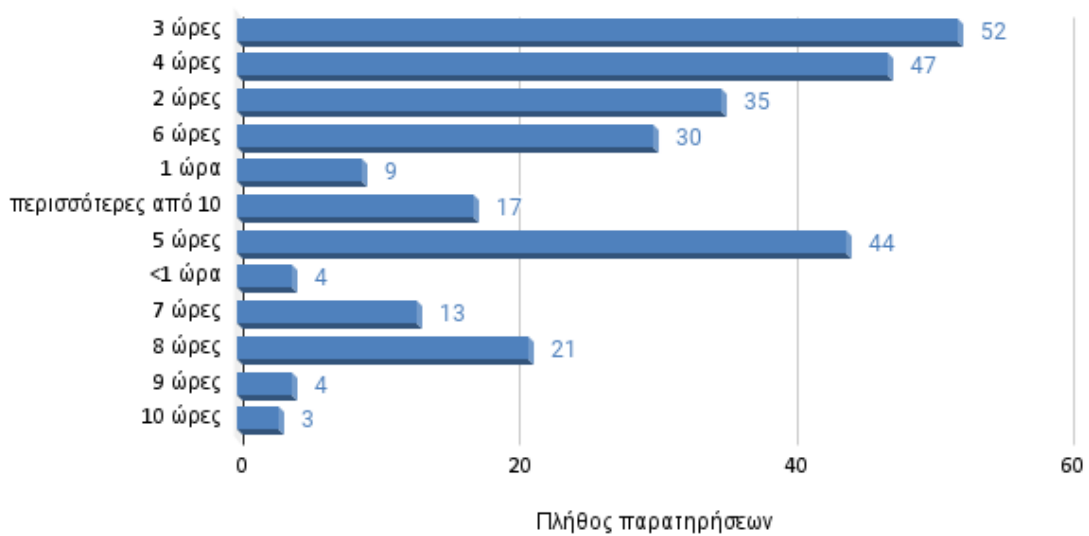
Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming

άνεργες γυναίκες



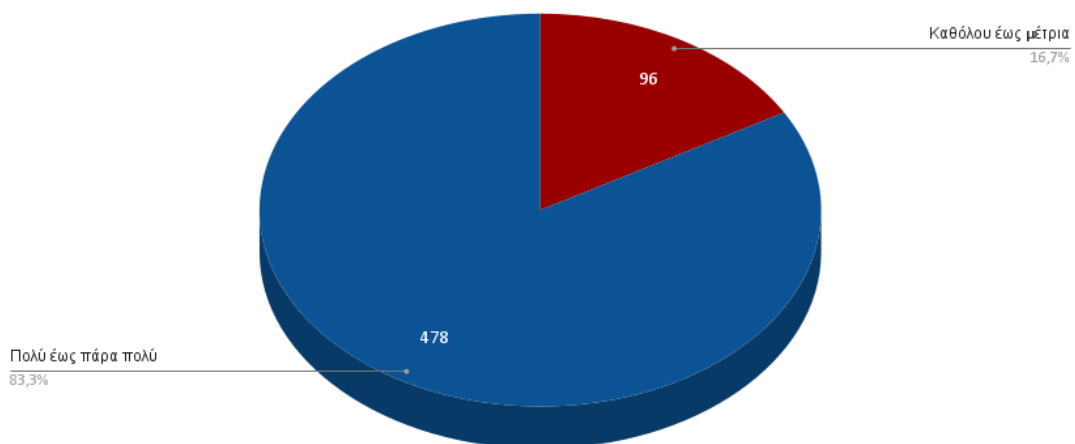
Ώρες/ημέρα αφιερωμένες στο gaming

άνεργοι άντρες



Συγκριτική ανάλυση επιπέδου απασχόλησης

ομαδοποιημένα δεδομένα

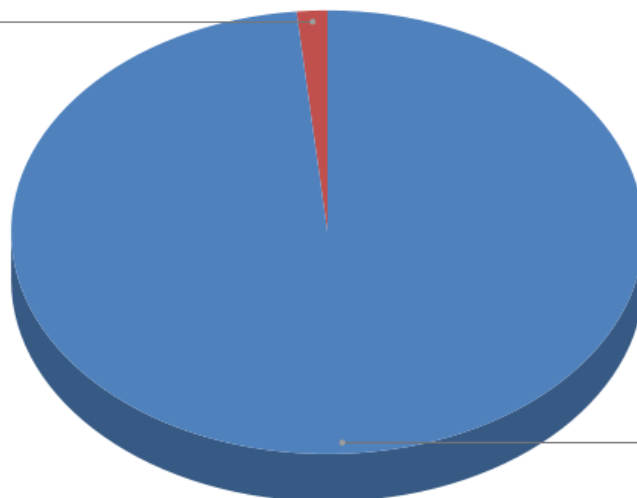


Συγκριτική ανάλυση

Mobile games

Πολύ έως πάρα πολύ

1,6%



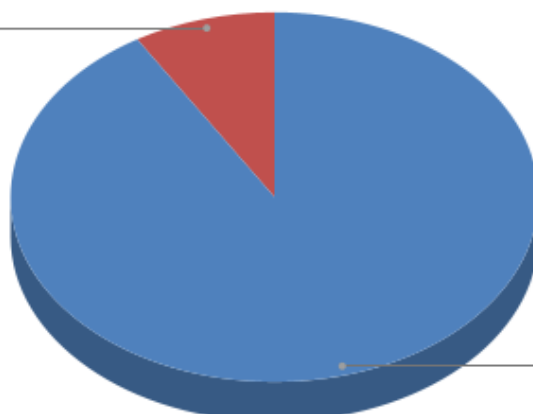
Καθόλου έως αρκετά
98,4%

Συγκριτική ανάλυση

Sports games

Πολύ έως πάρα πολύ

8,7%



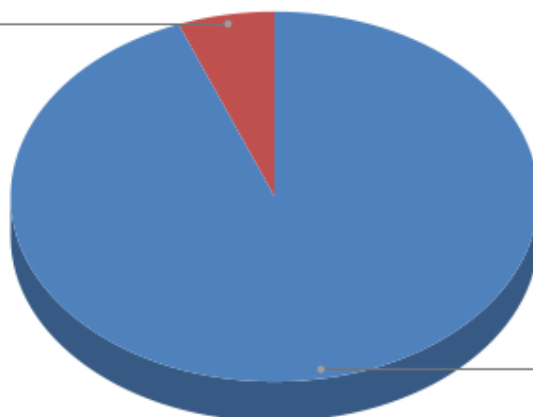
Καθόλου έως αρκετά
91,3%

Συγκριτική ανάλυση

Card games

Πολύ έως πάρα πολύ

5,9%



Καθόλου έως αρκετά

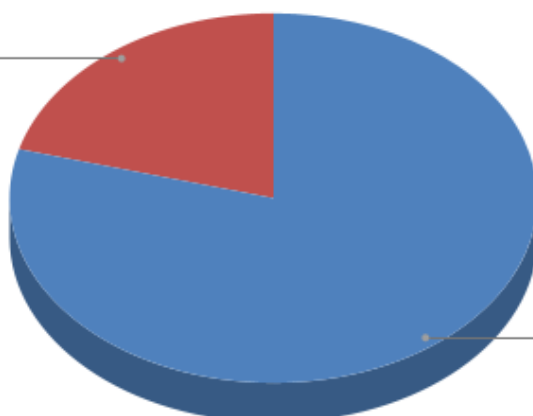
94,1%

Συγκριτική ανάλυση

Shooting games

Πολύ έως πάρα πολύ

20,7%

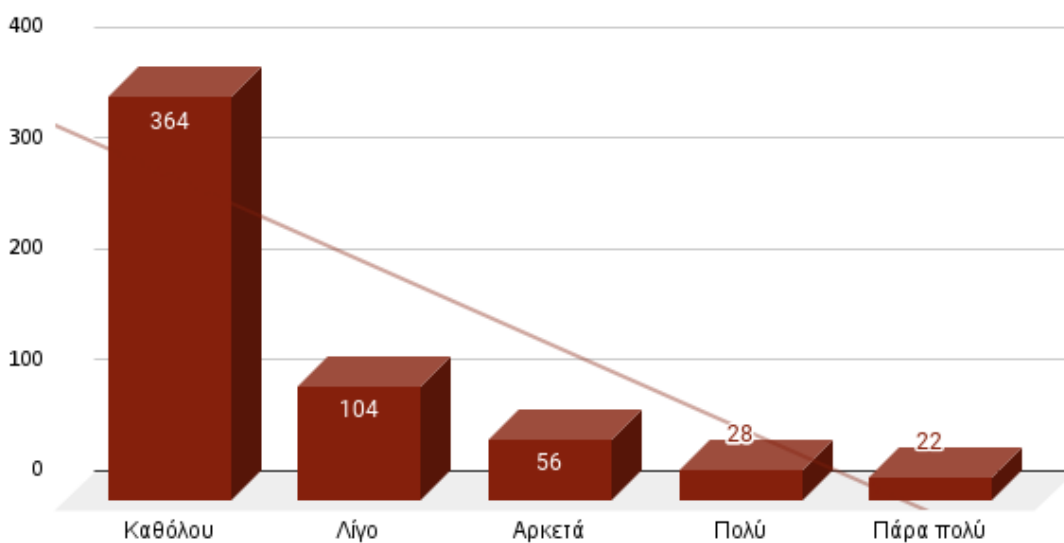


Καθόλου έως αρκετά

79,3%

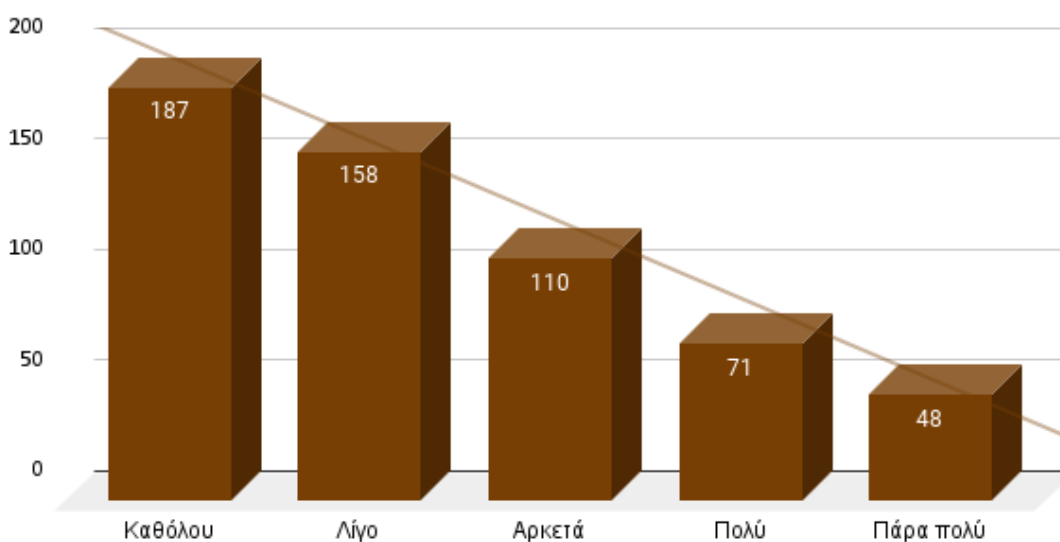
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εξωτερικού

Sports games



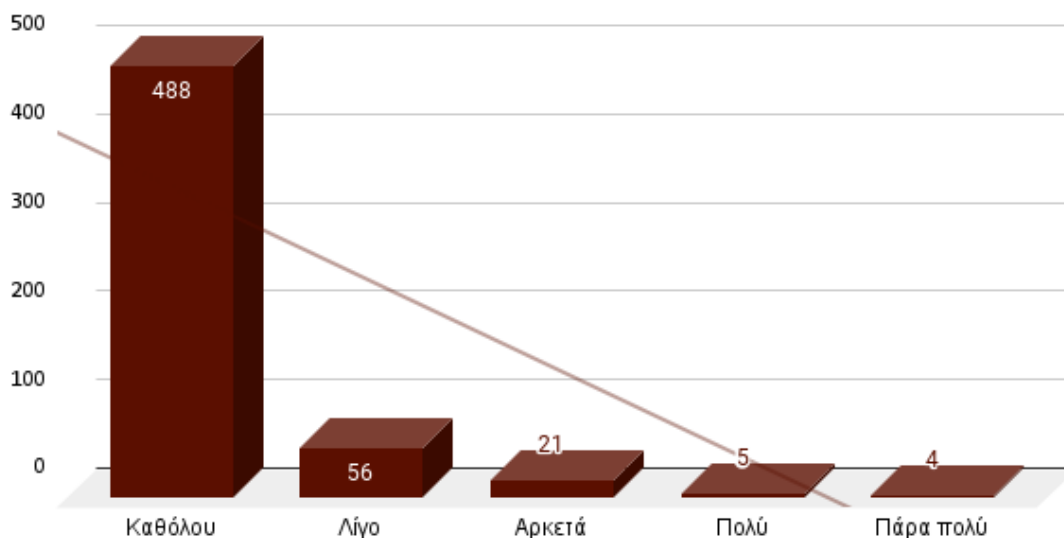
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εξωτερικού

