

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jure Anzeljc

Razumevanje E-športa kot pravega športa

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jure Anzeljc

Mentor: izr. prof. dr. Gregor Petrič

Razumevanje E-športa kot pravega športa

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Razumevanje E-športa kot pravega športa

V zadnjih nekaj letih je E-šport doživel eksponentno rast in se tako prebil med prevladujoče trende. Največje E-športno področje na svetu ima igra podjetja Riot Games imenovana League of Legends. Ko je Riot Games v letu 2009 izdal svojo igro, si ni nihče predstavljal, kako velika bo ta postala. Njihovo prvo svetovno prvenstvo si je leta 2011 preko spleta ogledalo nekaj več kot 1.690.000 ljudi, nekaj sto gledalcev pa ga je spremljalo v živo. Te številke so v zadnjih letih doživele ogromen porast, saj si je finale leta 2015 preko spleta ogledalo več kot 35 milijonov ljudi. V diplomski nalogi bom predstavil zgodovino League of Legends E-športa, kako je Riot vodil njegov razvoj, poskusil najti najbolj veljavno definicijo E-športa in poiskal podobnosti med E-športom in tradicionalnim športom. Moje raziskovalno vprašanje se glasi: »Kateri dejavniki in kako vplivajo na posameznikovo razumevanja E-športa kot pravega športa med igralci in poznavalci e-športa?«

Odgovore na to vprašanje bom pridobil s pomočjo spletne ankete.

Ključne besede: E-šport, League of Legends, Riot Games, šport, profesionalno igranje igrice.

Understading E-sports as a real sport

In the past few years E-sports went over an exponential growth and quickly became a mainstream culture. The biggest E-sports scene in the world is definitely Riot's League of Legends. When Riot first released their game back in 2009 no one could have imagined how big the game will become. Their Season 1 world championship had a bit over 100,000 viewers and a couple of hundred live spectators. In the past few years League of Legends' E-sport scene grew a lot and in 2015 over 35 million people turned in to watch world championship finals. At the same time League of Legends events started filling big stadiums around the world such as Staples Center and Seoul World Cup stadium. In my thesis I will look over history of League of Legends' E-sport to see what kind of direction Riot took to get to current state, try to find the best definition of E-sports and look for similarities between E-sports and traditional sports. My research question is "Which factors and how impact people's understanding of E-sports as a real sport among League of Legends players and League of Legends E-sports enthusiasts?"

Key words: E-sports, League of Legends, Riot Games, sport, professional gaming.

Kazalo vsebine

1	Uvod	6
2	Riot Games in igra League of Legends	8
2.1	Riot Games	8
2.2	Zgodovina strežnikov	9
2.3	Igra League of Legends	10
2.4	Vloge igralcev	12
3	E-šport	13
3.1	Definicija in razumevanje E-športa	13
3.2	Zgodovina E-športa v igri League of Legends	15
3.3	Institucionalno priznavanje E-športa kot pravega športa	20
4	Empirična raziskava	22
4.1	Zbiranje podatkov	22
4.2	Predstavitev demografije v vzorcu	23
4.3	Faktorska analiza	30
4.4	Analiza raziskovalnega vprašanja	31
5	Ugotovitve in zaključek	33
6	Literatura	35

Kazalo tabel

Tabela 4.1: Predstavitev demografskih spremenljivk	23
Tabela 4.2: Predstavitev indikatorjev	24
Tabela 4.3: Opisne statistike spremenljivke »Katere profesionalne League of Legends lige spremljaš?«	224
Tabela 4.4: Opisne statistike indikatorjev zaznave podobnosti med E-športom in tradicionalnim športom	27
Tabela 4.5: Korelacijska matrika.....	29
Tabela 4.6: Komunalitete	24
Tabela 4.7: Faktorske uteži sklopa spremenljivk zaznave podobnosti E-športa in tradicionalnega športa	30
Tabela 4.8: Cronbachove Alfe za sklop spremenljivk zaznave podobnosti E-športa in tradicionalnega športa	31
Tabela 4.9: Odstotek pojasnjene variabilnosti odvisne spremenljivke	32

Kazalo slik

Slika 2.1: League of Legends Summoner's rift polje	13
Slika 3.1: Navijača ekipe Fnatic med ogledom Evropskega LCS-a	15
Slika 3.2: Prikaz finalov svetovnega prvenstva skozi leta	18

1 Uvod

E-Šport, elektronski šport, profesionalno igranje igrice, virtualni šport in »cyber-šport« so različni izrazi, ki jih ljudje uporabljajo za opis pojava profesionalnega igranja video igrice preko računalnika in konzol. Ne glede na uporabljeno terminologijo gre za dejavnost, ki hitro širi svojo popularnost in se poskuša prebiti v popularne medije. Tako smo bili priča prvemu predvajanju E-športa na ameriškem športnem programu ESPN2, ki je v aprilu 2015 predvajal zaključni del turnirja »Heroes of the Dorm« (Paresh 2016), organiziranim dogodkom v svetovno znanih arenah, kot so Staples Center, Madison Square Garden in Sangam stadionu, in pa vstopanju imen kot so FC Schalke 04, Rick Fox in Shquille O'Niel v samo E-športno področje. Popularnost in pomembnost pojava E-športa se kažeta tudi v dejstvu, da nekatere fakultete v ZDA ponujajo študentom štipendijo zaradi njihovih dosežkov in spretnosti v E-športu. (Perry 2016). Priljubljenost E-športa se je v Evropo in Ameriko razširila iz Azije, predvsem iz Severne Koreje, kjer je E-šport popularen že več kot deset let in ga lahko oboževalci spremljajo na televizijskem programu, namenjenemu predvsem E-športu (Seth in drugi 2016).

Glavna tematika diplomske naloge bo poskus opredelitve pojma E-šport in njegovo razumevanje v kontekstu tradicionalnega športa. Razumevanje E-športa je zapleteno zaradi novosti celotne industrije, kot tudi zaradi mešanja različnih industrij, kot so tehnologija, šport, kultura in poslovanje (Jin 2010). Dodaten problem pri definiciji E-športa nastane zaradi uporabe izraza kot sinonima za vse profesionalno igrane računalniške igre, čeprav se način igranja iger med seboj popolnoma razlikuje. E-šport lahko grobo opredelimo kot profesionalizacijo tekmovanja v igranju digitalnih video iger. To lahko uporabimo kot izhodišče za razumevanja pojava, ki opredeli ključni element E-šport kulture, kjer lahko igralec, v primeru zadostnega znanja in spretnosti v določeni igri, svojo sposobnost uporabi kot primarni dohodek (Hinnant 2013).

Z osnovnim razumevanjem definicije E-športa pridemo do naslednjega problema, in sicer do vprašanja, ali lahko E-šport in profesionalno igranje iger spada v isto kategorijo kot pravi šport? Debate o tem segajo vse nazaj v leto 1999, ko se je ustanovila zveza Online Gamers Association (OGA) na Akademiji športa v Londonu. Ustanovitelj asociacije Mat Bettison je

že takrat vse presenetil s svojo izjavo: »Ne bo tako dolgo preden bo E-šport predvajan na televiziji na enak način kot tradicionalni šport« (Gestalt 1999). Če želimo ugotoviti, ali E-šport spada v kategorijo pravega športa, je najprej potrebno razumeti naravo in zgodovinsko opredelitev športa. Drewe (2003) trdi, da E-šport vključuje elemente športa kot so tekmovalnost, tekmovanja, ki so organizirana znotraj pravil, zahtevajo spretnost in imajo veliko privržencev. Vendar problem nastane, da E-šport še nima zadostne institucionalizacije in ne vsebuje telesnih naporov. Kljub temu, da E-šport vsebuje zmagovalce in poražence, se nekateri ljudje tekmovanja obravnavajo kot nezadostna za šport, ker nasprotnik ni premagan v fizični disciplini. Obstajajo ljudje, ki trdijo da lahko nekaj obravnavamo kot šport že v primeru, ko pokriva določeno število elementov, ampak obstajajo nasprotniki temu mišljenju, ki dejavnosti ne kvalificirajo za šport dokler ta ne potrebuje velike količine fizičnih naporov (Jenny in drugi 2016).

V kontekstu raziskovanja vprašanja razumevanja E-športa kot pravega športa me zanima, kateri dejavniki vplivajo na razumevanje tega pojava. Tako bom v sklopu diplomskega dela najprej naredil kratek pregled podjetja Riot Games, ki je izdal igro League of Legends, opisal osnove igre in njeno zgodovino. Po pregledu igre se bom usmeril na E-šport, kjer bom poskušal analizirati definicije E-športa, poskušal najti povezave med tradicionalnimi športi in E-športom, si ogledal zgodovino in razvoj E-športa v igri League of Legends in nato naredil kratek pregled držav, ki so E-šport že sprejele kot eno izmed športnih panog. Za analizo raziskovalnega vprašanja sem se poleg pregleda teorije naredil tudi raziskavo, kjer sem na uporabnikih igre League of Legends oziroma osebami, ki spremljajo njeno E-športno področje, poskušal ugotoviti, koliko časa že poznajo igro, koliko časa porabijo za igranje igre, koliko časa sledijo E-športnem področju in koliko so v E-športno področje vpleteni bodisi z igranjem na turnirjih, branjem novic ali pa spremljanjem E-športnega področja po svetu. S pridobljenimi podatki bom poskušal ugotoviti, kateri izmed teh dejavnikov vplivajo na razumevanje E-športa kot pravega športa in kako.

2 Riot Games in igra League of Legends

2.1 Riot Games

Riot Games je podjetje, ki je razvilo in izdalo igro imenovano League of Legends. Podjetje je bilo ustanovljeno kot indie razvijalec igre leta 2006 s strani Brandona Becka in Marca Merrilla. Od ustanovitve podjetja so izdali le eno računalniško ter eno mobilno igro. Glede na uspešnost njihovega prvega projekta se je podjetje osredotočilo na dodatni razvoj igre League of Legends in vse svoje vire namenilo temu ter razvoju E-športnega področja. Vendar pa so v podjetju v zadnjih letih večkrat izrazili željo po tem, da bi izdali novo igro (Riot Games 2014a).

Riot Games je igro League of Legends: Clash of Fates napovedal v oktobru 2008. Igra je izšla leto kasneje, oktobra 2009, pod naslovom League of Legends kot zastonjska igra s »free-to-play« modelom. Riot se je že od samega začetka odločil, da bo njihov poslovni model služenje z mikro-transakcijami. Čeprav poslovni model mikro-transakcij ne deluje kot najbolj privlačen za podjetje, še posebej ko ta ne nudi prednosti pred ostalimi igralci, je Riot Games v letu 2015 z mikro-transakcijami zaslužil preko 1,6 milijarde dolarjev. S tem je Riot Games najbolj uspešna »free-to-play« igra s sedemkrat večjim zaslužkom kot njihov največji konkurent v istem žanru igre v letu 2015 (DiChristopher 2016).

Prva dva vlagatelja v podjetje Riot Games sta bila Benchmark Capital in First Mark Capital, ki sta leta 2008 v podjetje vložila 7 milijonov ameriških dolarjev (Snider 2013). Leta 2011 je kitajski tehnološki velikan Tencent Holdings kupil večinski delež podjetja Riot Games za nekaj več kot 231 milijonov ameriških dolarjev, štiri leta kasneje, 16. decembra 2015, pa je Riot Games prodal še svoje preostale delnice družbi Tencent Holdings, ki je tako postala samostojni lastnik celotnega podjetja. 8. marca 2016 je Riot Games obvestil javnost, da so kupili podjetje Radiant Entertainment (Riot Games 2016b).

Glavna pisarna podjetja Riot Games se nahaja v zahodnem Los Angelesu v Kaliforniji. Od maja 2016 ima Riot Games sedemnajst dodatnih pisarn, ki se nahajajo v štirinajstih različnih državah po celem svetu (Riot Games 2016a). Riot Games je izdal igro League of Legends po več različnih kontinentih. Vsak kontinent pa ima po navadi več kot en strežnik. Riot Games vedno v celoti lokalizira svojo igro, vključno s prevajanjem menijev, vseh besedil, kot tudi s

sinhronizacijo govora vseh herojev. Od maja 2016 ima Riot Games postavljenih dvanajst različnih strežnikov igre, ki jih nadzorujejo sami, in sicer: Europe Nordic-East, Europe West, Latin American North, Brazil, North America, Oceania, Russia, Turkey, Korea, Public Beta Environment in Japan. Na voljo so tudi drugi League of Legends strežniki, ki niso pod kontrolo Riot Games, in sicer strežnik South-East Asia, ki je pod kontrolo lokalnega distributerja Garena, in pa sedemindvajset kitajskih strežnikov, ki so pod kontrolo lastnika podjetja Riot Games, Tencent Holdings (LoLWiki). Igralci lahko v igri izbirajo med več kot petnajstimi različnimi jeziki, s čimer je razumevanje igre zelo enostavno.

