



Jernej Pisk

Ali je e-šport nova športna panoga? Razmislek o športnosti e-športov

Izvleček

Z razvojem digitalnih informacijskih tehnologij je prišlo do izjemnega razmaha tekmovalnega igranja računalniških iger. Te so si pred dobrim desetletjem nadele ime e-šport, saj naj bi šlo za novo športno panogo. Najboljši igralci so profesionalci, ki trenirajo in tekmujejo znotraj svojih ekip. Za fizično, psihično in taktično pripravo na tekmovanja skrbijo trenerji in drugi strokovnjaki, ki natančno analizirajo taktiko svojih nasprotnikov. Tekmovanja spremljajo množice navijačev, v samem pogonu e-športnih tekmovanj pa se obračajo milijoni evrov. Skratka, e-športi v marsičem spominjajo na klasične športe. O uspehih slovenskih e-športnikov smo že lahko poslušali pri dnevnih športnih poročilih na RTV Slovenija, domače in mednarodne e-športne zveze pa si prizadevajo za vključitev e-športov v programe velikih športnih tekmovanj, kot so olimpijske igre. A na drugi strani se mnogim pojavlja dvom o tem, ali je e-športe v resnici mogoče izenačiti z ostalimi športi. Ta in druga vprašanja vznemirjajo svet športa ter spodbujajo razmisleke. Nenazadnje je od odgovora na to vprašanje odvisno, ali bi se pri šolski športni vzgoji učenci morali srečati tudi z e-športi in ali bi e-športe morali vključiti v izobraževalni program Fakultete za šport. V prispevku izpostavimo različne vidike ter pokažemo na podobnosti in nekatere bistvene razlike med športom in e-športom.

Ključne besede: šport, e-šport, filozofija, športna vzgoja, olimpijske igre



<https://worldofs.com/a-quick-look-at-esports-for-bettors-online/>

Are esports a real sport? Rethinking the essence of sport and esports

Abstract

With the development of digital information technologies, there has been an extraordinary boom in the competitive gaming of computer games. These were given the name esports more than a decade ago, as it is supposed to be a new sport. The best players are professionals who train and compete within their teams. The physical, mental and tactical preparation for the competitions is done by coaches and other experts who closely analyze the tactics of the opponents. The competitions are watched by crowds of fans, and millions of euros are turned over in the very drive of esports competitions. In short, esports are reminiscent of classic sports in many ways. We have already heard about the successes of Slovenian esports athletes in the daily sports reports on RTV Slovenia. Domestic and international esports federations are striving to include esports in the programs of major sports competitions, such as the Olympic Games. On the other hand, many have doubts about whether esports can really be equated with other sports. These and other issues excite the world of sport, and stimulate reflection on both sides. Last but not least, the answer to this question determines whether students should also encounter esports in school physical education, and whether esports should be included in the educational program of the Faculty of Sports. In this paper we highlight various aspects and point out the similarities and some significant differences between sport and esports.

Key words: sport, esports, philosophy, physical education, olympic games

■ Uvod

Večina strokovnjakov iz sveta športa se je še do nedavnega ob omembi e-športov zgolj nasmehnila in zamahnila z roko, češ to že ni pravi šport. A ko to intuitivno neskladnost tekmovalnega igranja računalniških iger s klasično razumljenim športom poskušamo preveriti in utemeljiti, hitro pride do težav. Na prvi pogled očitne razlike med eno in drugo dejavnostjo začnejo bledeti, ko dejavnosti natančneje primerjamo med seboj. Rok Gumzelj, slovenski strokovnjak za področje e-športa, o tem pove: »Podobnost z običajnim športom je v tem, da gre tudi tu za tekmovanje, merimo, kdo je boljši v izvajanju naloge, opravljanju izziva. Enako kot pri športu – kdo bo prej dal gol, kdo bo prej osvojil nasprotnikovo polje. Podobnosti so tudi v tem, da ima tekmovanje pritisk, od igralcev zahteva koncentracijo, znanje, sposobnost sodelovanja, mentalno pripravljenost. Pri tem imata vlogo tako talent kot pripravljenost za treniranje.« (Zavrtanik, 2020) E-športne igre so hkrati dovolj preproste in razumljive, da jih lahko igra dva otroka, obenem pa omogočajo mojstrstvo, ki so ga sposobni le nekateri, podobno kot je to npr. pri nogometu. Obstajajo ekipe, s trenerji, psihologi, fizioterapevti... V pripravi na tekmovanje si e-športniki in njihovi trenerji ogledujejo posnetke igranja nasprotnih ekip in igralcev, ter analizirajo njihovo tehniko in taktiko. Je torej e-šport mogoče razumeti kot novo športno panogo?