Shooting games



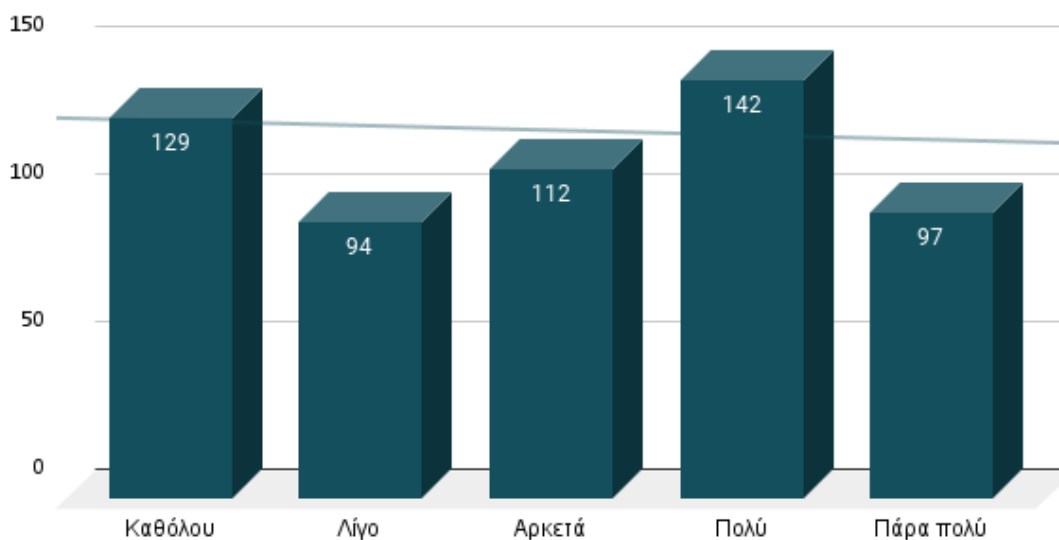
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εξωτερικού

Mobile games



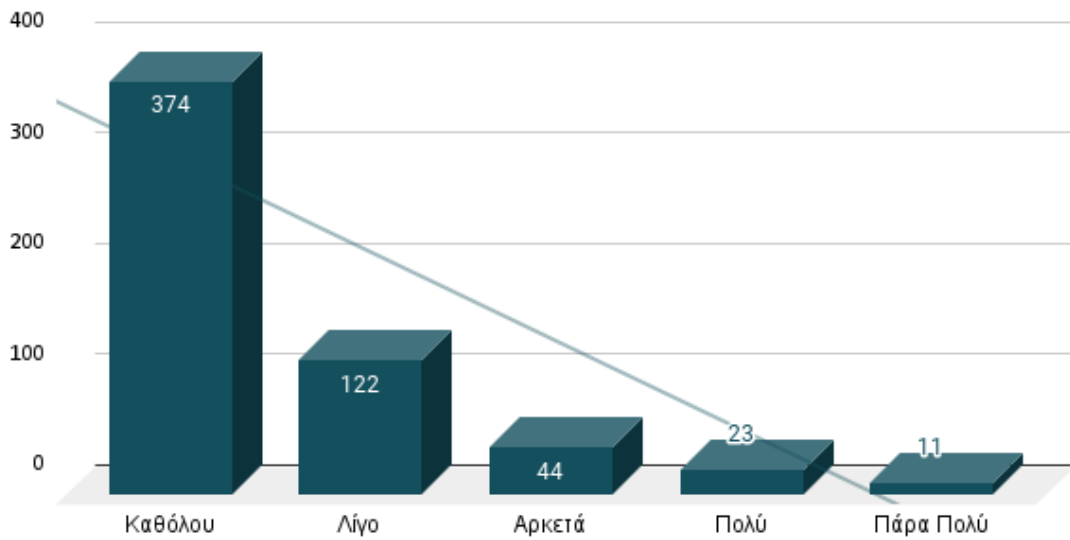
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εξωτερικού

MOBA games



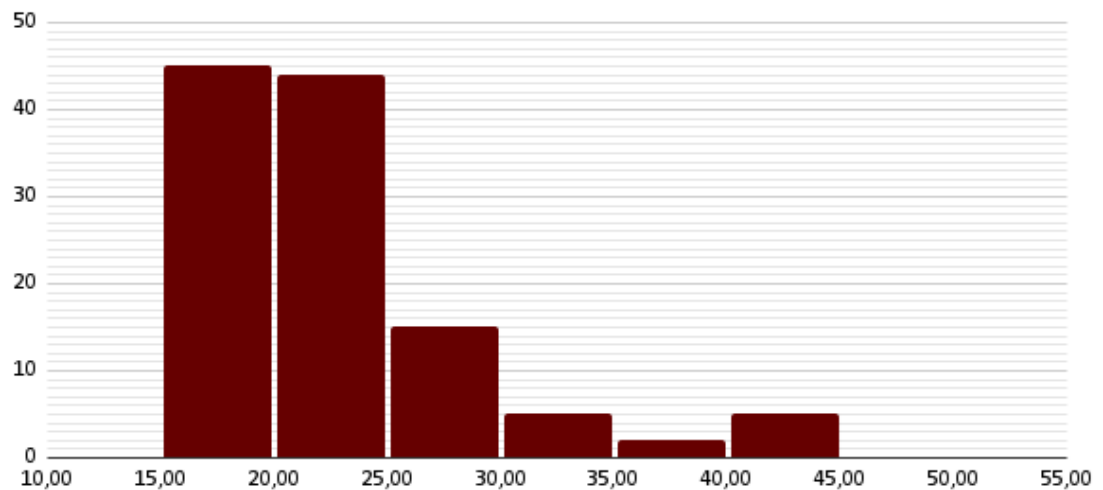
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εξωτερικού

Card games



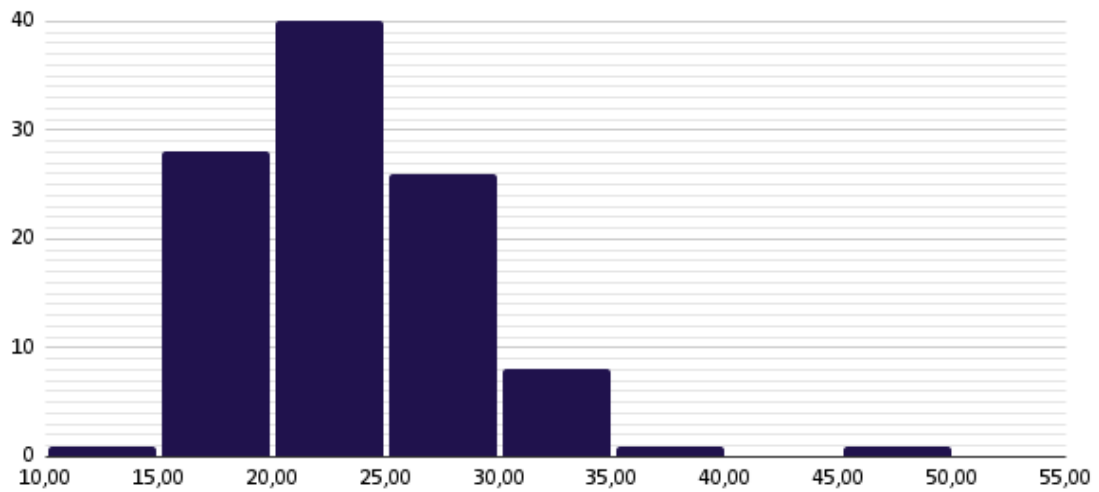
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εξωτερικού

στην κατηγορία "Πολύ"



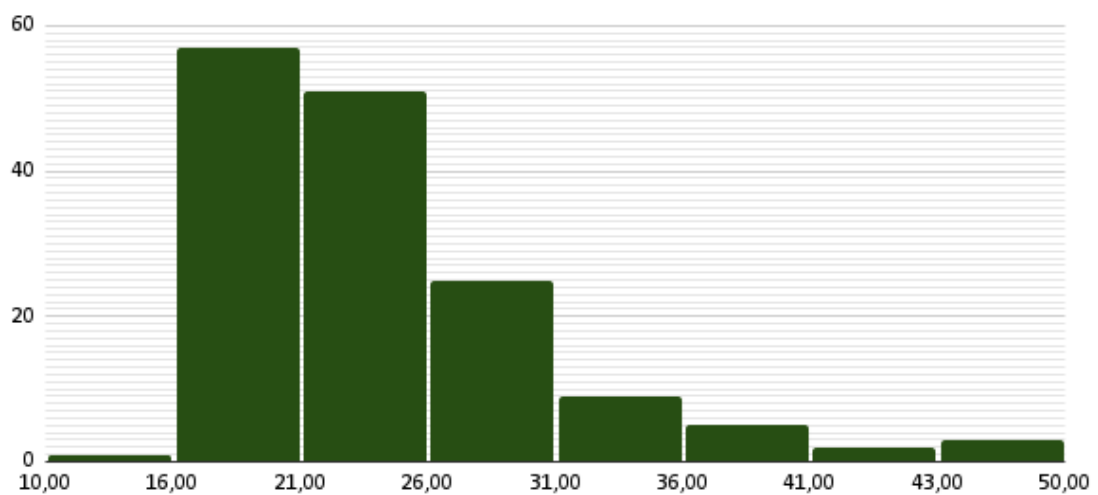
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εξωτερικού

στην κατηγορία "Πάρα πολύ"



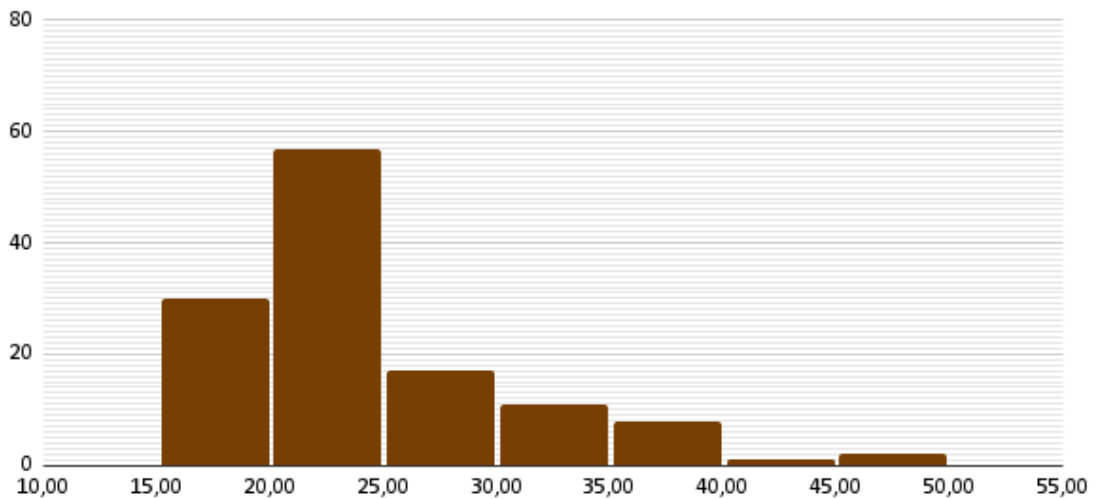
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εξωτερικού

στην κατηγορία "Μέτρια"



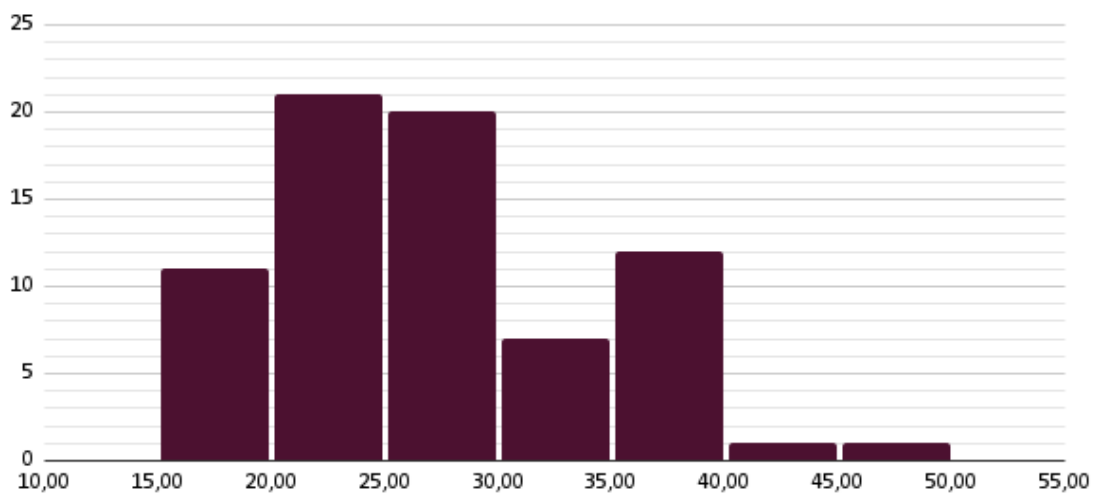
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εξωτερικού