Riot Games je z igro League of Legends dosegel veliko uspeha po celem svetu in pridobil veliko število nagrad. Med pomembnejše nagrade štejejo "Entrepreneurs of the Year (ustanovitelja Brandon Beck in Marc Merrill)" s strani Ernest & Young v letu 2011, "Top 10 persons of the Year 2012 (ustanovitelja Brandon Beck in Marc Merrill) s strani Games Industry International v letu 2012, "Top 30 Developers of All Time" s strani Game Developer Magazine and Gamasutra v letu 2013 ter večkratno omembo na seznamu FORTUNE's Top 100 in 50 najboljših podjetji za delo.

Podjetje pa ni edino, ki je prejelo nagrade, saj je tudi sama igra League of Legends bila med kritiki zelo dobro sprejeta. Med pridobljenimi nagradami izstopajo predvsem "100 Best PC Games of All Time" s strani organizacije PC Gamer v letu 2012, "Best Online Game" s strani Level Magazina v letu 2012, "Free Game of the Year" s strani PC Gamer UK v letu 2011, "Online Game of the Year" v letu 2010 in "Free to Play Game of the Year" v letu 2011 s strani Golden Joystick Awards (Riot Games 2016a).

2.2 Zgodovina strežnikov

League of Legends je zastojnska »multiplayer online battle arena« zvrst igre, oziroma na kratko MOBA igra. Igra je prvotno izšla za Microsoft Windows, vendar je dobila marca 2013 tudi različico za Applov OS X. Igra je izšla kot zaprto beta testiranje, ki je trajalo od aprila do 21. oktobra 2009. Ko je bila igra v zaprtem Beta stanju, so lahko do nje dostopali le igralci, ki so dobili povabilo za sodelovanje. To se je spremenilo 21. oktobra, ko je igra League of Legends prešla v odprto testiranje. Vsi računi narejeni v zaprti Beti so bili nagrajeni s kozmetičnim dodatkom enega izmed originalnih herojev. Odprta Beta je trajala le en teden in

igra je uradno izšla 27. oktobra 2009 na strežniku v Severni Ameriki (LeagueOfLegends.Wikia).

Ker je igra v Severni Ameriki doživela zelo dober odziv, se je Riot Games konec leta 2009 odločil igro izdati tudi v Evropi. Riot Games je podpisal mednarodno partnerstvo za izdajo igre v Evropi z največjim Evropskim igralnim portalom GOA. Njihov prvotni načrt je bil omejitev evropskih IP naslovov in s tem onemogočenje igranja na ameriških strežnikih, ampak so se po le nekaj dneh odločili, da to omejitev zaradi ogromnega negativnega odziva skupnosti odstranijo. Riot Games je 10. maja napovedal, da bodo zaradi slabega upravljanja s strani podjetja GOA prevzeli distribucijo evropskega strežnika. Podjetje Riot Games se je odločilo, da ustanovi evropski sedež v Dublinu, s čimer bo distribucija v Evropi lažja (Riot Games 2016d). Riot Games je 1. julija 2011 objavil novico, da so se odločili razdeliti evropski strežnik na dva dela, in sicer EU West ter EU Nordic-East, kar naj bi odpravilo težave, s katerimi so se igralci srečevali v igri. 13. julija 2011 so tako razdelili strežnik. Igralci so bili razdeljeni na nove strežnike glede na njihovo lokacijo igranja, vendar je vsak igralec dobil možnost enega zastonjskega prenosa na drug strežnik, saj Riot Games ni želel, da bi s to razdelitvijo onemogočili skupno igranje prijateljev iz različnih držav po Evropi. Po razdelitvi strežnikov v Evropi je EU West strežnik postal znan kot večji in bolj tekmovalen kot EU Nordic-East strežnik (Schramm 2016). Koreja, ki velja za začetnico E-športa, je bila zadnja velika regija, ki je prejela svoj League of Legends strežnik, kar je bilo zelo presenetljivo. Koreja je prejela svoj strežnik 12. decembra 2011 in League of Legends je hitro postala najbolj igrana igra. K popularnosti igre v Koreji je pripomoglo dejstvo, da je veliko število korejskih igralcev že igralo igro League of Legends na strežnikih North-America. Do leta 2013 je bila igra izdana v večini delov sveta. Leta 2014 je Riot Games napovedal, da bodo ustanovili nov sedež v Tokiu. Igra je pred poletjem 2016 uradno tudi izšla na Japonskem.

2.3 Igra League of Legends

League of Legends spada pod »MOBA« žanrske igre in ima več različnih načinov igranja. Vsak način igranja ima svoja specifična pravila. Poleg tega ima igra štiri različna igralna polja, ki določajo število igralce na vsaki strani kot tudi različne pogoje za zmago. Število igralcev, na vsaki strani, v igri je lahko tako pet, tri ali pa igralec igra sam. Najbolj priljubljen način igranja je igra s petimi igralci, tak način je uporabljen tudi pri profesionalnih igrah. Igra

se na polju imenovanem »Summoners Rift«, kjer mora ekipa za zmago uničiti sovražnikovo bazo ter njihovo glavno stavbo imenovano »Nexus«. League of Legends se od ostalih iger razlikuje v tem, da igralec z vsakim vstopom v igro začne igrati od začetka, na prvi stopnji. To pomeni, da igralec nima nobene prednosti pred ostalimi, ne glede na to, koliko časa že igra igro, in tako je zmaga ekipe odvisna le od sposobnosti igralcev. Med igro lahko igralec s svojih herojem doseže višje stopnje, vse do stopnje 18. Pridobivanje višjih stopenj omogoča igralcu odklepanje posebnih spretnosti herojev, ki so specifične za vsakega posameznega heroja. Na začetku igre ima vsak igralec 450 zlatih kovancev, ki so namenjeni nakupu predmetov, vendar lahko med igro pridobi dodatno zlato na različne načine, in sicer pasivno skozi čas igre, z ubijanjem ali pomaganjem pri ubijanju sovražnikovih herojev, z ubijanjem računalniško vodenih pošasti, uničevanjem sovražnikovih struktur ali skozi sposobnosti njegovega heroja. To zlato igralec uporabi za nakup predmetov v igrani igri, ki izboljšajo njegovega heroja. Po končani igri igralec izgubi vse pridobljene predmete, zlato in tudi stopnje in naslednjo igro znova prične od začetka.

Po končani igri je igralec nagrajen z enoto imenovano »Influence points« (IP) in »experiance« točkami. IP igralec uporablja za nakup novih herojev in ostale vsebine, medtem ko »experiance« točke služijo za nadgradnjo računa. Maksimalna raven računa, ki jo lahko igralec doseže v igri je 30. Obstaja več kot 130 različnih herojev, katere igralec lahko kupi z valuto IP, ki jo prejme pri igranju iger, lahko pa tudi s pravim denarjem v igri kupi enoto imenovano »Riot Points« (RP). Kot sem že razložil pri poslovnem modelu Riot Gamesa, je vsakega heroja možno kupiti z IP-jem, kar pomeni, da igralec z uporabo pravega denarja ne pridobi nobene prednosti. Vsak heroj ima več različnih izgledov. Nekatere drugačne izgledje herojev je mogoče pridobiti z igranjem igre, večino pa je potrebno kupiti s pravim denarjem. Kot sem že poudaril, drugi izgledi heroja igralcu ne prinesejo nobene prednosti. Ker v igri obstaja preko 130 herojev in za nakup nekaterih izmed njih igralec potrebuje 40 do 50 ur igranja, se veliko novih igralcev odloči za nakup herojev s pravim denarjem. Riot Games izvaja tedensko rotacijo, kjer vsakemu igralcu za preizkušanje ponudijo 10 različnih herojev, tako da lahko vsak igralec najprej testira heroja in vidi, če mu je všeč, in se potem odloči za nakup.

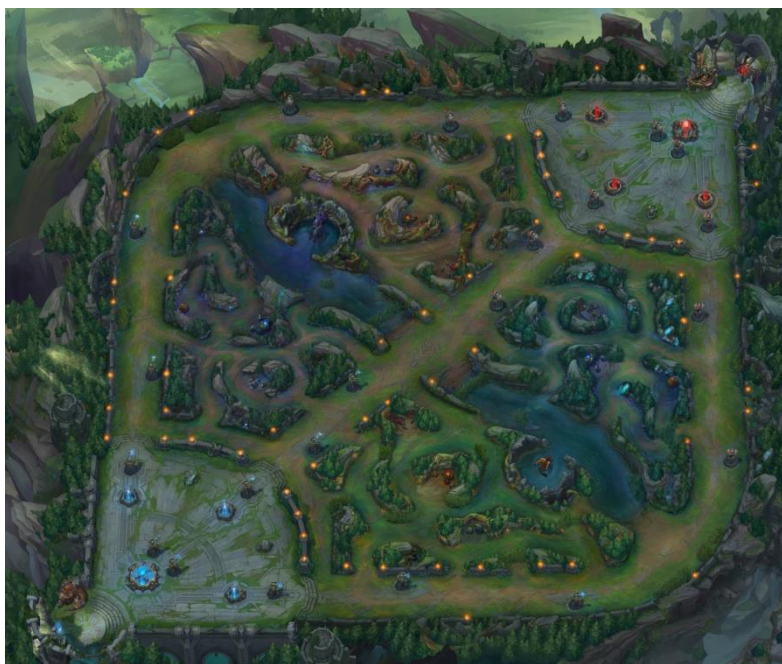
Za igranje igre League of Legends igralec potrebuje račun z ustreznim imenom. Vsak račun je vezan na samo en strežnik, ki ga izbere oseba preden naredi račun. Oseba lahko račun z vso vsebino premesti na drug strežnik, vendar mora za to uporabiti pravi denar. Igralci običajno izberejo strežnik, ki jim je najbližje, saj imajo tako najboljše pogoje za igranje. Občasno se

naredi, da igralci izberejo strežnik, ki je bolj konkurenčen, in tako postavijo težavnost igranja pred pogoji. Ob ustvaritvi računa je ta prve ravni. Raven računa nima nobene povezave s stopnjo heroja v igri. Riot Games je uvedel ravni računa, da lahko s pomočjo svojega sistema za ustvarjanje iger, med seboj poveže igralce približno istega znanja in spretnosti v igri. Ko igralec doseže raven 30 na svojem računu, lahko uporablja vse funkcije računa, kot tudi lahko prične s sodelovanjem v »Ranked« načinu igranja igre.

2.4 Vloge igralcev

Tako kot pri večini tradicionalnih športnih disciplin, ima tudi v igri League of Legends vsak igralec v ekipi svojo vlogo. Pri igri League of Legends obstaja pet različnih vlog. Profesionalni igralci se v večini držijo ene vloge skozi svojo celotno igralsko obdobje, a obstajajo tudi takšni, ki med svojo kariero ugotovijo, da bi se mogoče bolje znašli v kakšni drugi vlogi in jo tako zamenjajo. Vloge v igri League of Legends so podobne vlogam v nogometu ali košarki, kjer ima vsak igralec svoj položaj. Različne vloge v igri tudi določajo, katere izmed herojev naj bi ta oseba igrala, vendar večkrat pride do tega, da lahko istega heroja uporabijo za različne vloge. V igri tako obstaja pet vlog, ki so v neposredni povezavi s poljem, na katerem se igra igra. Prva vloga imenovana »Top Laner«, je vloga, kjer igralec igra na zgornjem delu polja. Njegova naloga je, da v veliki večini služi kot ščit pred nasprotno ekipo in poskuša nase prevzeti čim več pozornosti nasprotne ekipe. »Top Laner« preživi prvih deset do petnajst minut igranja na zgornjem pasu brez večje pomoči ostalih soigralcev. Druga vloga v igri se imenuje »Jungler«. Naloga tega igralca je, da se giblje po celotnem polju, da ubija nevtralne pošasti in pomaga soigralcem pridobiti prednost pred nasprotnikom. Tretja vloga se imenuje »Mid Laner« in se nanaša na igralca, ki večino časa preživi v sredini polja. Ti igralci poskušajo z uporabo magije ubiti nasprotnikove heroje. Prav tako kot »Top Laner« igralec, tudi ta igralec prvih deset do petnajst minut igre preživi sam na svojem pasu. Zadnji dve vlogi se imenujeta »Marksman« in »Support«. Za razliko od ostalih vlog, sta ta dva igralca večino igre skupaj. Prvih deset do petnajst minut igre preživita na spodnjem pasu zemljevida mape. Vloga »Marksman« igralca je, da služi kot primarni igralec za ubijanje nasprotnikovih struktur. Vloga »Support« igralca pa je, da prvih petnajst minut pazi na »Marksman« igralca, potem pa svojim članom ekipe pomaga tako, da poskrbi za boljši vid na mapi. Kot sem že poudaril, igralec lahko menja med različnimi vlogami, vendar so te odločitve redke, ker potrebuje kar nekaj časa, da se privadi na novo vlogo. Vendar pa, če je igralec dober v eni vlogi, to še ne pomeni, da bo dober tudi v drugi.