■ E-šport kot šport

Kaj sploh je e-šport in kdo naj bi bili »gamerji« (SPID, 2021), kot se poimenujejo igralci sami? E-športna zveza Slovenije e-šport opredeli tako: »E-šport (tudi elektronski šport, tekmovalno igričarstvo in profesionalno igričarstvo) je krovni izraz, ki se uporablja za opis tekmovanja v videougrah med poklicnimi igralci. Igralci navadno pripadajo določenemu moštvu ali športni organizaciji, ki jih sponzorirajo različna podjetja. ... Prevladujoči organizacijski model e-športa je osredotočen na tekmovanja, ki si jih lahko navijači ogledajo v živo ali pa preko živega prenosa na različnih spletnih medijih (npr. Twitch.tv ali Youtube), obenem pa profesionalni komentatorji poskrbijo za lažje sledenje igri.« (2021) Podobno tudi Mednarodna e-športna federacija (International Esport Federation, 2021) e-šport opredeli kot »tekmovalni šport, kjer igralci uporabljajo svoje fizične

in mentalne sposobnosti za tekmovanje v različnih igrah v virtualnem elektronskem okolju.« In nadaljuje: »E-šport sicer ni »očitna« telesna dejavnost, kot so to tradicionalni športi, vendar se ujema z vsemi športnimi merili, ki jih določajo mednarodni standardi. V e-športu lahko sodeluje vsak, uspejo pa le tisti, ki so nadarjeni z izrednim talentom ter predani trdemu delu.«

V javnem diskurzu so se e-športi že vzpostavili kot nova športna panoga in s tem del tekmovalnega športa (Rosell Llorens, 2017), čeprav javna razprava o tem vprašanju še zdaleč ni zaključena (Parry, 2019). V e-športih vsaka računalniška igra, v kateri se tekmuje, velja za svojo športno disciplino. Obstajajo tekmovanja od nižjih do višjih ravni, vse do državnih in svetovnih prvenstev. Organizirana tekmovanja v e-športu so se razvila v močno industrijo, ki jo spremlja na milijone gledalcev. Svetovna prvenstva v igri *League of Legends* (LoL) v ZDA že dosegajo večjo gledanost kot finale lige NBA in NHL. Najboljši e-športniki imajo status super zvezdnikov. Kyle Giesdorf, ki je leta 2019 osvojil mednarodno tekmovanje v priljubljeni igri *Fortnite*, je postal najbolje plačani posamični zmagovalac v e-športih, saj je za zmago dobil 2,7 milijona evrov, kar je več, kot je tedaj za zmago v Wimbledonu dobil teniški igralec Novak Đoković. *Time Magazine* je med 100 najvplivnejših ljudi na svetu uvrstil tudi e-športnika »Ninja« (Tyler Blevins), igralca igre *Fortnite*. Je eden najboljših v tej igri, njegovo igranje pa spremlja milijone mladih po vsem svetu. Je sodobna pop ikona, primerljiva z velikimi imeni iz sveta glasbe in športa (Smith-Schuster, 2019). Ker so e-športi izredno priljubljeni posebej med mladimi, je razumljivo, zakaj se je začel zanje resno zanimati tudi Mednarodni olimpijski komite. Populacija med 21 in 35 letom starosti je tista, ki v e-športu prednjači, saj ima sama izkušnjo z igranjem računalniških iger in zato lažje prepozna kvalitete odličnosti v igranju drugega igralca (Conn, 2016).

A mnogim se predstava človeka, ki ure in ure presedi pred računalniškim zaslonom, igrajoč računalniške igre, zdi vse prej kot primer vrhunskega športnika. Še več, takšne računalniške navdušence si pogosto stereotipno predstavljamo kot pravo nasprotje športnikov. Zato stališča o tem, ali je e-šport »pravi« šport in bi ga zato bilo potrebno uvrstiti tudi na program (poletnih ali zimskih?) olimpijskih iger, ostajajo deljena. Na eni strani imamo goreče zagovorniki športnosti e-športa, na drugi