στην κατηγορία "Λίγο"



Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εξωτερικού

στην κατηγορία "Καθόλου"

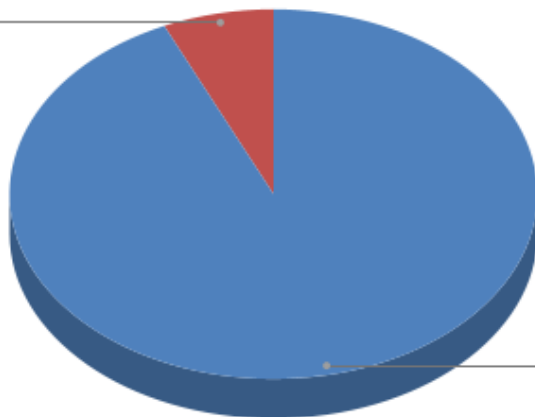


Συγκριτική ανάλυση εσωτερικού

Shooting games

Πολύ έως Πάρα πολύ

6,8%



Καθόλου έως αρκετά

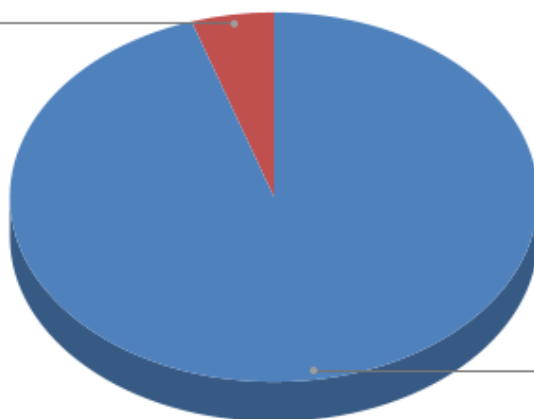
93,2%

Συγκριτική ανάλυση εσωτερικού

Sports games

Πολύ έως πάρα πολύ

5,1%



Καθόλου έως αρκετά

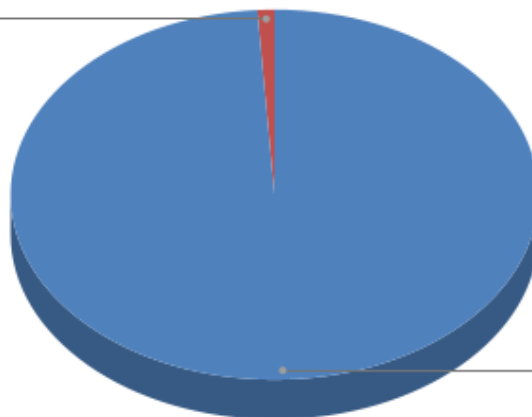
94,9%

Συγκριτική ανάλυση εσωτερικού

Mobile games

Πολύ έως πάρα πολύ

1,0%



Καθόλου έως αρκετά

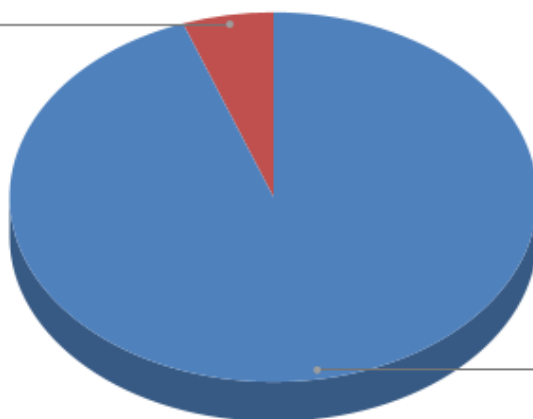
99,0%

Συγκριτική ανάλυση εσωτερικού

Card games

Πολύ έως πάρα πολύ

5,6%

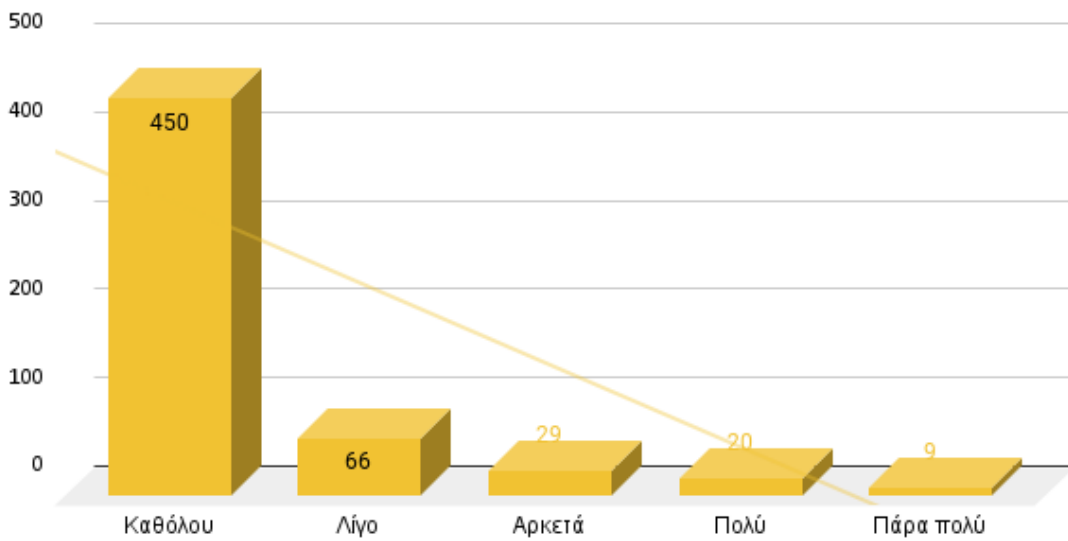


Καθόλου έως αρκετά

94,4%

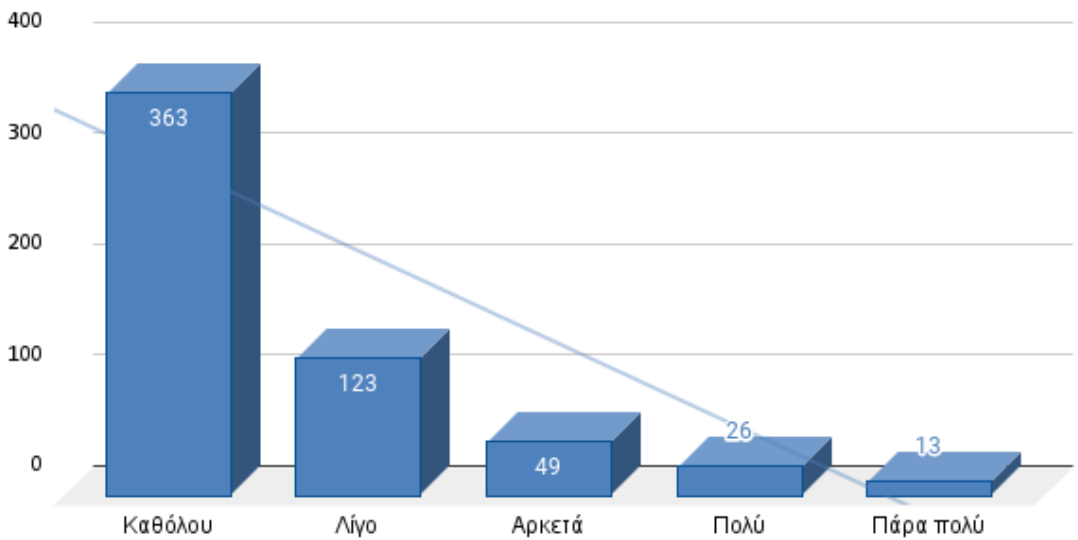
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εσωτερικού

Sports games



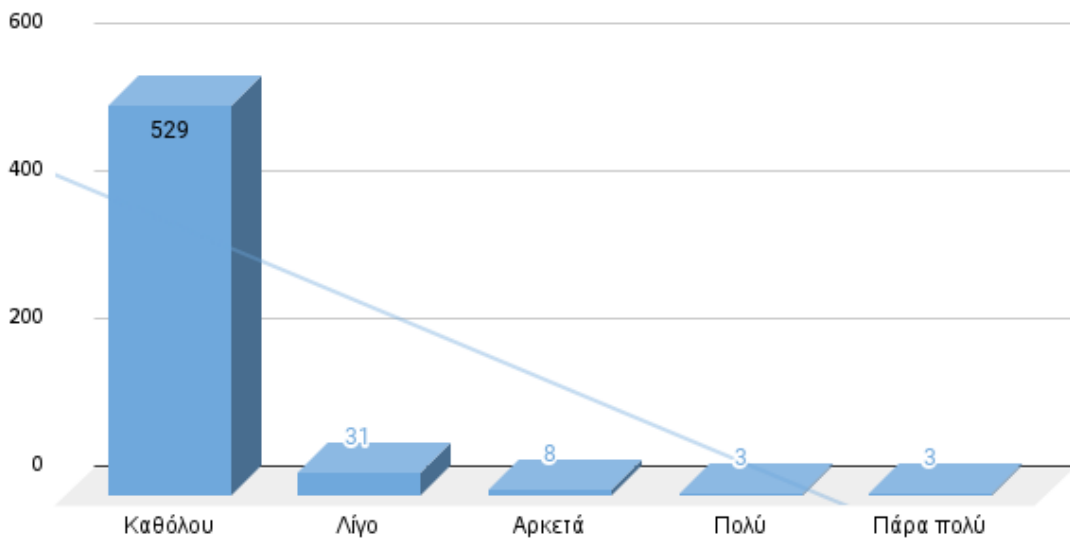
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εσωτερικού

Shooting games



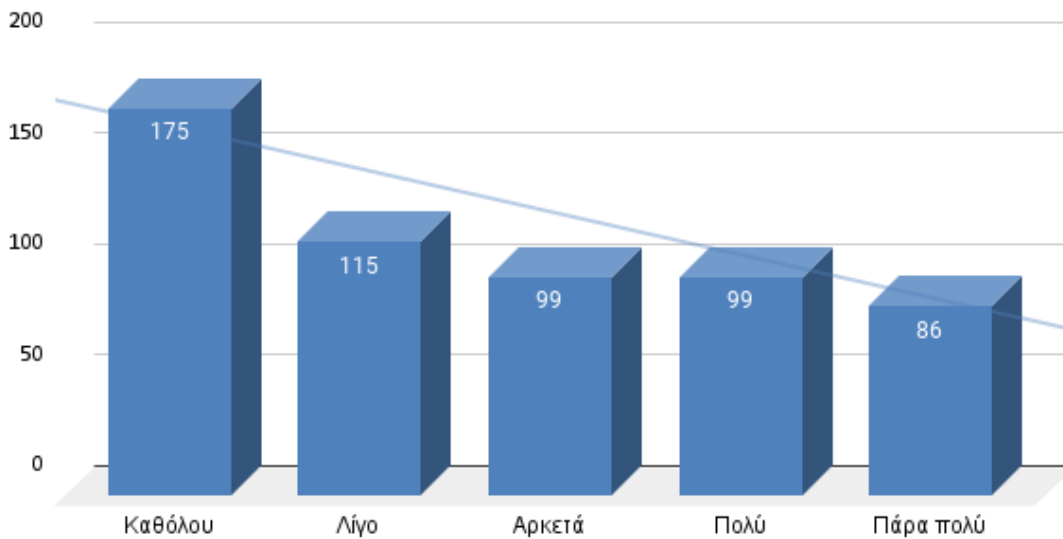
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εσωτερικού