Slika 2.1: League of Legends Summoner's rift polje



Vir: Redbull.com (2015)

3 E-šport

3.1 Definicija in razumevanje E-športa

Ko od posameznikov zahtevamo, naj pomislijo na šport, večina pomisli na nogomet, košarko, hokej ali kateri koli drug tradicionalen šport, ki sledi novodobnim športnim dogodkom, kot so X-Games in tako pomisli na rolanje, deskanje na snegu ali celo BMX dogodke, vendar nihče ob tem vprašanju ne pomisli na E-šport. Zakaj je temu tako? Zakaj večina ljudi ne pomisli na E-šport, ko govorimo o športu? Morda ne razumejo E-športa kot šport? V zadnjih nekaj letih je bilo kar nekaj razprav o tem, kako točno določamo šport (Taylor 2012). Obstajajo ljudje, ki vidijo šport kot strogo telesno aktivnost, medtem ko drugi razumejo šport bodisi kot telesno ali mentalno dejavnost. Seveda obstajajo tudi ljudje, ki ne opredeljujejo športa glede na to, za kakšno dejavnost gre, ampak glede na tekmovanje (Taylor 2012). E-šport se ne nanaša na vse vrste konkurenčnega igranja video iger, ampak je izraz, ki se specifično uporablja za zelo poseben način sodelovanja pri igranju računalniških iger (Adams 2012). Čeprav je E-šport še dokaj nova aktivnost, obstajata v splošnem dve opredelitvi, in sicer ena široka in ena ozka. Ozka definicija razlaga E-šport kot konkurenčno delovanje v računalniških video igrah, bodisi

enega samega igralca ali ekipe, ki poudarjajo njegovo podobnost tradicionalnem športu in izpostavlja pomen strokovnega znanja, kot so ročno-očesno usklajevanje in reakcijski čas, kot tudi strateško in taktično znanje (Adams po Muller Lietzkow 2006). Drugo, širšo opredelitev E-športa, pa je postavil Michael Wagner, ki E-šport razlaga kot "območje športnih dejavnosti, v katerih ljudje razvijajo in usposablajo duševne ali telesne sposobnosti pri uporabi informacijskih in komunikacijskih tehnologij" (Wagner 2006).

Ko poskušamo razumeti, zakaj ljudje razumejo E-šport kot šport, se je potrebno osredotočiti na E-športna tekmovanja in E-športne organizacije. Tako kot v tradicionalnem športu so glavni del E-športa tekmovanja, v katerih en sam igralec ali ekipa tekmuje proti nasprotnikom v skladu s posebnim sklopom pravil. Nekatera razvita E-športna področja, kot je League of Legends, ne izvajajo le tekmovanj, ampak ekipe tekmujejo v posebnih ligah, kot pri večini tradicionalnih športov. Prav tako si te igre v živo ogledajo navijači, obenem pa profesionalni komentatorji poskrbijo za lažje sledenje igre, vse to pa si lahko ljudje ogledajo tudi preko živega prenosa na različnih spletnih medijih. Ob pogledu na tipično profesionalno igro League of Legends in igro katerega koli drugega tradicionalnega športa ni velikih razlik. Prav tako so vse League of Legends lige, ki se izvajajo po celotnem svetu, sestavljene iz rednih sezonskih iger in končnice, kjer se najboljše ekipe potegujejo za naslov prvaka v svoji regiji.

Tako E-športni igralci kot tudi tradicionalni atleti tekmujejo pod okvirom organizacij. Kot v tradicionalnih športih, imajo tudi E-športne organizacije svoja ekipna oblačila, logotip in ime. Za razliko od tradicionalnih športov ekipe niso poimenovane po mestnih ali lokalnih regijah, ampak imajo običajno domiselna imena oziroma nastopajo pod imenom glavnega sponzorja. Na zahodu so najbolj znane E-športne organizacije Fnatic, Team Solo Mid in Counter Logic Gaming Vse te ekipe so nastale iz manjših spletnih skupnosti in se v zadnjih letih prelevile v ogromna in uspešna podjetja. V Južni Koreji pa je situacija malo drugačna, saj je tam E-šport že nekaj časa v središču pozornosti, tako da so največje organizacije poznana podjetja. Tako v Koreji za največje in tako tudi najbolj uspešne organizacije veljajo, SK Telecom, KT Rolster in Samsung. Prvi dve sta eni izmed največjih korejskih telekomunikacijskih podjetij, medtem ko Samsung velja za eno izmed največjih telefonskih družb na svetu. Tukaj bi še rad izpostavil, da je tako kot v tradicionalnih športih, kjer imamo več različnih disciplin oziroma športov, stvar v E-športu zelo podobna. V E-športu vsaka igra velja za svojo disciplino, medtem ko lahko več igre združimo v isti žanr. Prav tako kot pri tradicionalnih športih imajo večje organizacije v E-športu ekipe v več različnih disciplinah. Enako je tudi z navijači, ki zvesto sledijo svoji organizaciji. Pri teh navijačih pa lahko večkrat opazimo, da so oblečeni v

ekipna oblačila, imajo ogromne napise, ki so namenjeni podpori igralcem, in z vzkliki spodbujajo igralce med igranjem.

Slika 3.1: Navijača ekipe Fnatic med ogledom Evropskega LCS-a



Vir: bbc.co.uk (2015)

Torej če naredimo kratek povzetek, lahko vidimo, da v določenih delih obstajajo povezave med tradicionalnim športom in E-športom. Vidimo lahko, da je struktura profesionalnih League of Legends lig zelo podobna strukturi profesionalnih lig v tradicionalnih športov, da ima tako E-šport kot tudi tradicionalni šport zveste navijače, ki ne spremljajo samo določenih igralcev, ampak so zvesti organizacijam in da prenos iger v živo poteka s profesionalnimi komentarji ter z zelo dovršeno produkcijsko ekipo.

3.2 Zgodovina E-športa v igri League of Legends

Začetki E-športne igre League of Legends segajo v leto 2010. Prva manjša League of Legends tekmovanja so bila organizirana preko spleta, s strani podjetja ESL. Tekmovanja so potekala tako na evropskem kot tudi na ameriškem strežniku in so bila dostopna za vse. Potekala so vsako nedeljo in po celodnevem igranju je bila zmagovalna ekipa za svoj uspeh nagrajena s stotimi ameriškimi dolarji. Denarna nagrada ni bila posebno velika, a bila je dovolj, da je pritegnila interes igralcev in jih motivirala, da so se pričeli povezovati v ekipe. Prvemu večjemu League of Legends turnirju smo bili priča ob koncu leta 2010, ko je korejsko podjetje World Cyber Games Inc. organiziralo turnir WCG 2010 (LoLGamepedia). Turnir je

potekal v Los Angelesu in je gostil štiri ekipe, ki so se na turnir uvrstile preko kvalifikacijskih turnirjev v Ameriki, Evropi, Jugovzhodni Aziji in na Kitajskem. Nagradni sklad turnirja je bil deset tisoč ameriških dolarjev. Turnir je pokazal, da je zanimanje za igro League of Legends dovolj veliko, da lahko v prihodnje pričakujemo večje in bolj pogoste turnirje.

Prvi večji League of Legends turnir, ki je bil organiziran s strani Riot Games, je bilo prvo svetovno prvenstvo, ki je potekalo junija 2011. Riot Games je v sodelovanju z DreamHackom organiziral zaključni turnir ob koncu svoje prve sezone in napovedal nagradni sklad v višini kar sto tisoč dolarjev, kar je bilo takrat nekaj povsem novega. Celotni turnir si je v živo ogledalo nekaj sto ljudi, medtem ko se je v spletni prenos turnirja vključilo več kot milijon in pol ljudi (RedBeard 2012b). Z zelo uspešno izvedbo finala prve sezone, se je Riot Games odločil, da bodo z igro League of Legends poskusili narediti E-šport popularen tudi v Evropi in Ameriki. Tega so se lotili na zelo zanimiv način. Skozi vse leto 2012 je Riot Games v sodelovanju z ostalimi organizatorji E-športnih dogodkov po Ameriki in v Evropi priredilo kar nekaj večjih turnirjev, kjer so sodelovale ekipe s celega sveta. Turnirji, nagradni skladi in tudi število ogledov prek spleta je eksponentno naraščalo in kaj kmalu je postalo jasno, da bo igra League of Legends postala naslednja ogromna stvar in da bo prihodnost E-športnih področji odvisna samo od tega, kako bo Riot Games reguliral celotno stvar. Tako je prvega maja 2012 Riot Games oznanil, da bodo v sklopu zaključka druge sezone organizirali šest kvalifikacijskih turnirjev na različnih strežnikih in najboljše ekipe povabili na finalni turnir v Ameriko, ki bo imel nagradni sklad v vrednosti dveh milijonov dolarjev (RedBeard 2012b). Finalni turnir druge sezone je bil tudi prvi dogodek, ki je bil v celoti organiziran s strani Riot Gamesa in le za tekmovanje v igri League of Legends. Ob tem dogodku je največ ljudi presenetilo dejstvo, da je Riot Games za finalni obračun na turnirju rezerviral Galen Center areno, ki sprejeme preko deset tisoč ljudi. Pri sami izvedbi dogodka so imeli le nekaj težav z internetno linijo, vse drugo je potekalo nemoteno.. Po končanem turnirju je Riot objavil število ogledov turnirja preko spleta, številka je bila več kot impresivna. V času kvalifikacij in svetovnega prvenstva se je v prenos preko spleta vklopilo preko osem milijonov ljudi, največje število istočasnih ogledov pa je preseglo 1.1 milijonov (Breslau 2012).

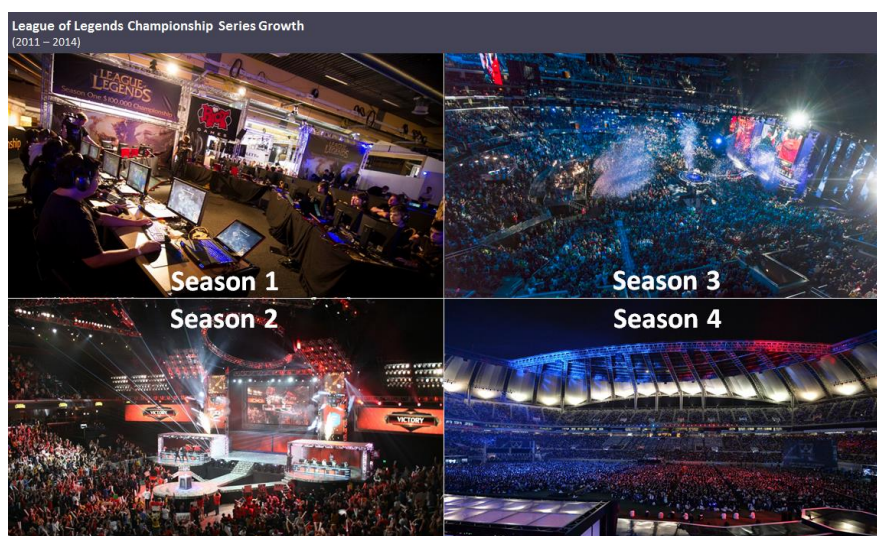
Zaradi ogromnega potenciala, ki ga je prinašala E-športno področje League of Legends, se je Riot Games odločil, da bo z začetkom leta 2013 pričel z organiziranjem svoje lastne lige v Ameriki in Evropi imenovane »League of Legends Championship Series«. Liga je gostila osem najboljših ekip iz vsake regije, ki so vsak vikend v Riotovem studiu, pred občinstvom, igrale igre. Vse igre pa so si lahko oboževalci igre League of Legends ogledali brezplačno

preko spleta v HD resoluciji (RedBeard 2012a). Z organizacijo lige je Riot Games poskrbel za stabilnost razvoja E-šport področja kot tudi za boljšo stabilnost ekip. Za sodelovanje v njihovi ligi je Riot Games plačal 12.500 \$ za vsakega igralca, 12.500 \$ za glavnega menedžerja ekipe kot tudi dodatnih 12.500 \$ za njihovo nastanitev. Ta denar je ekipa prejela ob začetku pomladanskega in poletnega dela lige (Season Three Official Rules). Riot pa ni bil edini, ki se je odločil za organizacijo lige, temu so sledila tudi druga podjetja drugje po svetu. Tako je lastnik Riota Tencent Holdings pričel z organizacijo kitajske lige, Garena games, ki je distributer igre v jugovzhodni Aziji, je pričel s svojo ligo imenovano LMS, medtem ko je korejska E-športna zveza KeSPA nadaljevala z organiziranjem treh daljših turnirjev čez celotno leto. On koncu tretje sezone je Riot ponovno organiziral svetovno prvenstvo v Ameriki. Nagradni sklad je ostal isti kot leto prej, medtem ko se je nabor ekip povečal, format turnirja pa se ni kaj bistveno spremenil. Riot je ponovno vse presenetil z dejstvom, da so za finale svetovnega prvenstva uspeli rezervirati Staples Center v Los Angelesu, ki velja za eno izmed najbolj prestižnih dvoran v Ameriki, in sprejme preko dvajset tisoč obiskovalcev (Magnus 2013). Svetovno prvenstvo tretje sezone je potekalo brez kakršnihkoli težav. Po koncu turnirja je Riot, tako kot leto poprej, oznanil številke gledanosti Nihče ni predvideval, da bo gledanost tako zelo porasla. V letu 2012 se je skozi celotno svetovno prvenstvo vključilo 8,2 milijona ljudi, medtem ko je v letu 2013 finale med ekipama SK Telecom T1 in Royal istočasno gledalo največ 8,5 milijona ljudi. Skozi celotno finale pa se je v prenos vključilo preko 32 milijonov ljudi, s čimer je Riot presegel vse rekorde (Redbeard 2013). Za primerjavo lahko povemo, da je britansko kraljevo poroko leta 2012 istočasno gledalo 300.000 gledalcev, prenos olimpijskih iger leta 2012 je istočasno gledalo največ milijon gledalcev. Ogled svetovnega prvenstva je dosegel enako število ogledov kot skok Felixa Baumgartnerja z roba vesolja (McCormick 2013). Eksponenta rast League of Legends E-športa v letu 2013 je bila dokaz, da Riot vodi svoje poslovanje v pravo smer. Ob tem pa se je pojavilo tudi vprašanje, kako enormen lahko postane E-šport v prihodnosti.

V letu 2014 Riot ni uvedel kakšnih večjih sprememb v svoji evropski in ameriški ligi. So se pa pri Riotu odločili, da bodo povečali število lig po svetu in tako pričeli z organizacijo lig v Braziliji, v Latinski Ameriki in na Japonskem. Riot Games je poskrbel za kompenzacijo igralcev ter ekip za njihovo sodelovanje v profesionalnih ligah. Ob koncu četrte sezone so ponovno organizirali svetovno prvenstvo in poskrbeli za nekaj povsem novega. Za leto 2014 se je Riot odločil, da bo svetovno prvenstvo organiziral v več različnih državah. Tako so prvi del skupinskega dela organizirali v Tajpeju, drugi del skupinskega dela v Singapurju, medtem

ko so končnico turnirja organizirali v Koreji. Kar pa je bilo še bolj presenetljivo, je bila izbira lokacije za finalno igro. Tokrat je Riot odstranil vse zavore in se odločil, da bodo finale organizirali na Sangam stadionu v Seulu, ki lahko za ogled nogometnih iger sprejme preko 66.000 ljudi (Lalor 2014). Za dodatno popestritev turnirja je Riot v sodelovanju z ameriško glasbeno zasedbo Imagine Dragons pripravil uradno skladbo turnirja z naslovom »Warriors«. Skladba je postala ogromen hit v Ameriki in celo zasedla drugo mesto na ameriški lestvici Bubbling Under Hot 100 Singles (Billboard 2014). Za senzacijo na finalu je zasedba Imagine Dragons, pred 40.000 glavo množico, v sklopu otvoritvenega dogodka, v živo zapela svojo pesem in poskrbela za nepozaben dogodek. Po končanem prvenstvu, je Riot kot že vsako leto, objavil rezultate ogleda svetovnega prvenstva. Z 11.2 milijoni istočasnih gledalcev v finalu so ponovno podrti rekord, medtem ko se je v ogled finalne igre vključilo 27 milijonov ljudi, kar je bilo manj kot leto prej. Potrebno je izpostaviti, da čeprav se je mogoče število ljudi, ki so si ogledali finale, zmanjšalo, je število vseh ogledov izpred enega leta naraslo, obenem pa se je število gledalcev na samem dogodku povečalo iz 20.000 v letu 2013 na 40.000 v letu 2014 (Riot Games 2014b). Tukaj se moramo ustaviti za trenutek in si pogledati rast občinstva skozi zadnja štiri leta. Finale prve sezone na Švedskem, si je ogledalo nekaj sto ljudi, finale druge sezone v Ameriki si je ogledalo 10.000 ljudi, finale tretje sezone v Ameriki si je ogledalo 20.000 ljudi, medtem ko je to število v letu 2014 naraslo preko 40.000. Še najbolj impresivno je dejstvo, da je Riot razprodal celoten stadion in bi v primeru večjega prostora imeli lahko še več gledalcev.

Slika 3.2: Prikaz finalov svetovnega prvenstva skozi leta



Vir: Redef.com (2015)

Z letom 2015 se je pričela peta sezona in Riot je za svojo ligo pripravil nekaj sprememb. Prva večja sprememba, za katero so se odločili, je bilo povečanje velikosti lige iz osem na deset ekip. Ker je E-športno področje v zadnjih dveh letih postalo večje, se je Riot odločil, da bo povečal število ekip v svojih ligah. Temu trendu so sledile tudi ostale lige po svetu in tako je postalo deset ekip na ligo norma skoraj po celem svetu. Druga stvar, ki jo je Riot spremenil, je bilo priznavanje profesionalnih trenerjev. S pričetkom sezone 2015 se je Riot odločil, da vsaki ekipi dodeli dodatnih 12.500 \$ za spomladanski in poletni del lige kot kompenzacija za trenerja. Poleg tega je Riot spremenil pravila, ki so od leta 2015 naprej omogočala trenerju, da je prisoten na odru s svojo ekipo do samega začetka igre. Tako se je trener lahko osredotočil na samo strategijo igre in na to, katere heroje bodo izbrali za vsako igro posebej. Zaradi prisotnosti trenerja so se igralci lahko osredotočili samo na svojo igro (2015 Season Official Rules). Drugih večjih sprememb v letu 2015 ni bilo. Za finalno destinacijo pete sezone je Riot določil Evropo. Tako kot že v letu 2014, se je Riot tudi tokrat odločil, da bo svetovno prvenstvo organiziral na več različnih lokacijah. Tako se je skupinski del odigral v Parizu, četrtfinale so bile odigrane v londonski Wembley areni, polfinale smo lahko spremljali v Bruslju. Riot je za finalno destinacijo izbral Mercedes-Benz areno v Berlinu (RedBeard 2015). Mnogo ljudi je bilo presenečenih nad dejstvom, da je Riot za finale izbral destinacijo, ki sprejme le 15.000 ljudi. Zaradi manjšega prostora so bile karte za finale razprodane v nekaj minutah. Celoten turnir po Evropi je potekal brez kakršnihkoli težav in Riot je še enkrat dokazal, da ko gre za organizacijo dogodkov, veljajo za eno izmed najboljših organizacij na svetu. Seveda so ob koncu turnirja vsi nestrpno čakali številke ogledov, kajti vsi so pričakovali nove rekorde in Riotu je ponovno uspelo. Skozi razpon štirih tednov svetovnega prvenstva se je v prenos vključilo preko 334 milijonov gledalcev, medtem ko je število ljudi, ki se je vključilo v ogled finala, znašalo 36 milijonov. S tem je Riot postavil nov rekord in za 4 milijone popravil svojega izpred dveh let. Seveda pa ne smemo pozabiti na število istočasnih gledalcev, ki je v letu 2015 znašalo 14 milijonov in tako za 3 milijone povečalo rekord iz leta 2014 (Magus 2015). Riot je še enkrat dokazal, da čeprav je igra League of Legends stara že šest let, njeno občinstvo še vedno narašča.

Leta 2016 ni prineslo večjih sprememb s strani Riota, je pa prineslo spremembe v samem E-šport področju. Z velikanskim uspehom, ki ga dosega Riot Games, jim je uspelo pritegniti pozornost velikih podjetji in organizacij. Tako so z letom 2016 v ameriški LCS vstopile tri nove ekipe, in sicer NRG, Echo Fox in Immortals. Ekipo NRG so naredili solastniki NBA ekipe Sacramento Kings (Volk 2015), kasneje pa sta v njihovo organizacijo investirala še

nekdanji zvezdnik ekipe Los Angeles Lakers Shquille O'Neal in nekdanji profesionalni baseball igralec Alex Rodrigues (TMZ Staff 2016). Ekipo Echo Fox si je prilastil prav tako eden izmed nekdanjih igralcev ekipe Los Angeles Lakers Rick Fox. Njegov vstop v League of Legends E-športno področje ni bilo tako presenetljivo, saj so ga opazili že na finalu ameriškega LCS-a poleti 2015, ko se je skupaj s svojim sinom udeležil igre kot gost ekipe Counter Logic Gaming (Volk 2015). Tretja organizacija, ki je vstopila v ameriško ligo pa se je imenovala Immortals in je bila sestavljena iz dolge liste investorjev kot so Peter Levin, ki je predsednik podjetja Lionsgate Interactive Ventrue and Games, Allen Debevoise, predsednik Machininime, Steve Kaplan, solastnik profesionalne baseball ekipe Memphis Brizzlies, ekipa imenovana Machine Shop Ventures, ki je bolj poznana kot poslovni partner glasbene zasedbe Linkin Park in mnogi drugi (Lingle 2015). Amerika pa ni bila edina, ki je prejela velike investitorje, saj se je v Evropi poleti LCS-u pridružil nemški nogometni velikan FC Schalke 04. S tem je Schalke postal prvi evropski nogometni klub, ki se je pridružil E-športu. Moritz Beckers-Schwarz, ki je predsednik upravnega odbora pri Schalkeju, je v intervjuju za njihovo spletno stran povedal, da so v preteklih letih opazili stalno rast E-športa in se odločili za vstop v igro League of Legends zaradi strukture, ki jo je postavil Riot (Schalke04 2016). Zadnje čase pa je vse več govoric, da se z E-športom spogledujejo tudi drugi nogometni velikani iz cele Evrope, trenutno pa še ni nobenih uradnih informacij glede vstopa katerega izmed njih v League of Legends E-športno področje.

3.3 Institucionalno priznavanje E-športa kot pravega športa

Čeprav še vedno poteka debata, ali je E-šport res pravi šport, obstaja že več držav, ki obravnavajo E-šport in e-atlete kot pravi šport in tradicionalne atlete. Na uradni spletni Mednarodne E-športne zveze lahko vidimo, da je že več kot 45 držav priznalo E-šport kot pravi šport (International e-Sports Federation). Ob pregledu seznama držav lahko takoj opazimo države kot so Koreja in Kitajska, ki imajo zelo razvito E-športno področje že kar nekaj časa, vendar pa so na seznamu tudi države, ki jih tam ne bi pričakovali. Prva taka država, ki je jaz osebno nisem pričakoval, je Rusija. Če se ozremo za nekaj let nazaj, se lahko spomnimo, koliko težav je imela ruska League of Legends ekipa Moscow5 pri pridobitvi viz za tekmovanja po celem svetu. Toda letos poleti se je rusko ministrstvo za šport odločilo, da prizna E-šport kot športno disciplino (Ministrstvo za pravosodje Rusije 2016). Ruski

profesionalni E-športni igralci lahko od 18. junija dobijo enega izmed treh nazivov "Russian Master of Sport", "International Master of Sports" in "Honored master of Sports of Russia«, s katerim postanejo uradno priznan atleti. Različni nazivi bodo razdelili igralce glede na njihovo sodelovanje pri uradnih E-športnih tekmovanjih. Rusija je E-šport priznala kot šport že leta 2001, vendar se je nova vlada pet let kasneje odločila, da prekliče priznavanje E-športa kot športa (Lingle 2016).