Mobile games



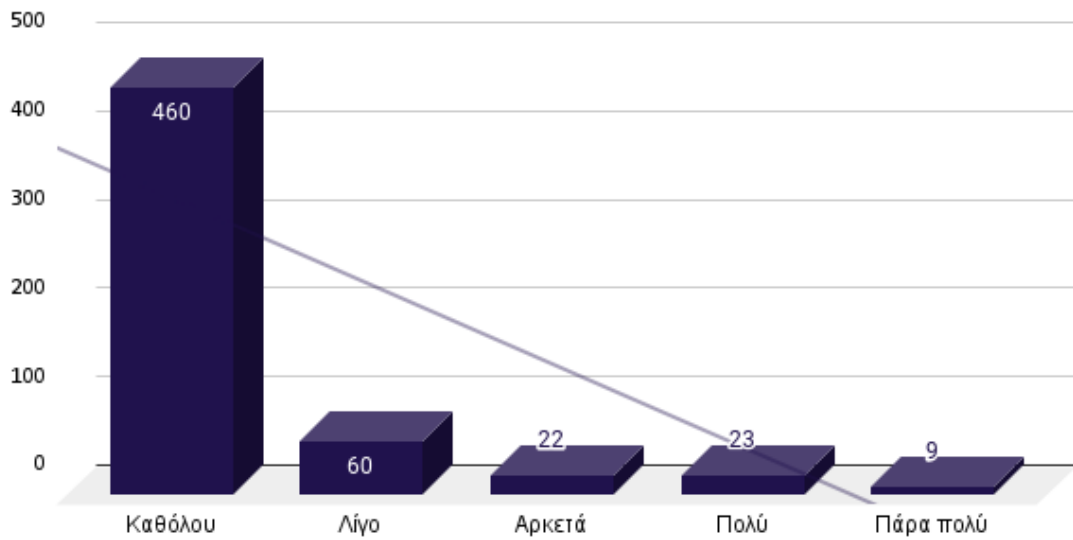
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εσωτερικού

MOBA games



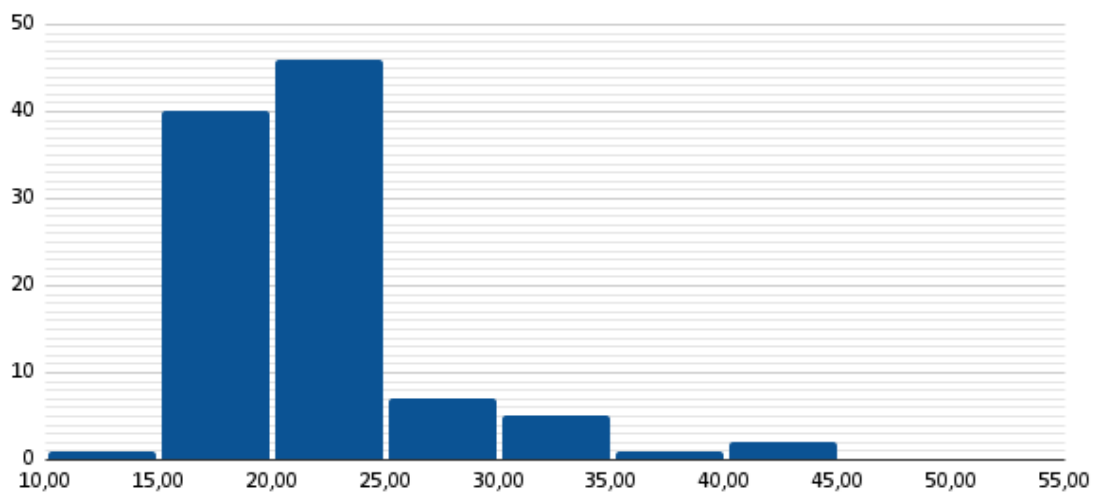
Διαβάθμιση παρακολούθησης πρωταθλημάτων εσωτερικού

Card games



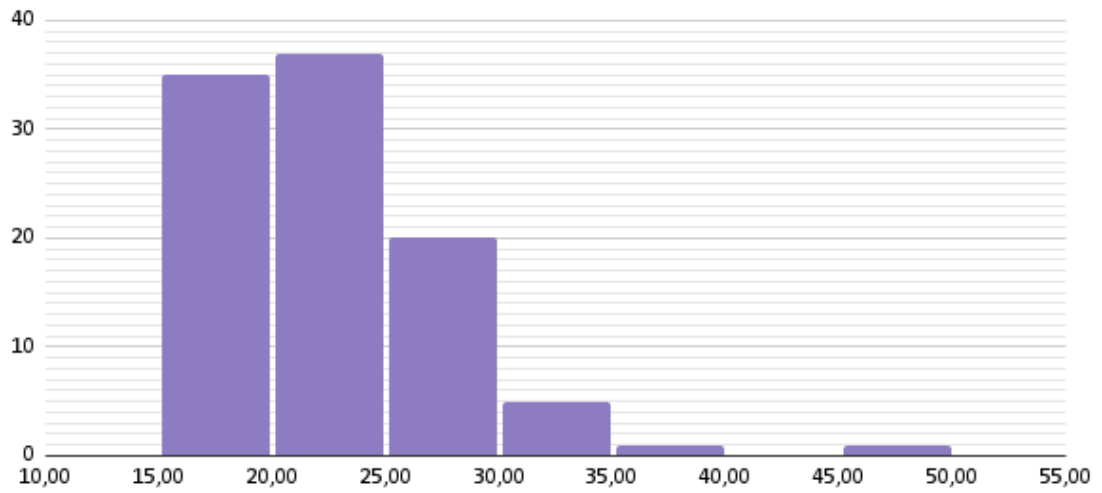
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εσωτερικού

στην κατηγορία "Πολύ"



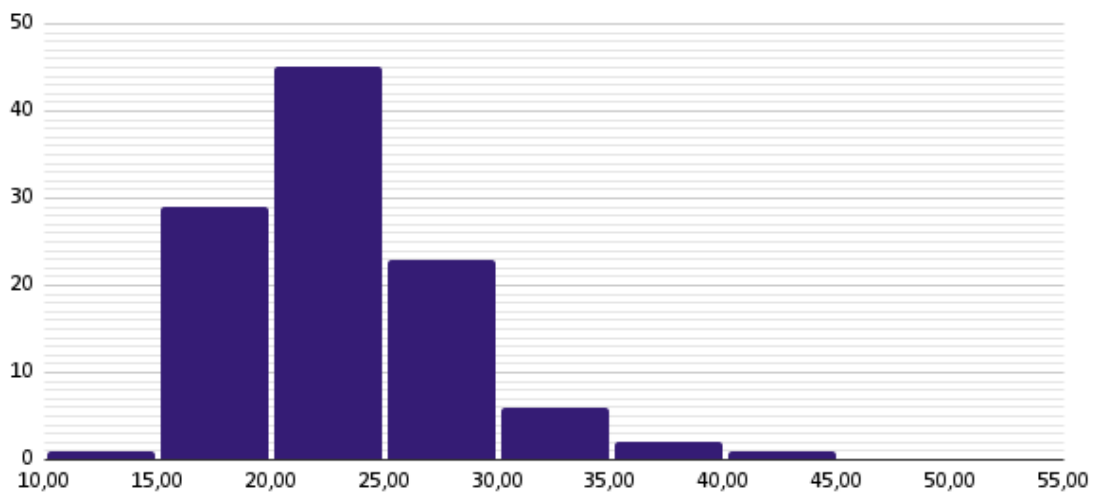
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εσωτερικού

στην κατηγορία "Πάρα πολύ"



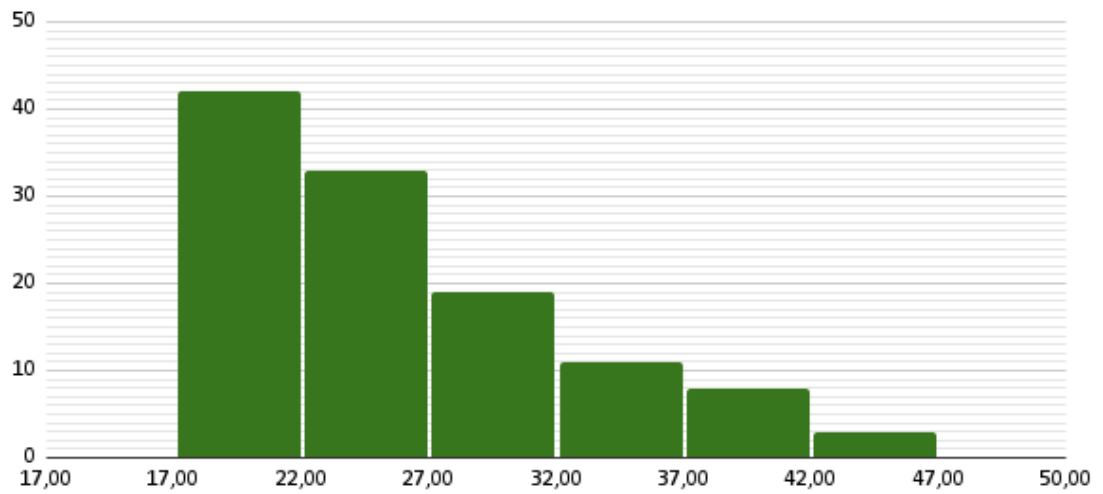
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εσωτερικού

στην κατηγορία "Μέτρια"



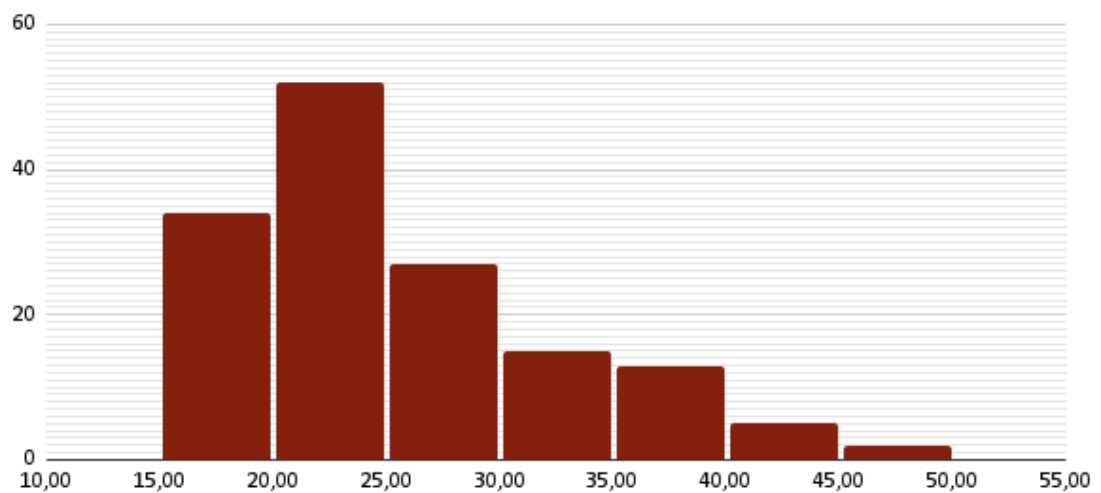
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εσωτερικού

στην κατηγορία "Λίγο"



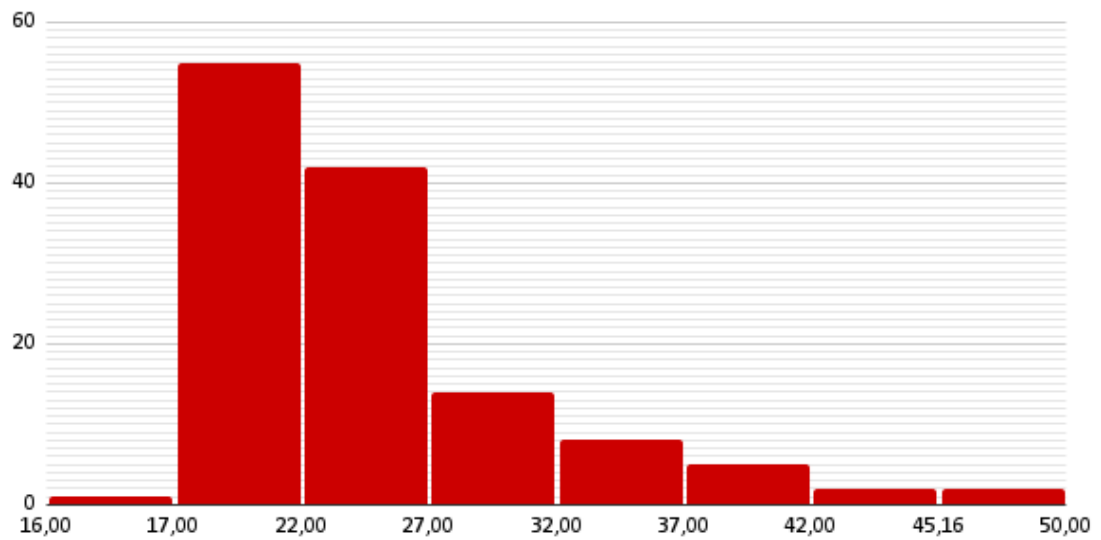
Διαβάθμιση ηλικιών παρακολούθησης διοργανώσεων εσωτερικού