Presenetljivo pa je dejstvo, da na listu ne najdemo držav, ki imajo bolj razvito E-športno področje in redno gostijo E-športne dogodke in tekmovanja. Takšne so Združene države Amerike. Dejstvo je, da ZDA ne priznavajo E-športa kot pravega športa. Glede celotne zadeve pa so mnogo bolj odprti ko večina držav. Čeprav E-šport ni enakovreden športu, so profesionalni igralci League of Legends obravnavani kot katerikoli drugi profesionalni športniki. Prav tako lahko igralci iz drugih držav po svetu, ki bi želeli tekmovati v ZDA; zaprosijo za P-1A vizo, ki igralcu dodeli naslov mednarodno priznanega športnika. Podjetje Riot Games se je leta 2013 z ameriško vlado dogovorilo, da bo profesionalne igralce League of Legends priznala kot profesionalne športnike in jim dodelila vizo, ki jim omogoča zaposlitev v Ameriki v tej dejavnosti (Makuch 2013). S tem dogovorom, je postal uvoz igralcev iz drugih regij v ameriški LCS bistveno lažji, prav tako tudi zagotovitev viz za mednarodna tekmovanja, ki so organizirana v Ameriki. Druga država, ki sem jo pogrešal na seznamu je Francija, ki je v zadnjih letih gostila kar nekaj večjih E-športnih dogodkov, obenem pa kar nekaj večjih in bolj poznanih evropskih E-športnih organizacij prihaja iz Francije. Po dodatnem raziskovanju sem ugotovil, da E-šport v Franciji še ni priznan kot pravi šport, se pa v vladi trudijo, da bi jim to uspelo in so v začetku leta 2016 predlagali zakon, ki so ga poimenovali »The Digital Republic Bill«, ki bi ločil E-športne dogodke od dogodkov iger na srečo. Trenutno spada v Franciji E-šport pod igre na srečo. V primeru, da bo nov zakon sprejet, pa se bo E-šport ločil od nezakonitih iger na srečo, obenem pa bi država prepoznala pravice organizacij in igralcev (French government 2016). Zadnja država, ki jo pogrešam na seznamu pa je Nemčija, ki služi tudi kot gostiteljica evropske LCS lige. Marca 2016 je berlinski senat glasoval, ali je potrebno E-šport razvrstiti drugače. Po dolgi razpravi se je senat odločil, da E-šport spada pod E-šport in ne šport, ker ne vsebuje športa ampak računalniške igrice in ga zato ne bodo na novo razvrstili (Berlin House of Representatives 2016). Odločitev, da se E-šport ne priznava kot pravi šport ni najbolj ugodna za podjetje Riot Games. Nekateri igralci, ki so poskušali iskati svojo profesionalno E-športno kariero v evropskem LCS-u, niso dobili potrebne delovne vize in tako so morali ekipo iskati v drugih

regijah. Mogoče Nemčija trenutno ne vidi težav v nepriznavanju E-športa ali pa vsaj E-športnikov, vendar lahko ta odločitev v prihodnosti povzroči, da Riot Games evropsko LCS ligo premesti v državo, ki je bolj naklonjena E-športu.

4 Empirična raziskava

Zanimalo me je, kako igralci in privrženci igre League of Legends razumejo in gledajo na League of Legends E-športno področje. Za čim boljše razumevanje tega pojava sem se odločil narediti raziskovalno anketo preko spleta, kjer sem ljudi spraševal o tem, koliko časa porabijo za igranje igre, kdaj so se prvič srečali z igro, koliko časa porabijo za gledanje profesionalnih iger, branje novic iz E-šport področja in v kolikšni meri razumejo podobnost med E-športom in tradicionalnimi športi. Bistvo moje raziskave je bilo ugotoviti, kaj točno vpliva na posameznikovo razumevanje E-športa kot pravega šport in kako.

Na podlagi tega sem si določil raziskovalno vprašanje: Kateri dejavniki in kako vplivajo na posameznikovo razumevanje E-športa kot pravega športa med igralci in poznavalci e-športa?

4.1 Zbiranje podatkov

Raziskavo za svojo diplomsko nalogo sem izvedel sam. Izdelal sem anketni vprašalnik na spletnem portalu 1ka.si. Anketo sem izvedel med uporabniki igre League of Legends in ljudmi, ki spremljajo njeno E-športno področje.

V mojem primeru je bila ena enota analize oseba, ki bodisi igra igro League of Legends ali pa spremlja njeno E-športno področje

Za pridobitev anketirancev sem uporabil dva različna načina. Najprej sem anketo objavil na subredditih r/LeagueofLegends in r/CLG na spletni skupnosti Reddit, saj uporabniki teh dveh subredditov spadajo naravnost v mojo ciljno skupino. Želel sem objaviti anketo tudi na subreddit r/SummonerSchool, vendar sem v pogovoru z moderatorji izvedel, da je na njihovi strani dovoljena samo vsebina, ki ljudem pripomore pri izboljšanju v igri League of Legends. Poleg objave ankete na reddit sem anketo delili tudi na uradni Facebook strani LoLSlovenia, na svojem javnem Facebook profilu in v slovenskih Facebook skupinah, namenjenim

igralcem igre League of Legends. Dejstvo, da sem lastnik in vodja največje slovenske League of Legends skupnosti je pomagala pri pridobivanju odzivov. Zbiranje podatkov je trajalo od 2. do 5. septembra. Po tem sem dostop do ankete na 1ki zaprl. V teh štirih dneh sem dobil več kot 1.400 klikov na anketo, 874 klikov na pričetek ankete, 833 delno odgovorjenih vprašalnikov in 697 končanih anket. Med vsemi odgovori jih je 1ka prepoznala 833 kot ustrezne, vendar sem se odločil, da bom za raziskavo uporabil le ankete, ki so bile v celoti končane. Tako je moje končno število enot, ki jim bom uporabil za raziskavo, 697.

4.2 Predstavitev demografije v vzorcu

Tabela 4.1: Predstavitev demografskih spremenljivk

	Frekvenca	Veljaven procent
Spol		
Moški	641	92,2
Ženska	42	6
Ostalo	12	1,7
Starostne skupine		
Od 6 do 10	2	0,3
Od 11 do 20	495	66,2
Od 21 do 30	209	30,2
Od 31 do 40	13	1,9
Od 41 do 50	4	0,6
Od 61 do 70	1	0,1
Od 91 do 99	5	0,7
Najvišja končana izobrazba		
Brez končane izobrazbe	20	2,9
Končana osnovna šola	178	25,7
Končana srednja šola ali enakovredna šola	327	47,2
Končana višja šola	31	4,5
Končana diploma	91	13,1
Končan magisterij	29	4,2
Končana strokovna stopnja	6	0,9
Končan doktorat	11	1,6

Tabela 4.2: Predstavitev indikatorjev

Ali si aktiven igralec igre League of Legends?		
Da, igro League of Legends igram aktivno.	580	83,2
Ne, vendar sem igro League of Legends igral včasih.	114	16,4
Nikoli nisem igral igre.	3	0,4
Kako pogosto igraš igro League of Legends?		
Vsak dan.	235	40,6
Skoraj vsak dan.	224	38,7
Vsaj enkrat tedensko (vendar ne vsak dan).	96	16,6
Vsaj enkrat mesečno (vendar ne vsak dan).	22	3,8
Manj kot enkrat mesečno.	2	0,3
Kdaj si pričel z igranjem igre League of Legends?		
V closed Beti	12	1,7
V open Beti (pred-sezona 1)	41	5,9
V Sezoni 1	107	15,5
V Sezoni 2	194	28,1
V Sezoni 3	181	26,2
V Sezoni 4	91	13,2
V Sezoni 5	51	7,4
V Sezoni 6	14	2
Ali sodeluješ v Ranked igrah?		
Da, in primarno igram Ranked igre.	310	44,7
Da, in približno enako igram Ranked in Normal igre.	166	24
Da, vendar večinoma igram Normal igre.	144	20,8
Ne, vendar sem včasih igral Ranked igre.	42	6,1
Ne, nikoli nisem igral Ranked iger.	31	4,5
Do katerega izmed Ratingov ti je uspelo priti in Solo-Q ali Dynamic-Qju?		
Bronze	17	2,6
Silver	100	15,1
Gold	209	31,6
Platinum	162	24,5
Diamond	125	18,9
Master	28	4,2
Challenger	21	3,2

Kako pogosto spremljaš profesionalne League of Legends igre (E-šport)?		
Zelo pogosto	246	35,3
Pogosto	195	28
Občasno	174	25
Redko	65	9,3
Nikoli	17	2,4
Kdaj si pričel s spremljanjem League of Legends E-športnega področja?		
V Predsezoni 1	13	1,9
V Sezoni 1	51	7,5
V Sezoni 2	140	20,7
V Sezoni 3	201	29,7
V Sezoni 4	146	21,6
V Sezoni 5	108	16
V Sezoni 6	18	2,7
Kako pogosto bereš League of Legends E-športne vsebine ali novice?		
Dnevno.	193	27,8
Skoraj vsak dan.	207	29,8
Vsaj enkrat tedensko (vendar ne vsak dan).	164	23,6
Vsaj enkrat mesečno (vendar ne vsak dan).	89	12,8
Manj kot enkrat mesečno.	42	6

V zgornji tabeli lahko vidimo, da se je 92,2 % anketirancev v vzorcu opredelilo kot moški, 6 % kot ženska in 1,7 % kot ostalo. Od 697 enot jih 2,9 % nima končane nobene izobrazbe, 25,7 % jih je končalo osnovno šolo, 47,2 % jih je končalo vsaj srednjo šolo ali enakovredno šolo, 4,5 % jih je končalo višjo šolo, 13,1 % jih je diplomiralo, 4,2 % jih je končalo magisterij, 0,9 % jih je končalo strokovno stopnjo in 1,6 % anketirancev v vzorcu ima doktorat znanosti.

Izmed vseh anketirancev je 83,2 % aktivnih igralcev igre League of Legends, 16,4 %, jo je igralo včasih, a so z igranjem prenehali, medtem ko jih 0,4 % nikoli ni igralo igre. Izmed 580 anketirancev, ki igrajo igro, jo 40,6 % igra dnevno, 38,7 % jo igra skoraj vsak dan, 16,6 % jo odigra vsaj enkrat na teden, vendar ne vsak dan, 3,8 % jo igra vsaj enkrat na mesec, vendar ne vsak dan in 0,3 % anketirancev igra igro manj kot enkrat mesečno. Izmed 691 anketirancev je 1,7 % anketirancev pričelo igrati igro v closed Beti, 5,9 % je pričelo z igranjem igre v open Beti (pred-sezono 1), 15,5 % jih je pričelo z igranjem igre v Sezoni 1, 28,1 % jih je pričelo z igranjem igre v Sezoni 2, 26,2 % jih je pričelo z igranjem igre v Sezoni 3, 13,2 % jih je

pričelo z igranjem igre v Sezoni 4, 7,4 % jih je pričelo z igranjem igre v Sezoni 5 in zadnje 2 % jih je pričelo z igranjem igre v trenutni Sezoni 6.

Od 697 anketirancev jih 44,7 % igra primarno Ranked igre, 24 % anketirancev igra Ranked in Normal iger približno enako, 20,8 % jih večinoma igra Normal igre, 6,1 % jih ne sodeluje več pri igranju Ranked iger, vendar so jih igrali včasih in 4,5 % jih ni nikoli sodelovalo v Ranked igrah. Izmed 662 anketirancev, ki so sodelovali v Ranked igrah, jih je 2,6 % doseglo le Bronze stopnjo, 15,1 % je najvišje prišlo do Silver stopnje, 31,6 % je najvišje prišlo do Gold stopnje, 24,5 % jih je najvišje prišlo do Platinum stopnje, 18,9 % jih je najvišje prišlo do Diamond stopnje, 4,2 % jih je najvišje prišlo do Master stopnje, medtem ko jih je 3,2 % doseglo Challenger stopnjo.

Izmed 697 anketirancev jih 35,3 % gleda profesionalne League of Legends tekme zelo pogosto, 28 % izmed njih jih gleda pogosto, 25 % jih gleda včasih, 9,3 % jih gleda le redko in 2,4 % anketirancev nikoli ne gleda profesionalnih iger League of Legends. Izmed 677 anketirancev, ki spremljajo profesionalne League of Legends igre, jih je 1,9 % pričelo z gledanjem v Pred-Sezoni 1, 7,5 % jih je pričelo z gledanjem v Sezoni 1, 20,7 % jih je pričelo z gledanjem v Sezoni 2, 29,7 % jih je pričelo z gledanjem v Sezoni 3, 21,6 % jih je pričelo z gledanjem v Sezoni 4, 16 % jih je pričelo z gledanjem v Sezoni 5 in 2,7 % jih je pričelo z gledanjem v Sezoni 6. Izmed 697 anketirancev jih 27,8 % bere League of Legends E-športno vsebino ali novice dnevno, 29,8 % jih bere skoraj vsak dan, 23,6 % jih bere vsaj enkrat na teden, vendar ne vsak dan, 12,8 % jih bere vsaj enkrat mesečno, vendar ne vsak dan, medtem ko jih 6 % bere manj kot enkrat na mesec.

Tabela 4.3: Opisne statistike spremenljivke »Katere profesionalne League of Legends lige spremljaš?«

Število gledanih lig	Minimum	Maksimum	Aritmetična sredina	Standardni odklon
	1	17	3,62	2,15

Anketiranci v mojem vzorcu v povprečju gledajo 3,62 League of Legends profesionalne lige. Standardni odklon je 2,15. Izmed vseh anketirancev vsak gleda vsaj 1 ligo, medtem ko vsaj ena oseba spremlja 17 lig.

Tabela 4.4: Opisne statistike indikatorjev zaznave podobnosti med E-športom in tradicionalnim športom

Bi mi lahko prosim zaupali, v kolikšni meri jih razumete kot enaka oziroma drugačna?	Povsem drugačne	Drugačne	Dokaj podobne	Podobne	Povsem enake	Povprečje	Standardni odklon
Profesionalni športnik in Profesionalni League of Legends igralec	16	20,3	27,4	26,7	9,6	2,94	1,22
Profesionalna športna organizacija in E-športna organizacija	7,6	10,9	24	35,8	21,7	3,53	1,17
Trener tradicionalnega športa in League of Legends trener	9,1	12,6	22,1	34,4	21,8	3,47	1,22
Komentator tradicionalnega športa in League of Legends komentator	5	5,3	9,3	30,7	49,7	4,15	1,11
Tradicionalni športni dogodek in League of Legends dogodek	9	15,1	19,6	31,9	24,4	3,48	1,26
Tradicionalna športna liga in League of Legends liga	12,4	16,1	25	27,8	18,8	3,24	1,28

V moji raziskavi sem anketirance prosil, če lahko primerjajo dva izraza in povedo, koliko jih razumejo kot enaka ali drugačna. Pri primerjavi izrazov »Profesionalni športnik« in »Profesionalni League of Legends igralec« je 16 % vprašanih razumelo ta dva izraza kot popolnoma drugačna, 20,3 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot drugačna, 27,4 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot nekoliko podobna, 26,7 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot podobna in 9,6 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot popolnoma enaka. Pri menjavi lestvice na točkovno lestvico od 1 do 5, je bilo povprečje 2,94, medtem ko je bil standardni odklon 1,2.

Pri primerjavi izrazov »Profesionalna športna organizacija (klub)« in »E-športna organizacija« je 7,6 % vprašanih razumelo ta dva izraza kot popolnoma drugačna, 10,9 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot drugačna, 24 % o vprašanih je ta dva izraza razumelo kot nekoliko podobna, 35,8 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot podobna in 21,7 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot popolnoma enaka. Pri menjavi lestvice na točkovno lestvico od 1 do 5, je bilo povprečje 3,53, medtem ko je bil standardni odklon 1,17.

Pri primerjavi izrazov »Trener tradicionalnega športa« in »League of Legends trener« je 9,1 % vprašanih razumelo ta dva izraza kot popolnoma drugačna, 12,6 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot drugačna, 22,1 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot nekoliko podobna, 34,5 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot podobna in 21,8 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot popolnoma enaka. Pri menjavi lestvice na točkovno lestvico od 1 do 5, je bilo povprečje 3,47, medtem ko je bil standardni odklon 1,22.

Pri primerjavi izrazov »Komentator tradicionalnega športa« in »League of Legends komentator« je 5 % vprašanih razumelo ta dva izraza kot popolnoma drugačna, 5,3 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot drugačna, 9,3 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot nekoliko podobna, 30,7 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot podobna in 49,7 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot popolnoma enaka. Pri menjavi lestvice na točkovno lestvico od 1 do 5, je bilo povprečje 4,15, medtem ko je bil standardni odklon 1,11.

Pri primerjavi izrazov »Tradicionalni športni dogodek« in »League of Legends dogodek« je 9 % vprašanih razumelo ta dva izraza kot popolnoma drugačna, 15,1 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot drugačna, 19,6 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot nekoliko podobna, 31,9 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot podobna in 24,4 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot popolnoma enaka. Pri menjavi lestvice na točkovno lestvico od 1 do 5, je bilo povprečje 3,48, medtem ko je bil standardni odklon 1,26.

Pri primerjavi izrazov »Tradicionalna športna liga (NBA, NHL)« in »League of Legends liga (LCS, LCK, LPL)« je 12,4 % vprašanih razumelo ta dva izraza kot popolnoma drugačna, 16,1 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot drugačna, 25 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot nekoliko podobna, 27,8 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot podobna in 18,8 % vprašanih je ta dva izraza razumelo kot popolnoma enaka. Pri menjavi lestvice na točkovno lestvico od 1 do 5, je bilo povprečje 3,24, medtem ko je bil standardni odklon 1,28.

Presenetljivo je dejstvo, da ljudje dojemajo profesionalne športnike in profesionalne League of Legends igralce najmanj podobno. Najverjetneje je razlog v tem, da ljudje gledajo na profesionalnega športnika kot na nekoga, ki se redno giblje in je dobro fizično pripravljen, medtem ko gledajo na profesionalnega League of Legends igralca kot na nekoga, ki se redko premakne izpred računalnika in je slabo fizično pripravljen. Zanimivo pa je, da ljudje dojemajo komentatorje tradicionalnih športov in League of Legends komentatorje kot nekaj

zelo podobnega. Obrazložitev tega pojava lahko pojasnimo s tem, da ne glede na to kateri šport nekdo komentira, ima zelo podobno službo. V vsakem primeru potuje po svetu in obiskuje športne dogodke, ki jih spremlja, poznati mora pravila, strategijo in zgodovino športa ter poskrbeti za zabavo gledalcev.

Tabela 4.5: Korelacijska matrika

Korelacije	Profesionalni športnik in Profesionalni League of Legends igralec	Profesionalna športna organizacija in E-športna organizacija	Trener tradicionalnega športa in League of Legends trener	Komentator tradicionalnega športa in League of Legends komentator	Tradicionalni športni dogodek in League of Legends dogodek	Tradicionalna športna liga in League of Legends liga
Profesionalni športnik in Profesionalni League of Legends igralec	1	0,572	0,553	0,443	0,546	0,533
Profesionalna športna organizacija in E-športna organizacija	0,572	1	0,657	0,545	0,569	0,597
Trener tradicionalnega športa in League of Legends trener	0,553	0,657	1	0,606	0,594	0,593
Komentator tradicionalnega športa in League of Legends komentator	0,443	0,545	0,606	1	0,613	0,569
Tradicionalni športni dogodek in League of Legends dogodek	0,546	0,569	0,594	0,613	1	0,661
Tradicionalna športna liga in League of Legends liga	0,533	0,597	0,593	0,569	0,661	1

V zgornji korelacijski matriki lahko vidimo, da vse korelacije med spremenljivkami zavzemajo vrednosti med 0,4 in 0,7, kar jih uvršča med srednjo močno povezave. Ker so korelacije med vsemi spremenljivkami srednje močne, lahko pričakujemo en sam faktor.

4.3 Faktorska analiza

V nadaljevanju sem uporabil metodo faktorke analize na indikatorjih zaznave podobnosti med E-športom in tradicionalnim športom, zato da bi preveril, ali merijo isto stvar in pa tudi zato, da bi dobljeni indeks podobnosti v nadaljevanju uporabil kot odvisno spremenljivko. Faktorska analiza služi tudi kot metoda redukcije podatkov.

Tabela 4.6: Komunalitete

	Začetni	Pridobljeni
Profesionalni športnik in Profesionalni League of Legends igralec	0,431	0,468
Profesionalna športna organizacija in E-športna organizacija	0,543	0,604
Trener tradicionalnega športa in League of Legends trener	0,566	0,636
Komentator tradicionalnega športa in League of Legends komentator	0,488	0,528
Tradicionalni športni dogodek in League of Legends dogodek	0,562	0,625
Tradicionalna športna liga in League of Legends liga	0,545	0,612

Tabela nam pokaže, da so vse pridobljene komunalitete višje od 0,2, kar pomeni, da lahko uporabim vse spremenljivke za faktorsko analizo.

Tabela 4.7: Faktorske uteži sklopa spremenljivk zaznave podobnosti E-športa in tradicionalnega športa

	Faktor 1
Profesionalni športnik in Profesionalni League of Legends igralec	0,684
Profesionalna športna organizacija in E-športna organizacija	0,777
Trener tradicionalnega športa in League of Legends trener	0,798
Komentator tradicionalnega športa in League of Legends komentator	0,727
Tradicionalni športni dogodek in League of Legends dogodek	0,791
Tradicionalna športna liga in League of Legends liga	0,782

V zgornji tabeli lahko vidimo, da smo dobili samo en faktor. Moj pridobljen faktor bom preimenoval v »Razumevanje E-športa kot športa" in bom v nadalje uporabljal to ime. Faktorske uteži so visoke.

Tabela 4.8: Cronbachove Alfe za sklop spremenljivk zaznave podobnosti E-športa in tradicionalnega športa

Cronbachova Alfa	Število spremenljivk
0,891	6

S Cronbachovo Alfo sem preveril notranjo konsistentnost lestvice, ki jo bom uporabil pri izdelavi indeksa. Vrednost Cronbachove Alfe je 0,891, kar je več od 0,7, ki je meja sprejemljivosti.

4.4 Analiza raziskovalnega vprašanja

Za analizo sem uporabil metodo multiple regresijske analize, kjer kot odvisna spremenljivka nastopa »Razumevanje E-športa kot športa« kot neodvisna pa »Spol«, »Izobrazba«, »Starost«, »Število spremljanih lig«, »Kako pogosto igrate igro League of Legends?«, »Kako pogosto spremljate profesionalne League of Legends igre (E-šport)?«, »Kako pogosto prebirate League of Legends E-športno vsebino ali novice?«, »Do katerega izmed Ratingov vam je uspelo priti v Solo-Q ali Dynamic-Qju?«, »Kdaj ste pričeli s spremljanjem League of Legends E-športnega področja?« in »Kdaj ste pričeli z igranjem igre League of Legends?«

Preden lahko pričnem z regresijo, moram rekodirati določene spremenljivke. Prva spremenljivka, ki sem jo rekodiral, je spremenljivka Q11: »Katere profesionalne League of Legends lige spremljaš?«. Odločil sem se, da bom enostavno preštel, koliko lig spremlja vsak anketiranec in ne katere izmed njih spremlja. Rekodirano spremenljivko sem preimenoval v »Število spremljanih lig«. Spremenljivko »Do katerega izmed Ratingov vam je uspelo priti v Solo-Q ali Dynamic-Qju?« Zadnja spremenljivka, za katero sem se odločil, da jo rekodiram, je spol. Glede na to, da je le 1,7 % anketirancev odgovorilo na vprašanje spola z "drugo", sem se odločil, da ga odstranim in spremenljivko spol spremenim v »moški« in »ženski«. Novo spremenljivko sem poimenoval »Spol_rekodiran«.