στην κατηγορία "Καθόλου"



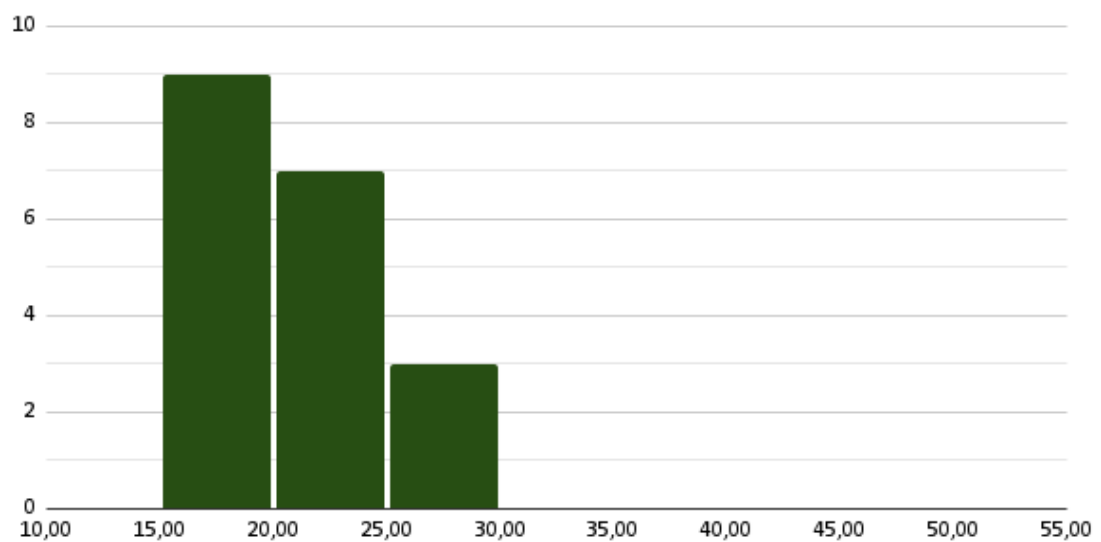
Διαβάθμιση ηλικιών

επιλογή γνώμης "κακή" - ελληνική σκηνή



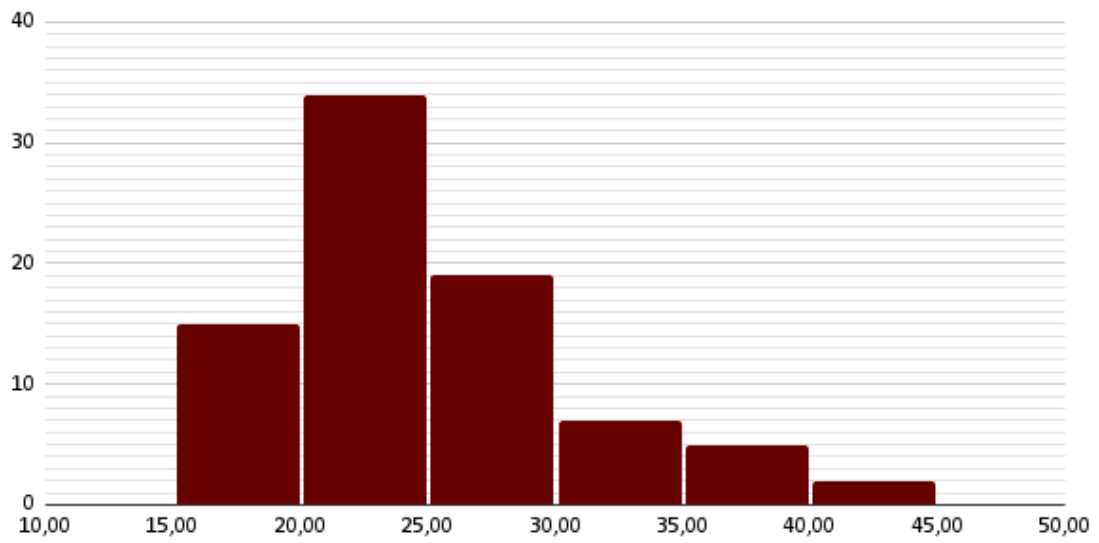
Διαβάθμιση ηλικιών

επιλογή γνώμης "πολύ καλή" - ελληνική σκηνή



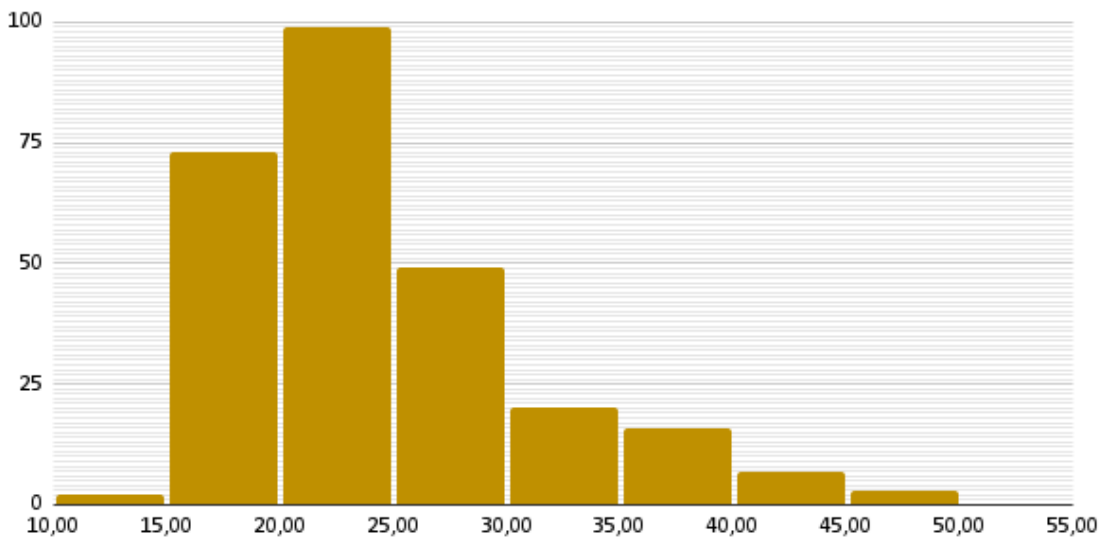
Διαβάθμιση ηλικιών

επιλογή γνώμης "πολύ κακή" - ελληνική σκηνή



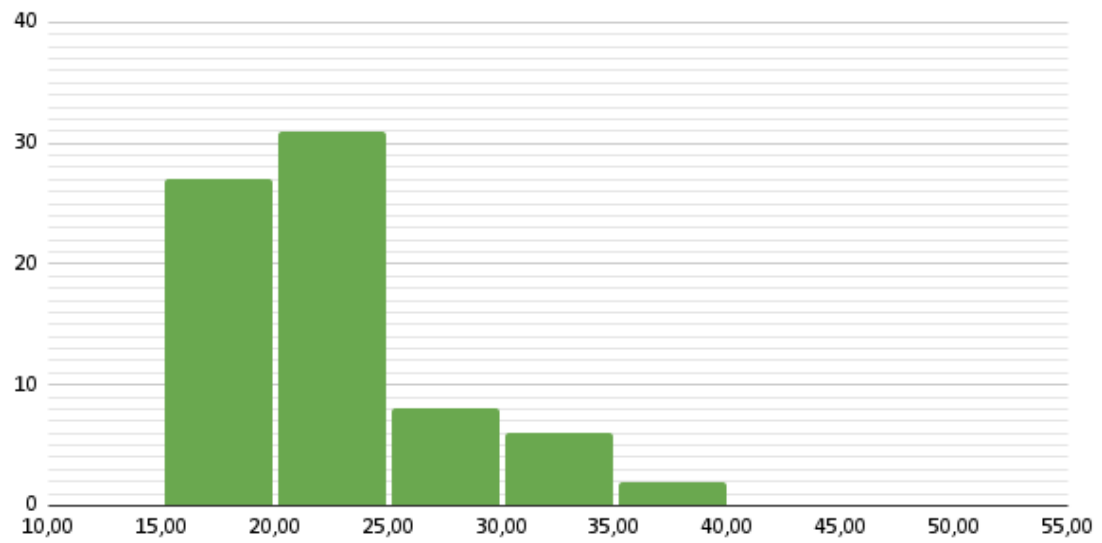
Διαβάθμιση ηλικιών

επιλογή γνώμης "μέτρια" (moderate) - ελληνική σκηνή

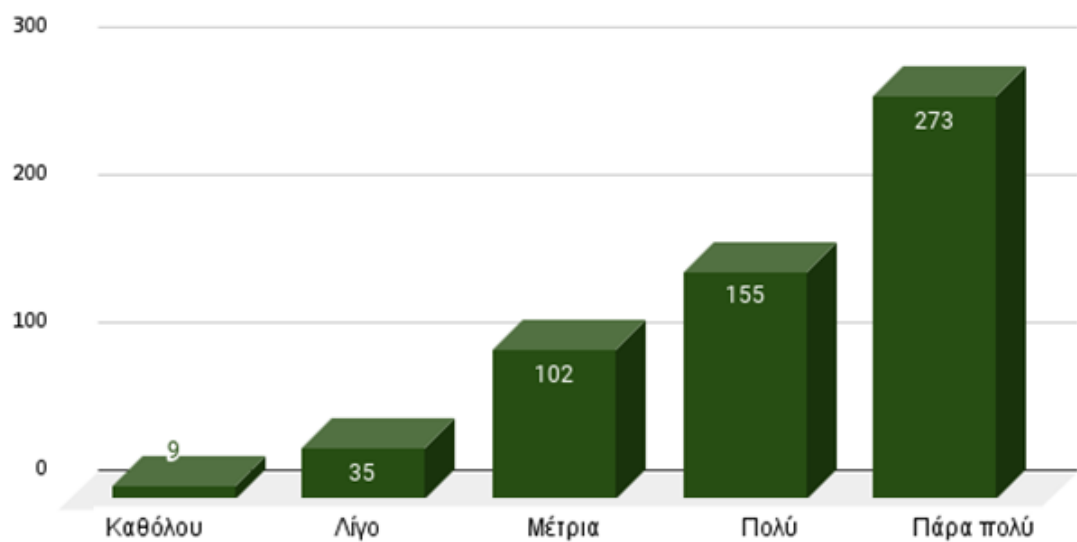


Διαβάθμιση ηλικιών

επιλογή γνώμης "καλή" - ελληνική σκηνή

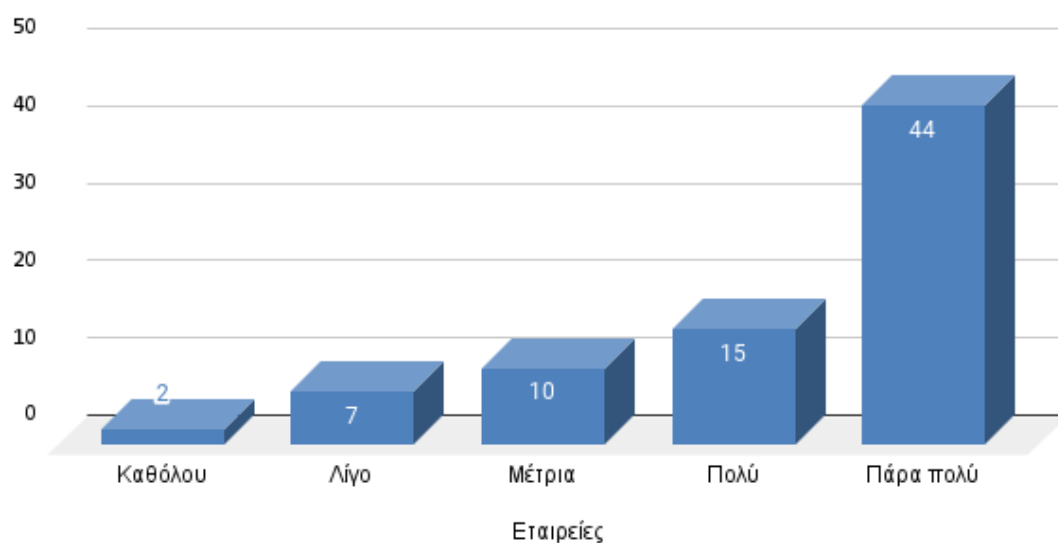


Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης



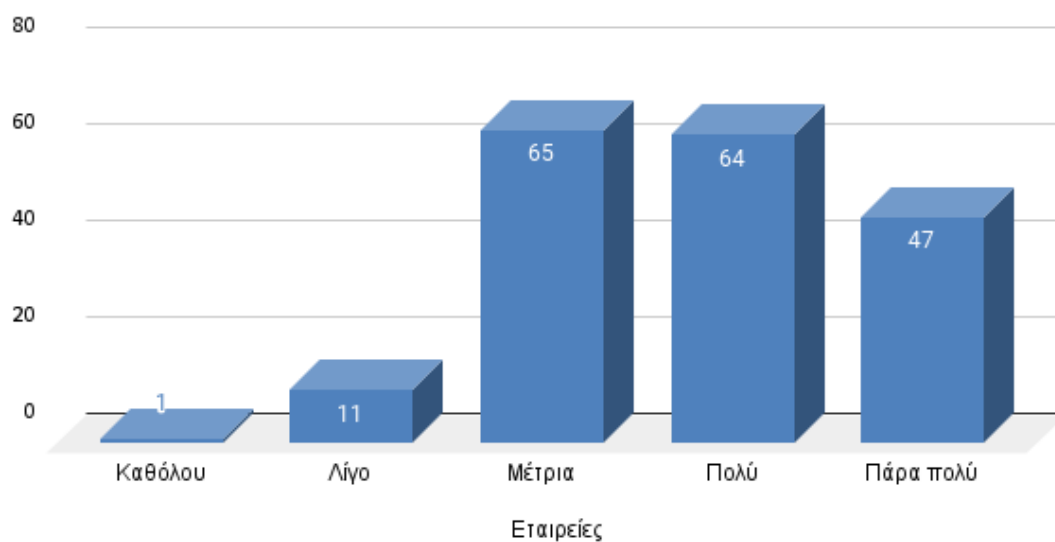
Περαιτέρω ανάμειξη εταιρειών

απαντήσεις από "παρέμβαση κράτους: πάρα πολύ"