Tabela 4.9: Odstotek pojasnjene variabilnosti odvisne spremenljivke

Model	R	R-kvadrat	Popravljen R-kvadrat	Standardna napaka ocene	Durbin-Watson
1	,301a	0,090	0,073	0,86052	1,911

Moj model pojasnjuje 7,4 % variabilnost odvisne spremenljivke »Razumevanje E-športa kot športa«.

Ker je signifikanca modela manjša od 0,05 lahko vidimo, da ta model prilega mojim podatkom. Vsaj ena izmed mojih neodvisnih spremenljivk statistično značilno vpliva na mojo odvisno spremenljivko »Razumevanje E-športa kot športa«.

Tabela 4.10: Regesijska analiza

Model		Standardizirani koeficienti	t	Sig.
		Beta		
1	(Constant)		6,511	0
	Kako pogosto igraš igro League of Legends?	0,079	1,736	0,083
	Kako pogosto spremljate profesionalne League of Legends igre (E-šport)?	0,115	2,287	0,023
	Kako pogosto prebirate League of Legends E-šport vsebino ali novice?	0,156	3,165	0,002
	Število spremljanih lig	0,023	0,513	0,608
	Spol_Rekodiran	-0,08	-1,86	0,063
	Starost	-0,027	-0,535	0,593
	Najvišja dosežena izobrazba	-0,079	-1,592	0,112
	Kdaj ste pričeli z igranjem igre League of Legends?	0,071	1,111	0,267
	Do katerega izmed Ratingov vam je uspelo priti v Solo-Q ali Dynamic-Qju?	-0,01	-0,218	0,828
	Kdaj ste pričeli s spremljanjem League of Legends E-športnega področja?	-0,009	-0,143	0,886

Multikolinearnosti v mojem modeli ni. Dobljeni rezultati signifikance nam povedo, da na mojo odvisno spremenljivko vplivata dve neodvisni spremenljivki, in sicer »Kako pogosto spremljate profesionalne League of Legends igre (E-šport)?« in »Kako pogosto prebirate League of Legends E-športno vsebino ali novice?«, saj imata edini signifikanco manjšo od 0,05. Pri analizi Bete lahko vidimo, da spremenljivka »Kako pogosto prebirate League of

Legends E-športno vsebino ali novice?« močnejše vpliva na neodvisno spremenljivko »Razumevanje E-športa kot športa« kot spremenljivka »Kako pogosto spremljate profesionalne League of Legends igre (E-šport)?«. Pri obeh lahko tudi vidimo, da statistično pozitivno vplivata na neodvisno spremenljivko, kar pomeni, da se z višanjem spremljanja League of Legends E-športa ali bolj pogostega prebiranja E-športne vsebine in novic, viša stopnja zaznave podobnosti E-športa in tradicionalnega športa.

5 Ugotovitve in zaključek

Glavni namen mojega diplomskega dela je bil predstaviti kaj E-šport sploh je in ugotoviti, ali privrženci igre League of Legends razumejo E-šport kot pravi šport in kateri faktorji spodbujajo enačenje teh dveh pojavov. To sem ugotavljal tako v teoretičnem kot tudi praktičnem delu. Pri iskanju rezultatov v teoretičnem delu sem se osredotočil na igralce igre League of Legends oziroma ljudi, ki spremljajo E-športno področje te igre.

Ugotovil sem, da v različnih delih E-športa ljudje vidijo različno stopnjo podobnosti z tradicionalnim športom. Na splošno ljudje vidijo E-športne komentatorje in komentatorje tradicionalnih športov kot zelo enakovredne, medtem ko najmanj podobnosti vidijo med profesionalnim atletom in profesionalnim igralcem igre League of Legends. Takšne rezultate sem nekako pričakoval, saj komentator kateregakoli športa oziroma tekmovanja opravlja zelo podobno nalogo. Ne glede na to katerega izmed športov ali E-športov komentira, mora poznati njihova pravila, razne strategije, zgodovino, seznanjen mora biti z aktualnimi trendi in dogodki. Pričakovano je bilo tudi dejstvo, da bodo ljudje videli najmanj podobnosti med profesionalnimi igralci igre League of Legends in profesionalnimi igralci tradicionalnih športov, saj so si ti povsem različni. Velika večina profesionalnih športnikov mora biti v zelo dobri fizični pripravljenosti, vsak dan kar nekaj časa namenijo telesnemu treningu, s treniranjem športa pa pričnejo že v rosnih letih. Medtem ko profesionalni E-športni igralci večino svojega časa preživijo pred računalnikom, kjer imajo dnevne treninge z ekipo, si za boljše razumevanje igre pozorno ogledujejo igre najboljših ekip po svetu, vendar pa to počnejo šele zadnjih nekaj let.

Pri ugotavljanju razumevanja E-športa kot pravega športa sem ugotovil, da na ta pojav statistično značilno vplivata pogostost gledanja profesionalnih E-športnih iger League of Legends in pa pogostost branja E-športnih vsebin ter novic League of Legends. Ob

ugotavljanju razumevanje E-športa kot pravega športa me je presenetilo dejstvo, da na ta pojav ne vplivata pogostost igranja igre in spretnost igralca. Pričakoval sem, da bodo igralci z boljšimi spretnostmi bolj enačili E-šport s pravim športom, kot je to značilno pri profesionalnih šahistih. Presenetljivo je bilo tudi dejstvo, da kljub temu da na razumevanje E-športa kot pravega športa vpliva pogostost spremljanja E-športnih področij igre League of Legends, nanj ne vpliva število profesionalnih lig, ki jih oseba spremlja. Te rezultate najlažje objasnimo z vedenjem, da obstajajo ljudje, ki spremljajo le končnico oziroma finale profesionalnih lig po svetu. S tem je njihovo število spremljanih lig visoko, medtem ko je njihova pogostost spremljanja E-športa nizka.

Menim, da je največja omejitev tega dela dejstvo, da sem napravil raziskavo le na ljudeh, ki so vključeni v igro League of Legends oziroma njeno E-športno področje. Če bi želel vprašanje razumevanje E-športa kot pravega športa bolje raziskati, bi moral narediti še dve dodatni raziskavi. Eno med ljudmi, ki so za E-šport le bežno slišali ali pa sploh ne vedo, kaj E-šport je, in drugo med ljudmi, ki so direktno vključeni v E-športno področje igre League of Legends. Tako bi lahko pridobljene rezultate še dodatno primerjal med seboj glede na vzorec in videl, v kolikšni meri to vpliva na razumevanje E-športa kot pravega športa.

6 Literatura

1. Adamus, Tanja. 2012. Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field. V *Computer Games & New Media Cultures*, ur. Johannes Fromme in Alexander Unger, 477–490. Dordecht: New York: Springer.
2. BBC.co.uk. 2015. *League of Legends World Championship: What you need to know*. Dostopno prek: <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/34538262/league-of-legends-world-championships-what-you-need-to-know> (2. september 2016)
3. Berlin House of Representatives. 2016. *Opinion on conditions and effect of recognizing eSports as a sport*. Dostopno preko: https://www.piratenfraktion-berlin.de/wpcontent/uploads/2016/05/Gutachten_eSport_Sportart_WPD_AGH_Berlin_2016.pdf (2. september 2016)
4. Billboardbiz. 2014. *Bubbling under hot 100 singles* Dostopno prek: <http://web.archive.org/web/20141005185019/http://www.billboard.com/biz/charts/bubbling-under-hot-100-singles> (2. september 2016)
5. Breslau, Rod. 2012. *League of Legends Season 2 Championship most watched eSports event of all time*. Dostopno prek: <http://web.archive.org/web/20121125073335/http://www.gamespot.com/news/league-of-legends-season-2-championships-most-watched-esports-event-of-all-time-6398663?> (2. september 2016)
6. DiChristopher, Tom. 2016. *Digital gaming sales hit record \$61 billion in 2015: Report*. Dostopno prek: <http://www.cnn.com/2016/01/26/digital-gaming-sales-hit-record-61-billion-in-2015-report.html> (2. september 2016)
7. French government. 2016. *#eSport: en France on avance*. Dostopno prek: <http://www.gouvernement.fr/partage/6761-esport-en-france-on-avance> (2. september 2016)
8. Hinnant, Neal C. 2013. *Praciting Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of E-sports*. Dostopno prek: http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1102&context=communication_theses (2. september 2016)
9. *International e-Sports Federation*. Dostopno prek: <http://www.ie-sf.com/en/about/nations.php> (2. september 2016)

10. Gestalt. 1999. *The OGA*. Dostopno preko: <http://www.eurogamer.net/articles/oga> (2. september 2016)
11. Jin, D. 2010. Esports and television business in the digital economy. V *Korea's online gaming empire*, ur. D. Jin, 59–79. Cambridge, MA: MIT Press.
12. Lalor, Michale. 2014. *Season 4 World Championship plans unveiled, Grand Finals in World Cup stadium in Korea*. Dostopno prek: <http://www.gosugamers.net/lol/news/28069-season-4-world-championship-plans-unveiled-grand-finals-in-world-cup-stadium-in-korea> (2. september 2016)
13. Lingle, Samuel. 2015. *Meet the Immortals, the venure capital-funded esports franchise that bought Team 8's LCS spot*. Dostopno prek: <http://www.dailydot.com/esports/immortals-team-8-noah-whinston-venture-capital/> (2. september 2016)
14. --- 2016. *Esports is not a sport in Russia*. Dostopno prek: <http://www.dailydot.com/esports/esports-is-a-sport-russia/> (2. september 2016)
15. LoLGamepedia. 2010. *2010 World Cyber Games/Main Tournament*. Dostopno prek: http://lol.gamepedia.com/2010_World_Cyber_Games/Main_Tournament (2. september 2016)
16. LoLWikia. 2016. *Beta Test*. Dostopno prek: http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Beta_Test (2. september 2016)
17. Magus. 2013. *Season 3 World Championship heads to Los Angeles*. Dostopno prek: <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3650689> (2. september 2016)
18. --- 2015. *Worlds 2015 Viewership*. Dostopno prek: http://www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership (2. september 2016)
19. Makuch, Eddie. 2013. *US government recognizes League of Legends players as pro athletes*. Dostopno prek: <http://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/> (2. september 2016)
20. Ministry of Justice of Russia. 2016. *On recognition and inclusion of sport types, sports disciplines in the Russian register of sports*. Dostopno prek: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (2. september 2016)

21. Moobeat. 2013. *[Updated]Season 3 World Championship Heads to Los Angeles*. Dostopno prek: <http://www.surrenderat20.net/2013/07/season-3-world-championship-heads-to.html> (2. september 2016)
22. McCormick, Rich. 2013. *'League of Legends' eSports finals watched by 32 million people*. Dostopno prek: <http://www.theverge.com/2013/11/19/5123724/league-of-legends-world-championship-32-million-viewers> (2. september 2016)
23. Paresj Dave. 2016. *Blizzard's Heroes of the Dorm collegiate video game tournament returns with more ESPN2 coverage*. Dostopno preko: <http://www.latimes.com/business/technology/la-fi-tn-blizzard-heroes-dorm-espn-20160128-story.html> (2. september 2016)
24. Perry, Rachel. 2016. *Esports in Colleges: How Universities Are Bridging The Gap Between Esports And Traditional Sports*. Dostopno preko: <http://www.esportsbettingreport.com/colleges-universities-integrating-esports/> (2. september 2016)
25. RedBeard. 2012a. *Announcing the League of Legends Championship Series*. Dostopno prek: <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2443325> (2. september 2016)
26. --- 2012b. *Season Two Championship: October 13, Los Angeles!* Dostopno prek: <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2079566> (2. september 2016)
27. --- 2013. *One World Championship, 32 million viewers* Dostopno prek: <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers> (2. september 2016)
28. --- 2015. *2015 World Championship venues*. Dostopno prek: <http://2015.na.lolesports.com/articles/2015-world-championship-venues> (2. september 2016)
29. Redbull.com. 2015. *Coping with League of Legends' Season 5 changes*. Dostopno prek: <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331703318864/coping-with-league-of-legends%E2%80%99-season-5-changes> (2. september 2016)
30. Redef.com. 2015. *Why the next sports empire will be built on esports*. Dostopno prek: <https://redef.com/original/good-game-why-esports-is-the-next-major-league-sport> (2. september 2016)
31. Riot Games. 2012. *Season Three Official Rules*. Elektronska pošta, 17. maj 2016