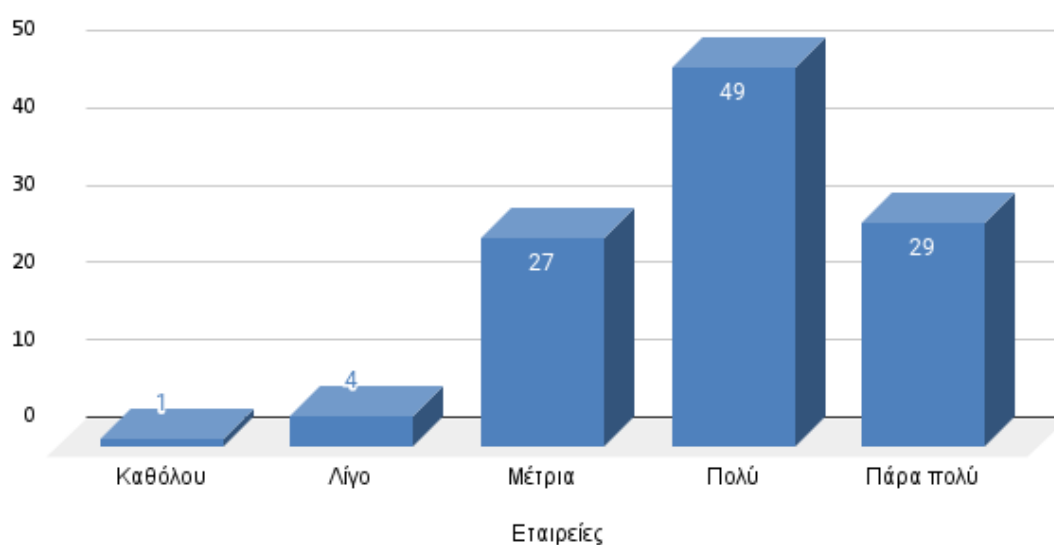
Περαιτέρω ανάμειξη εταιρειών

απαντήσεις από "παρέμβαση κράτους: μέτρια"



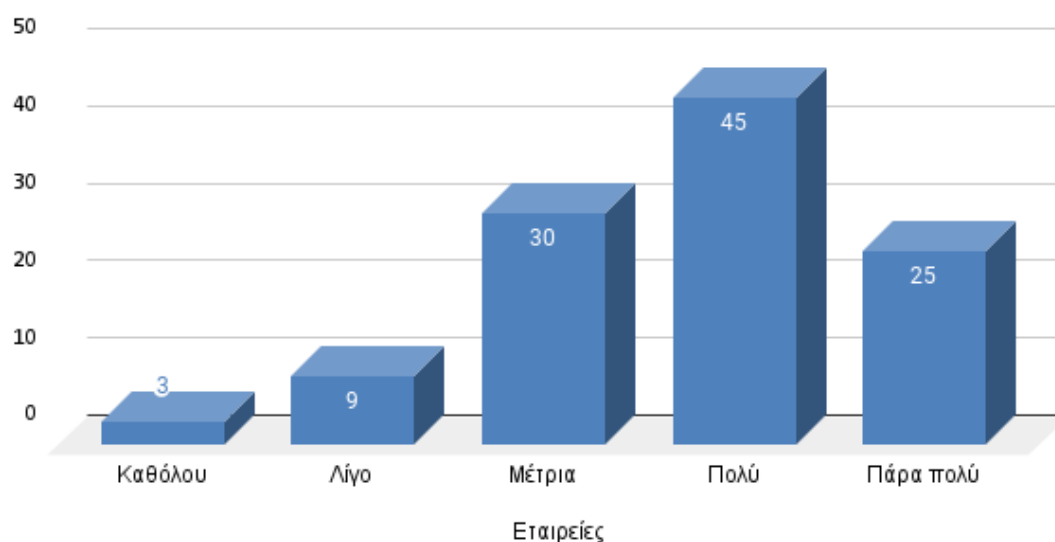
Περαιτέρω ανάμειξη εταιρειών

απαντήσεις από "παρέμβαση κράτους: πολύ"



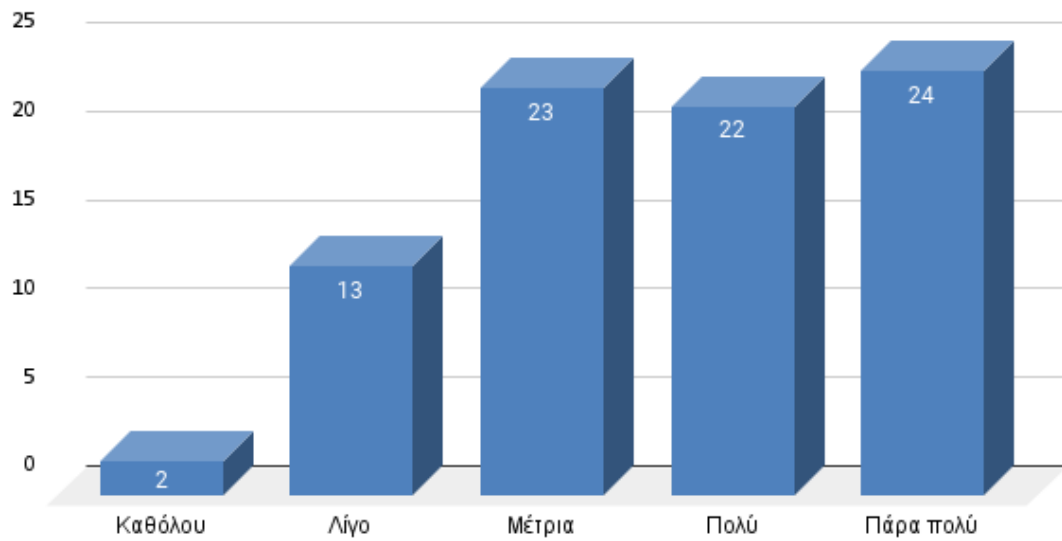
Περαιτέρω ανάμειξη εταιρειών

απαντήσεις από "παρέμβαση κράτους: λίγο"



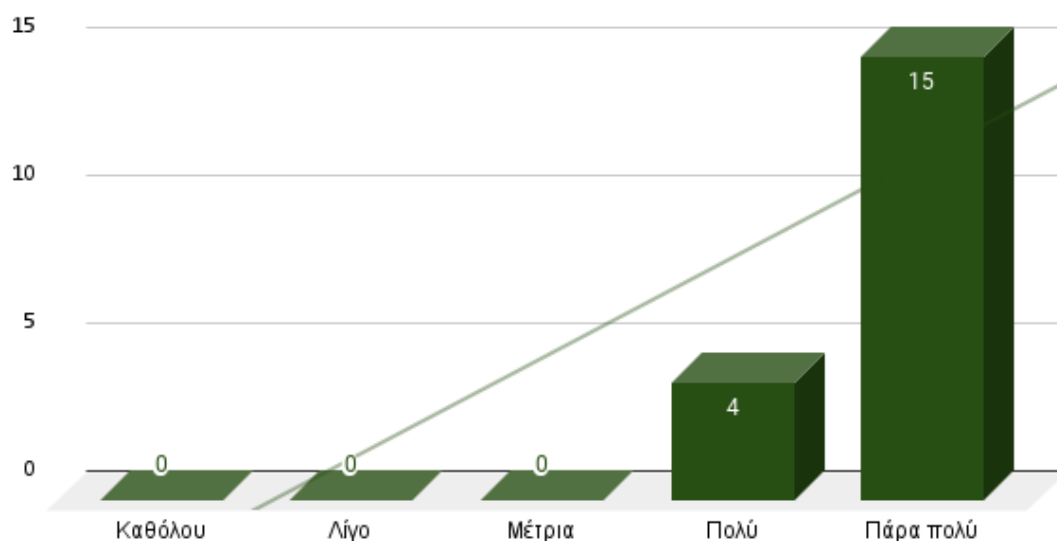
Περαιτέρω ανάμειξη εταιρειών

απαντήσεις από "παρέμβαση κράτους: καθόλου"



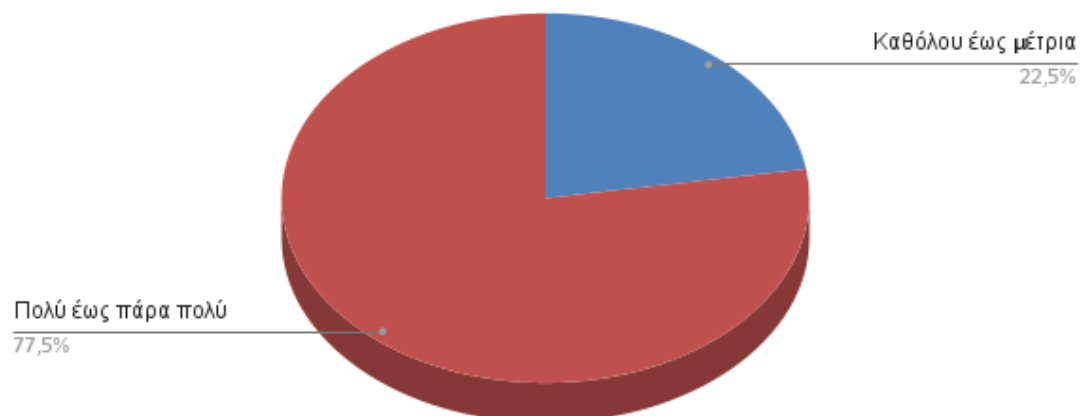
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

διατυπωμένη γνώμη "πολύ καλή"



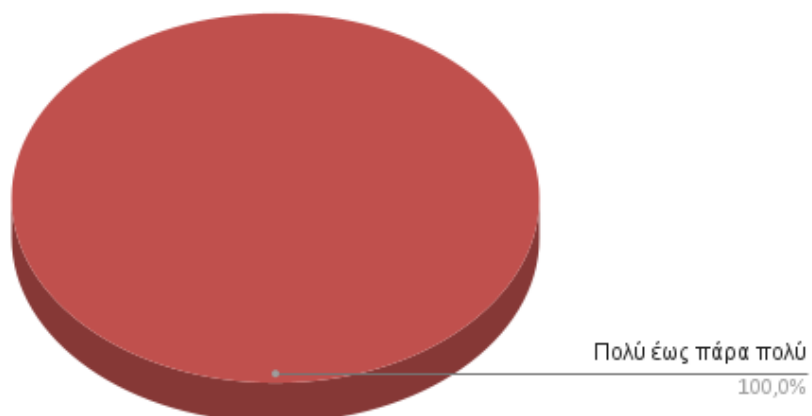
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση - γνώμη "κακή"



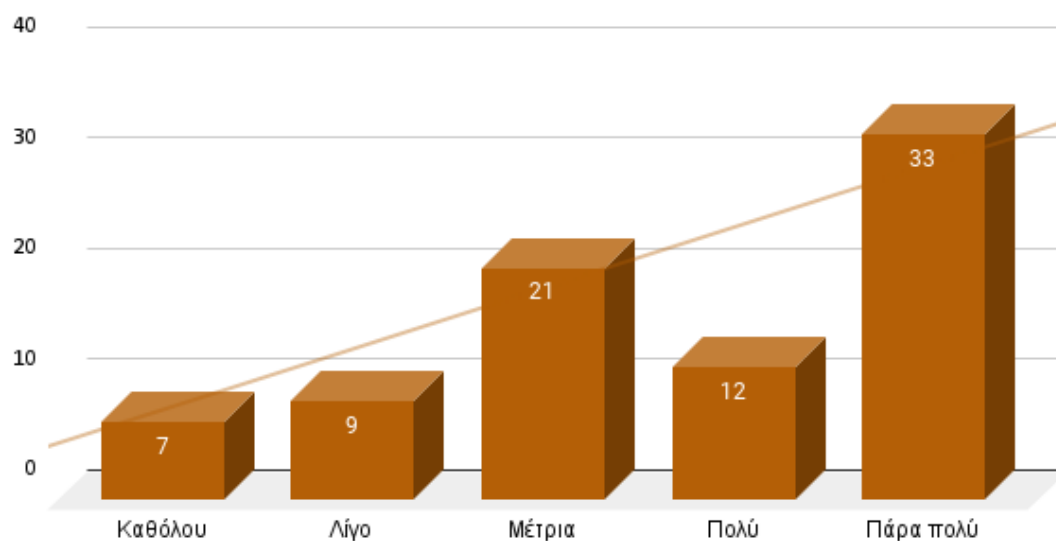
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση - γνώμη "πολύ καλή"



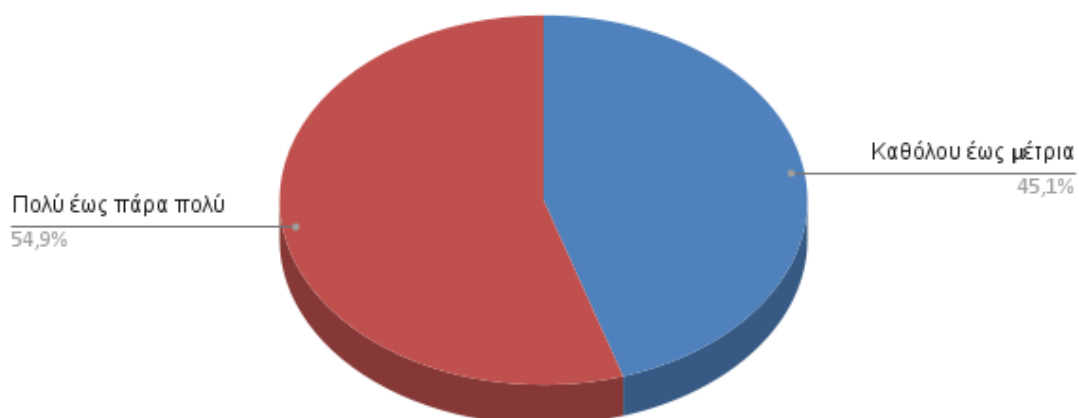
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

διατυπωμένη γνώμη "πολύ κακή"



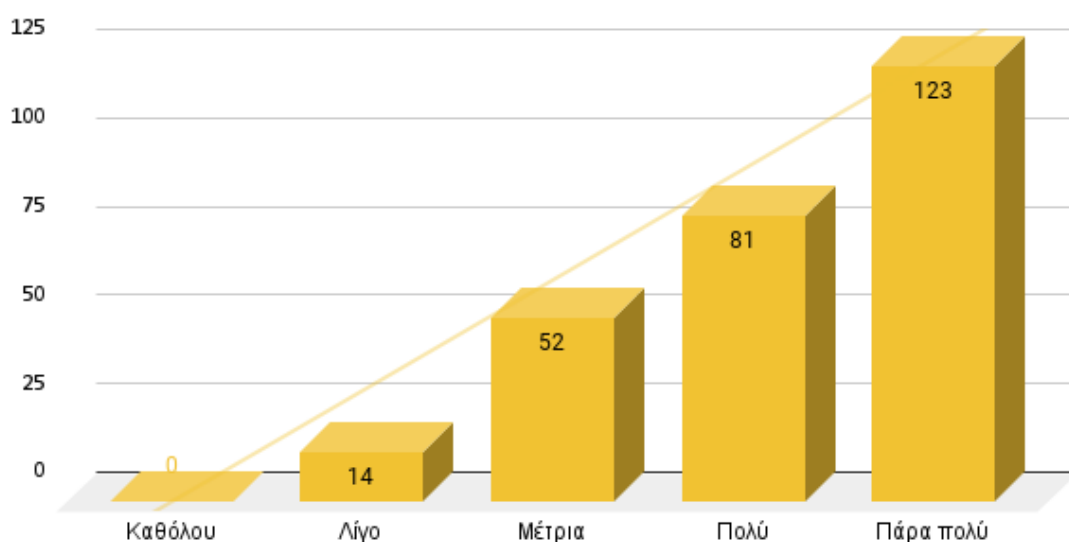
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση - γνώμη "πολύ κακή"



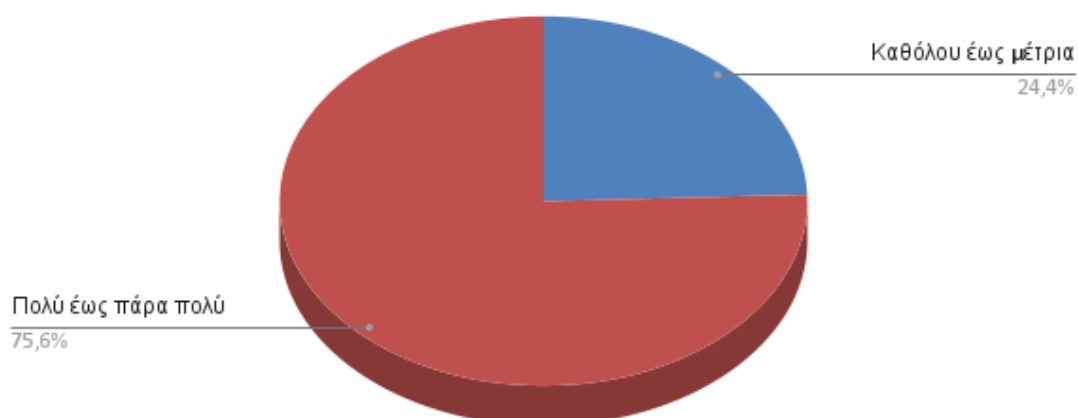
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

διατυπωμένη γνώμη "μέτρια"



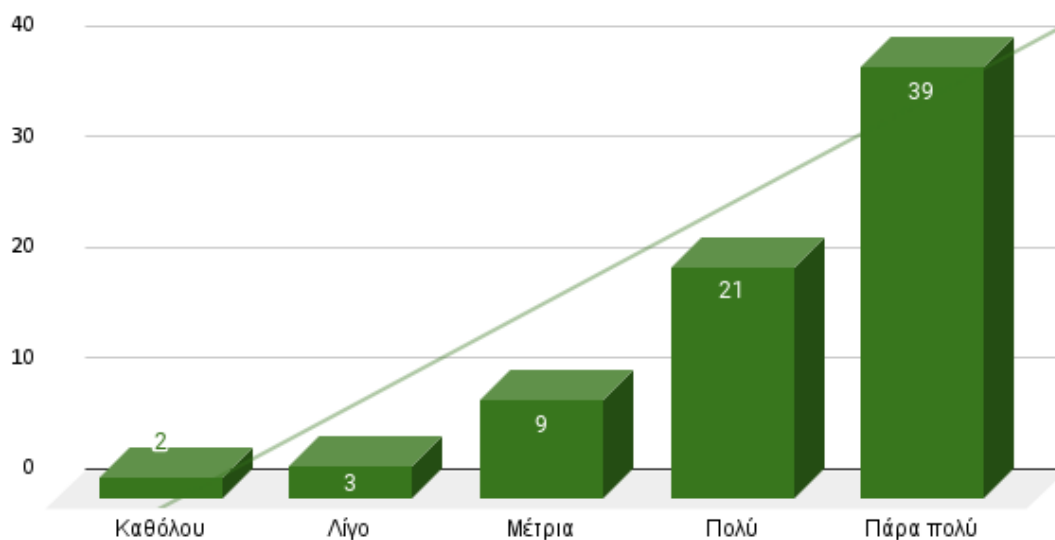
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση - γνώμη "μέτρια"



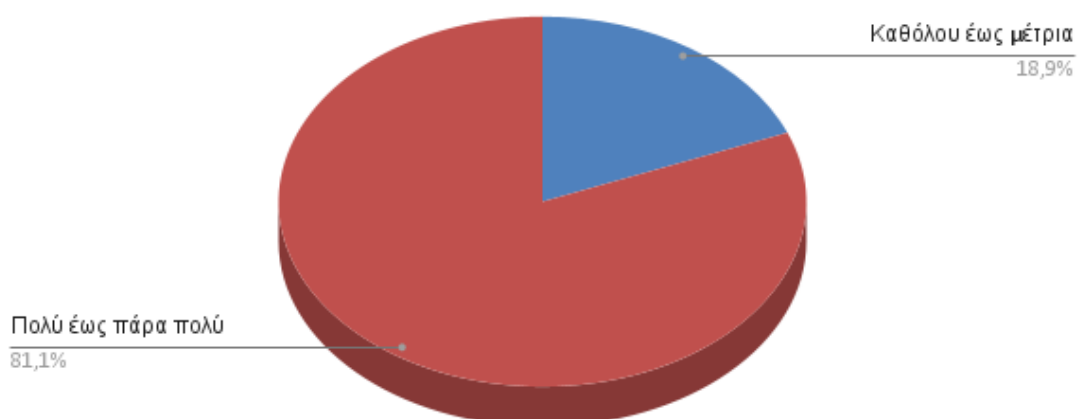
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

διατυπωμένη γνώμη "καλή"



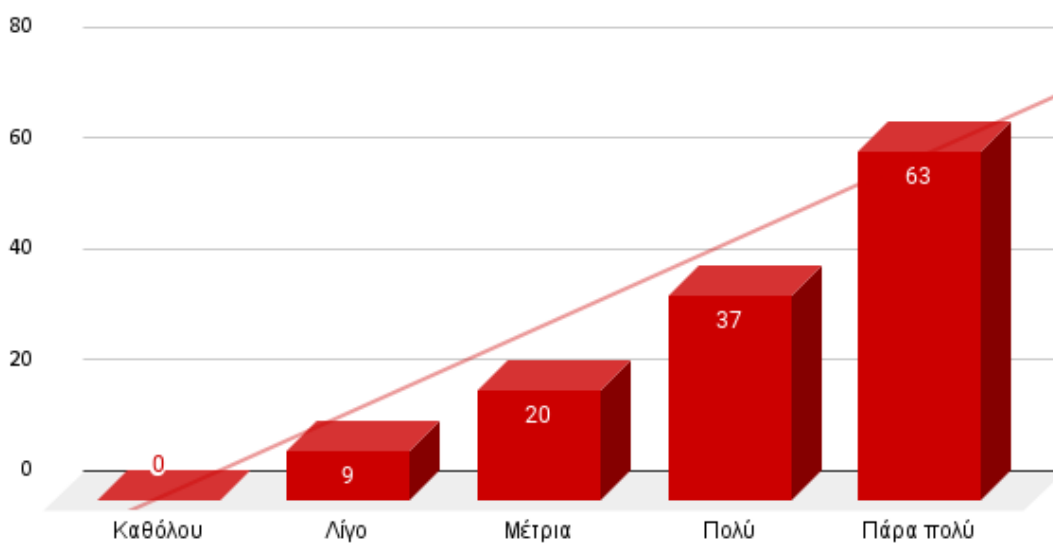
Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

συγκεντρωτική, συγκριτική ανάλυση - γνώμη "καλή"



Εκτίμηση περιθωρίου ανάπτυξης

διατυπωμένη γνώμη "κακή"



TECH CHART OF THE DAY

How eSports prize purses compare to traditional sports

Events	Sport	Prize pool
US Open 2017 (Tennis)	Tennis	\$50.4M
The International 2017	Dota 2	\$24.7M
Confederations Cup 2017	Football	\$20M
Indy 500 2018	Motorsports	\$13.1M
US Open 2018 (Golf)	Golf	\$12M
The Masters 2017	Golf	\$11M
Stanley Cup 2018	Ice Hockey	\$7M
LoL World Championship 2016	League of Legends	\$5M
ICC Championship Trophy 2017	Cricket	\$4.5M
Dota 2 Asia Championship 2015	Dota 2	\$3M
Halo World Championship 2016	Halo 5: Guardians	\$2.5M
PDC World Darts Championship 2018	Darts	\$2.4M
Tour de France 2017	Cycling	\$2.3M