32. --- 2013. *2014 Season Official Rules* Dostopno prek: <https://riot-web-static.s3.amazonaws.com/lolesports/LCS%202014%20Regular%20Season%20Ruleset%201.01%20FINAL.pdf> (2. september 2016)
33. --- 2014a. *Putting the 's' in Riot Games.* Dostopno prek: <http://www.riotgames.com/articles/20141012/1549/putting-s-riot-games> (2. september 2016)
34. --- 2014b. *Worlds 2014 by the numbers.* Dostopno prek: <http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers> (2. september 2016)
35. --- 2015. *2015 Season Official Rules.* Dostopno prek: https://riot-webstatic.s3.amazonaws.com/lolesports/Rule%20Sets/2015_LCS_Rule_Set_2.01.pdf (2. september 2016)
36. --- 2016. *Awards.* Dostopno prek: <http://www.riotgames.com/articles/20150217/546/awards> (2. september 2016)
37. --- 2016b. *Riot welcomes radiant entertainment.* Dostopno prek: <http://www.riotgames.com/articles/20160308/2152/riot-welcomes-radiant-entertainment> (2. september 2016)
38. --- 2016c. *The Riot Manifesto.* Dostopno prek: <http://www.riotgames.com/riot-manifesto#1> (2. september 2016)
39. --- 2016d. *Riot Games and GOA sign a deal to bring League of Legends to Europe.* Dostopno prek: http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/090212_NEWS_loL_eulolgoa.pdf (2. september 2016)
40. LoLWikia. 2016. *Servers.* Dostopno prek: <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Servers> (2. september 2016)
41. Jenny E. Seth, Manning R. Douglas, Keiper C. Margaret in Olrich W. Tracy. 2016. *Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within The Definition of "Sport"*. Dostopno preko: <https://nassmblog.files.wordpress.com/2016/07/virtually-athletes-where-esports-fit-within-the-definition-of-sport.pdf> (2. september 2016)
42. Schramm, Mike. 2011. *League of Legends splits European servers into two regions.* Dostopno prek: <https://www.engadget.com/2011/07/02/league-of-legends-splits-european-servers-into-two-regions/> (2. september 2016)
43. Schalke04. 2016. *FC Schalke 04 takes over eSports team »Elements«.* Dostopno prek: <http://www.schalke04.de/en/news/160516/page/2234--86-86-.html> (2. september 2016)

44. Snider, Mike. 2013. *'League of Legends' makes big league moves*. Dostopno prek: <http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2013/07/11/league-of-legends-at-staples-center/2504935/> (2. september 2016)
45. Taylor, T.L. 2012. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. United States: American Library Association CHOICE.
46. Volk, Pete. 2015. *NRG eSports, new LCS team purchased by Sacramento Kings co-owners, announces roster*. Dostopno prek: <http://www.sbnation.com/2015/11/16/9743044/nrg-esports-roster-impact-gmb-sacramento-kings-lol> (2. september 2016)
47. Wage in Hour Division (WHD). 2013. *Child Labor Provisions for Nonagricultural Occupations Under the Fair Labor Standards Act*. Dostopno prek: https://www.dol.gov/whd/regs/compliance/childlabor101_text.htm (2. september 2016)

Priloga: Vprašalnik

Q1 - Are you an active player of League of Legends?

- Yes, I am currently an active player.
- No, but I used to play the game.
- I never played the game.

IF (1) Q1 = [1]

Q2 - How often do you play League of Legends?

- Daily
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month

IF (2) Q1 = [1, 2]

Q3 - What server have you primary played the game on?

- Brazil
- Europe: Nordic & East
- Europe: West
- Latin American: North
- Latin American: South
- North America
- Oceanica
- Russia
- Turkey
- South East Asia
- Korea
- Japan
- China
- Public Beta Environment

IF (2) Q1 = [1, 2]

Q4 - When did you start playing League of Legends?

- In closed Beta
- In open Beta (pre-season 1)
- In Season 1
- In Season 2
- In Season 3
- In Season 4
- In Season 5
- In Season 6

IF (2) Q1 = [1, 2]

Q5 - Do you participate in Ranked Games?

- Yes, and I play primarily Ranked games.
- Yes, and I play Ranked and Normal games about equally

- Yes, but I mostly play Normal games
- No, but I used to participate in them
- No, I never participated in ranked games

IF (2) Q1 = [1, 2]

IF (3) Q5 = [1, 2, 3, 4]

Q6 - What was the highest Rank you achieved in Solo-Q or Dynamic-Q?

- Bronze
- Silver
- Gold
- Platinum
- Diamond
- Master
- Challenger

IF (2) Q1 = [1, 2]

Q7 - Have you ever played League of Legends competitively?

- Yes
- No

IF (4) Q7 = [1]

Q8 - What kind of competitive tournaments did you participate in?

You can choose more than one answer

- Small online League of Legends tournaments
- Local LAN tournaments
- ESL online tournaments
- ESL online league
- Challenger Series Qualifier
- Challenger Series
- Riot organized tournaments or league

Q9 - How often do you watch professional League of Legends matches (E-sports)?

- Very often
- Often
- Sometimes
- Rarely
- Never

IF (5) Q9 = [1, 2, 3, 4]

Q10 - When did you start watching competitive League of Legends?

- Preseason 1
- Season 1
- Season 2
- Season 3
- Season 4
- Season 5
- Season 6

IF (5) Q9 = [1, 2, 3, 4]

Q11 - What competitive League of Legends scene or league are you watching?

You can choose more than one answer

- Local competitive scene
- International League of Legends competitions
- League of Legends Championship Series: EU LCS
- League of Legends Championship Series: NA LCS
- League of Legends Champions Korea: LCK
- League of Legends Pro League: LPL
- League of Legends Masters Series: LMS
- Garena Premiere League: GPL
- Circuito Brasileiro de League of Legends: CBLoL
- Latin America Cup
- League of Legends Japan League: LJJL
- Turkey Champions League: TCL
- League Of Legends Continental League: LCL
- Oceanic Pro League: OPL
- League of Legends Challenger Series: EU
- League of Legends Challenger Series: NA
- League of Legends Challengers Korea

Q12 - How often do you read League of Legends E-sport related content or news?

- Daily
- Almost every day
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

Q13 - Would you say that professional League of Legends is being treated as other traditional sports (football, basketball, hockey)?

- Yes, completely
- Yes, but only to some degree
- Maybe, a little bit
- Not at all

Q14 - To what extent do you associate the words below with League of Legends professionally organized tournaments and leagues?

	Not at all	Maybe a little	Somewhat	Quite a lot	Completely
Playing video games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competitive video game playing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E-sports	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Real sport	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Traditional sport (football, basketball, hockey)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q15 - Do you think that E-sports athletes are being treated equally as traditional sports athletes (football, basketball, hockey)?

- Yes, completely
- Yes, but only to some degree
- Maybe, a little bit
- Not at all

Q16 - To what extent do you associate a professional League of Legends player with selected terms?

	Not at all	Maybe a little	Somewhat	Quite a lot	Completely
Gamer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competitive video game player	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E-sports athlete	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professional athlete	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q17 - You can see two terms being compared in the table below. Could you please answer to what extent do you perceive them as an equal or different?

	Completely different	Different	Somewhat similar	Similar	Completely equal
Professional athlete & Professional League of Legends player	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professional sport's organization (club) & E-sports' Organization	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Traditional sport's coach & League of Legends' coach	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Traditional sport's commentator & League of Legends' caster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Traditional sport's event & League of Legends' event	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Traditional sport's league (NBA, NHL) & League of Legends league (LCS, LCK, LPL)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q18 - Do you think that investors from traditional sports (FC Schalke 04 , NBA's Sacramento Kings) entering League of Legends scene can help with people's perception of E-sports as a real sports?

- Yes, completely
- Yes, but only to some degree
- Maybe, a little bit
- Not at all

Q19 - Do you think that League of Legends could be considered a real sport in the future?

- Yes, I can see that happening
- No, I can not see that ever happening
- Maybe, but not in the near future

Q20 - What gender do you identify yourself as?

- Male
- Female
- Other

Q21 - What is your age?

- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50
- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56

- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66
- 67
- 68
- 69
- 70
- 71
- 72
- 73
- 74
- 75
- 76
- 78
- 79
- 80
- 81
- 82
- 83
- 84
- 85
- 86
- 87
- 88
- 89
- 90
- 91
- 92
- 93
- 94
- 95
- 96
- 97
- 98
- 99

Q22 - What is your country of origin?

- Afghanistan
- Albania
- Algeria
- Andorra
- Angola
- Antigua and Barbuda
- Argentina
- Armenia
- Australia
- Austria
- Azerbaijan
- Bahamas
- Bahrain
- Bangladesh

- Barbados
- Belarus
- Belgium
- Belize
- Benin
- Bhutan
- Bolivia
- Bosnia and Herzegovina
- Botswana
- Brazil
- Brunei
- Bulgaria
- Burkina Faso
- Burundi
- Cabo Verde
- Cambodia
- Cameroon
- Canada
- Central African Republic
- Chad
- Chile
- China
- Colombia
- Comoros
- Congo, Republic of the
- Congo, Democratic Republic of the
- Costa Rica
- Cote d'Ivoire
- Croatia
- Cuba
- Cyprus
- Czech Republic
- Denmark
- Djibouti
- Dominica
- Dominican Republic
- Ecuador
- Egypt
- El Salvador
- Equatorial Guinea
- Eritrea
- Estonia
- Ethiopia
- Fiji
- Finland
- France
- Gabon
- Gambia
- Georgia
- Germany
- Ghana
- Greece
- Grenada
- Guatemala
- Guinea
- Guinea-Bissau
- Guyana
- Haiti
- Honduras
- Hungary

- Iceland
- India
- Indonesia
- Iran
- Iraq
- Ireland
- Israel
- Italy
- Jamaica
- Japan
- Jordan
- Kazakhstan
- Kenya
- Kiribati
- Kosovo
- Kuwait
- Kyrgyzstan
- Laos
- Latvia
- Lebanon
- Lesotho
- Liberia
- Libya
- Liechtenstein
- Lithuania
- Luxembourg
- Macedonia
- Madagascar
- Malawi
- Malaysia
- Maldives
- Mali
- Malta
- Marshall Islands
- Mauritania
- Mauritius
- Mexico
- Micronesia
- Moldova
- Monaco
- Mongolia
- Montenegro
- Morocco
- Mozambique
- Myanmar (Burma)
- Namibia
- Nauru
- Nepal
- Netherlands
- New Zealand
- Nicaragua
- Niger
- Nigeria
- North Korea
- Norway
- Oman
- Pakistan
- Palau
- Palestine
- Panama

- Papua New Guinea
- Paraguay
- Peru
- Philippines
- Poland
- Portugal
- Qatar
- Romania
- Russia
- Rwanda
- St. Kitts and Nevis
- St. Lucia
- St. Vincent and The Grenadines
- Samoa
- San Marino
- Sao Tome and Principe
- Saudi Arabia
- Senegal
- Serbia
- Seychelles
- Sierra Leone
- Singapore
- Slovakia
- Slovenia
- Solomon Islands
- Somalia
- South Africa
- South Korea
- South Sudan
- Spain
- Sri Lanka
- Sudan
- Suriname
- Swaziland
- Sweden
- Switzerland
- Syria
- Taiwan
- Tajikistan
- Tanzania
- Thailand
- Timor-Leste
- Togo
- Tonga
- Trinidad and Tobago
- Tunisia
- Turkey
- Turkmenistan
- Tuvalu
- Uganda
- Ukraine
- United Arab Emirates
- United Kingdom (UK)
- United States of America (USA)
- Uruguay
- Uzbekistan
- Vanuatu
- Vatican City (Holy See)
- Venezuela
- Vietnam

- Yemen
- Zambia
- Zimbabwe

Q23 - What is the highest level of education you have completed?

- No schooling completed
- Finished primary school
- High school graduate, diploma or the equivalent
- Associate degree
- Bachelor's degree
- Master's degree
- Professional degree
- Doctorate degree

Q24 - Kliknite in vpišite besedilo vprašanja

- Vpišite besedilo odgovora 1
- Vpišite besedilo odgovora 2
- Vpišite besedilo odgovora 3

Q25 - Kliknite in vpišite besedilo vprašanja

- Sploh se ne strinjam
- Se ne strinjam
- Niti niti
- Se strinjam
- Povsem se strinjam