Legend: eSport events (light blue), Traditional events (dark blue)

Sources: esportsearnings.com; Total Sportek; FIFA; cityam; CBS; TSM Sportz; PGA Tour; USTA

statista | BUSINESS INSIDER



ESPORTS REVENUES PER ENTHUSIAST

GROWTH SCENARIOS & COMPARISON TO SPORTS | 2013-2021 | Q1 2017



©Newzoo | 2017 Global Esports Market Report

VS SPORTS

\$54

The average annual revenue per fan in 2015 for all traditional sports

\$15

The average annual revenue per fan in 2015 for basketball

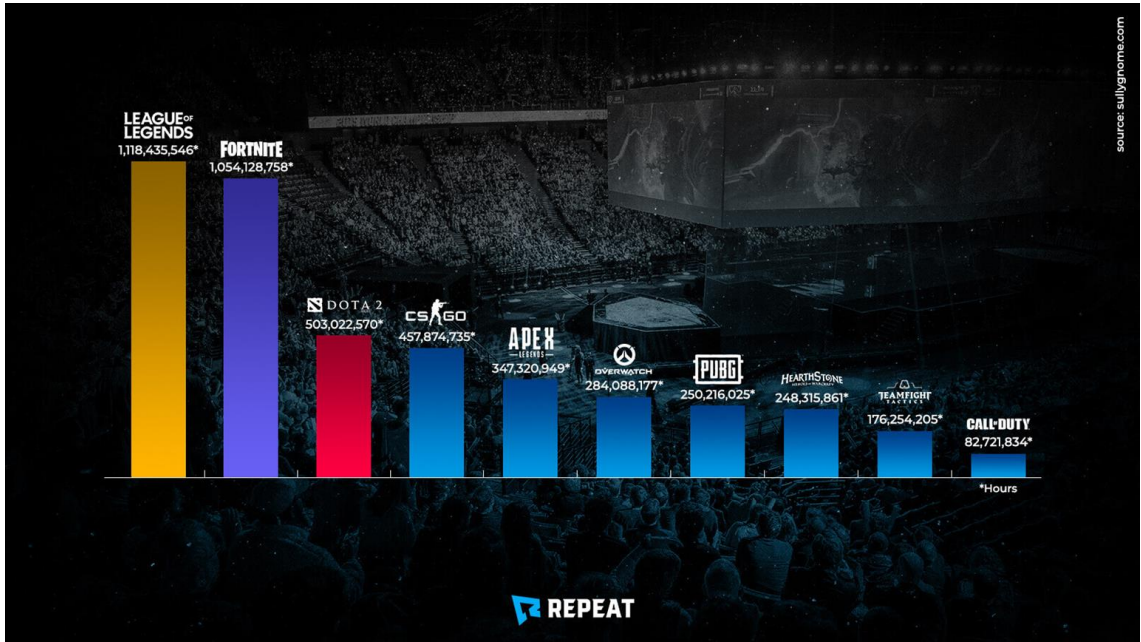
Most popular esports organizations in 2020

By hours watched; battle royale games not included



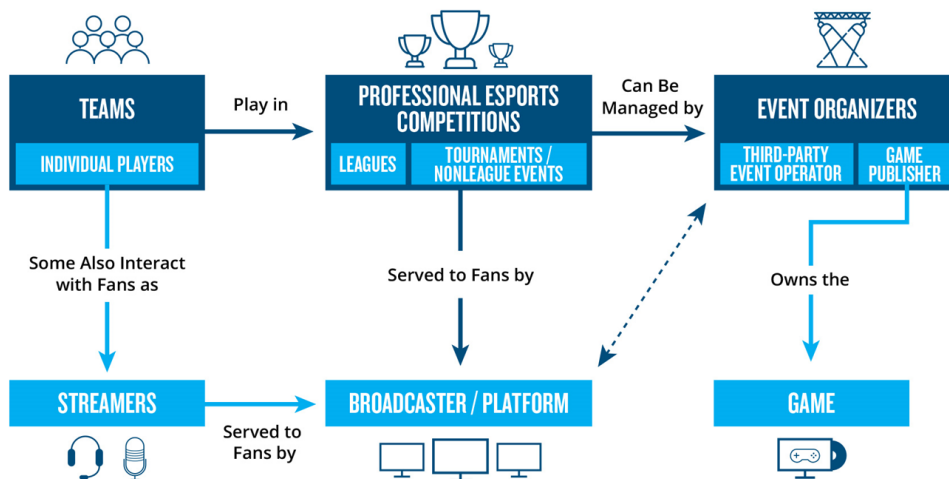
ESCHARTS.COM

f t v /EsportsCharts



ESPORTS ECOSYSTEM

n



How eSport Prize Purses compare to Traditional Sports

eSport prize pools in comparison to traditional sporting events

 eSport events



@StatistaCharts Sources: esportsearnings.com, Total Sportek, FIFA, cityam, CBS

statista 



ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ESPORTS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ & ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελεί μέρος της έρευνας που διενεργείται στο πλαίσιο σύνταξης διπλωματικής εργασίας, για λογαριασμό του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στη Διοίκηση Επιχειρήσεων (MBA), του τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων, του Πανεπιστημίου Πειραιώς. Όλα τα δεδομένα και οι πληροφορίες παραχωρούνται εμπιστευτικά, ενώ ολόκληρο το ερωτηματολόγιο παραμένει απολύτως ανώνυμο για τους συμμετέχοντες. Σας ευχαριστούμε εκ των προτέρων για την συμμετοχή σας.



soropas2@gmail.com (δεν κοινοποιήθηκε)



Εναλλαγή λογαριασμού

* Απαιτείται

ΕΝΟΤΗΤΑ 1η: ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Η συλλογή των στοιχείων είναι ανώνυμη και έχει ως στόχο να δώσει μία γενική εικόνα του προφίλ των ερωτηθέντων.

Φύλο *

Άντρας

Γυναίκα

Άλλο: _____

Ηλικία *

Η απάντησή σας _____

Επίπεδο Εκπαίδευσης *

- Δημοτικό
- Γυμνάσιο
- Λύκειο
- Επαγγελματική/Τεχνική Σχολή/ΙΕΚ
- Πτυχιούχος ΑΕΙ/ΤΕΙ
- Κάτοχος Μεταπτυχιακού Διπλώματος
- Κάτοχος Διδακτορικού Διπλώματος

Εργάζεστε αυτή τη στιγμή:

- Ναι
- Όχι

Αν ναι, τότε προσδιορίστε τον τομέα εργασίας σας

Η απάντησή σας _____

Επόμενο



Σελίδα 1 από 4

Εκκαθάριση φόρμας

ΕΝΟΤΗΤΑ 2η: ΑΝΙΧΝΕΥΣΗ GAMING ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ

Στόχος της ενότητας είναι να εντοπίσει τις gaming συνήθειες των ερωτηθέντων.

Ασχολείστε με το gaming; *

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Σε τι ηλικία παίξατε το πρώτο σας παιχνίδι;

Η απάντησή σας _____

Πόσες ώρες την ημέρα αφιερώνετε; *

- <1 ώρα
- 1 ώρα
- 2 ώρες
- 3 ώρες
- 4 ώρες
- 5 ώρες
- 6 ώρες
- 7 ώρες
- 8 ώρες
- 9 ώρες
- 10 ώρες
- περισσότερες από 10 ώρες

Τι μέσο χρησιμοποιείται κυρίως κατά το παιχνίδι; *

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Παιχνιδομηχανές/Κονσόλες

Φορητές κονσόλες

Κινητό τηλέφωνο

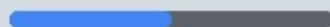
Άλλο: _____

Πόσα παιχνίδια έχετε στην κατοχή σας;

Η απάντησή σας _____

Πίσω

Επόμενο



Σελίδα 2 από 4

Εκκαθάριση
φόρμας

ΕΝΟΤΗΤΑ 3η: ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ESPORTS ΣΤΗΝ ΧΩΡΑ

Σκοπός των ερωτήσεων της ενότητας είναι να δρομολογηθεί μία πρώτη αποτίμηση της κατάστασης του επαγγελματικού αθλητισμού (esports) εντός των συνόρων, σε ελαφριά σύγκριση με το εξωτερικό.

Παρακολουθείτε την επαγγελματική σκηνή του gaming (esports) στο εξωτερικό;

*

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Πόσων παιχνιδιών τις επαγγελματικές διοργανώσεις παρακολουθείτε; *

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- περισσότερες από 8

Ποιων παιχνιδιών τις διοργανώσεις εξωτερικού παρακολουθείτε και σε τι βαθμό: *

	Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
MOBA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shooting Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobile Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sports Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cards Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Παρακαλούμε προσδιορίστε, αν κάποια επιλογή που παρακολουθείτε λείπει από την προηγούμενη ερώτηση.

Η απάντησή σας

Παρακολουθείτε την ελληνική esports σκηνή: *

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Ποια είναι η γνώμη σας για την ελληνική επαγγελματική (esports) σκηνή: *

	1	2	3	4	5	
Πολύ κακή	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πολύ καλή

Παρακαλούμε προσδιορίστε τους λόγους της επιλογής σας *

Η απάντησή σας

Ποιων παιχνιδιών τις διοργανώσεις εσωτερικού (Ελλάδα) παρακολουθείτε και σε τι βαθμό: *

	Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
MOBA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shooting games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobile Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sports Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cards Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Παρακαλούμε προσδιορίστε, αν κάποια επιλογή που παρακολουθείτε λείπει από την προηγούμενη ερώτηση.

Η απάντησή σας

Πίσω

Επόμενο

Σελίδα 3 από 4

Εκκαθάριση
φόρμας

ΕΝΟΤΗΤΑ 4η: ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η συγκεκριμένη ενότητα έχει ως στόχο να εκκινήσει την διερεύνηση των παραγόντων που "φρενάρουν" ή ενισχύουν το περιθώριο ανάπτυξης της ελληνικής (esports) σκηνής.

Πιστεύετε ότι υπάρχει περιθώριο ανάπτυξης της ελληνικής σκηνής; *

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Αν όχι, ποιοι είναι οι λόγοι κατά τη γνώμη σας;

Η απάντησή σας

Αν ναι, ποιοι πιστεύετε ότι είναι οι βασικοί παράγοντες ώθησης;

Η απάντησή σας

Θεωρείτε ότι το κράτος πρέπει να παρέμβει με όρους και κανόνες; (νομικό, φορολογικό επίπεδο κ.α.) *

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Σε τι βαθμό πρέπει η Ελλάδα να εστιάσει στον καθένα από τους παρακάτω τομείς για να αναπτυχθεί; *

	Καθόλου	Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
Παραγωγή εγχώριου ταλέντου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εξαγωγή εγχώριου ταλέντου (παικτών) στο εξωτερικό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Περισσότεροι esports οργανισμοί	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αυστηρό ρυθμιστικό πλαίσιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συνεργασία με οργανισμούς του εξωτερικού	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Περισσότερες επαγγελματικές διοργανώσεις	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Κατά τη γνώμη σας, πρέπει οι εταιρείες να έχουν μεγαλύτερη ανάμειξη στους οργανισμούς και τις διοργανώσεις; *

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Κατά τη γνώμη σας, πρέπει οι εταιρείες να έχουν μεγαλύτερη ανάμειξη στους οργανισμούς και τις διοργανώσεις; *

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Με ποιους άλλους τρόπους πιστεύετε ότι πρέπει να εμπλακούν οι εταιρείες/επιχειρήσεις στην επαγγελματική σκηνή;

Η απάντησή σας

Υπάρχει κάτι άλλο που θα θέλατε να γνωρίζουμε σχετικά με το θέμα της έρευνας ή το ερωτηματολόγιο;

Η απάντησή σας

Πίσω

Υποβολή

Σελίδα 4 από 4

Εκκαθάριση
φόρμας



ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ESPORTS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ & ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Σας ευχαριστούμε θερμά για την συμμετοχή σας στην παρούσα έρευνα. Η βοήθεια σας κρίνεται πολύτιμη για την συνέχεια και ολοκλήρωση της μελέτης που πραγματοποιούμε.

Σε περίπτωση που έχετε περισσότερα σχόλια, παρατηρήσεις ή οτιδήποτε θα θέλατε να μας επικοινωνήσετε, μην διστάσετε να το κάνετε στο email soropas2@gmail.com (επισυνάπτοντας τα στοιχεία επικοινωνίας σας εντός του email).

[Υποβολή νέας απάντησης](#)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google. [Αναφορά κακής χρήσης - Όροι Παροχής Υπηρεσιών - Πολιτική απορρήτου](#)

Google Φόρμες