njihove nasprotnike. Zagovorniki e-športa kot športa se radi sklicujejo na zelo splošne definicije športa, kot jo na primer navaja *Oxford English Dictionary* (2021): »Šport je dejavnost, ki vključuje telesni napor in spretnosti, v katerih tekmujejo posamezniki ali ekipe eden proti drugemu za zabavo.« Ob takšni definiciji športa ni težko prepoznati ne samo v igranju računalniških video iger, pač pa tudi v marsikateri drugi dejavnosti, npr. v gasilskih tekmovanjih, ki pa ne spadajo v družino športov. Na osnovi takšne definicije sta tudi Kane in Spradley (2017) napisala vpliven članek o e-športu kot pravem športu. V njem dokazujeta, da je (1) na osnovi fizioloških raziskav tudi v e-športih lahko prisotna zmerno intenzivna telesna dejavnost; (2) da igranje računalniških iger zahteva od igralcev določene spretnosti in veščine, ki se jih pridobi in razvija z vajo. Zato tudi v e-športih ločimo med amaterji in profesionalci – ne zgolj na osnovi plačila za igranje, pač pa glede na sposobnosti igralcev in število doseženih zmag; (3) Od začetnih tekmovalanj za zabavo so se tekmovanja v e-športih razvila v množične turnirje od lokalnega do svetovnega nivoja, z ogromnimi denarnimi nagradami. Med seboj pa tekmujejo tako posamezniki kot ekipe.

Za uspeh v e-športih so potrebne visoko razvite motorične sposobnosti, še posebej fina motorika rok in prstov, koordinacija oko-roka ter lokalna vzdržljivost. Da bi dosegli vrhunske sposobnosti, je tudi v e-športu potreben sistematičen trening. Anzeljc (2020) npr. pojasni: »Tudi e-šport je šport, zato ker prav tako moraš trenirati po 10, 12 ur na dan, rabiš neko disciplino, rabiš trening in rabiš talent.« Vse to seveda drži, a vse to človek potrebuje tudi za uspešno igranje glasbenih inštrumentov, šaha, risanja in mnogih drugih dejavnosti, ki jih ne uvrščamo med športe. Poleg tega je za uspeh v e-športu potrebno razviti igri specifično taktično mišljenje. In nena zadnje, med e-športno aktivnostjo igralci opažajo povečano porabo kalorij pri igranju. Na psihološki ravni morajo e-športniki biti zmožni vzdržati visoko stopnjo pozornosti in sprejemati pomembne odločitve v časovni stiski (Kane in Spradley, 2017). Podobno kot pri športu gre tudi v e-športu za »prostovoljni poskus premagati nepotrebne ovire« (Suits, 2020, str. 42) - izzivi, ki si jih zadamo, niso nujni za fizično preživetje človeka. Zadamo si jih ljudje sami, ter nato uživamo, ko jih premagujemo.

Nekatere države (npr. Južna Koreja, ZDA) so začele igralcem e-športov podeljevati statuse športnika, ter jim, tako kot športnikom, omogočila posebne državljanske vize. Večina ameriških univerz je po vzoru športnih ekip že ustanovila svoje e-športne ekipe, za katere ponujajo tudi štipendije. Profesionalni igralci video iger lahko za bivanje v ZDA dobijo vizo P-1, prav tako kot vrhunski športniki. Vprašanje, ki se nam zastavi, je, ali to v resnici zadošča za uvrstitev e-športov v družino športov? Na slovenski spletni strani Siol.net so aprila 2020 ob članku z naslovom »Bo igranje videoiger nekoč olimpijski šport? Poletni ali zimski?« (Kavčič, 2020) izvedli spletno anketo, ali je e-šport sploh šport. Od 270 oddanih glasov jih je 160 (59%) na vprašanje odgovorilo z DA, 110 (41%) pa z NE. Tudi nacionalna RTV Slovenija je že začela e-športe uvrščati med »preostale« športe (Golob, 2020).

Zanimivo je, da e-šport nekako sledi razvoju športa tudi po zastopanosti obeh spolov v njem. V e-športih je razmerje med moškimi in ženskami približno $\frac{3}{4}$ proti $\frac{1}{4}$ v prid moškim. Kaj je vzrok temu, je zaenkrat še težko reči. Nekateri so prepričani, da gre za podobnost z začetki modernega športa na prehodu iz 19. v 20. stoletje, ko so v športu prevladovali moški, ženske pa so le počasi in s težavo povečevale zastopanost na športnih tekmovanjih. Zdi pa se, da so e-športi pravzaprav idealen »šport«, kjer bi lahko odpravili ločene kategorije po spolu, saj zaradi specifičnosti e-športov razlike v fizičnih sposobnostih, npr. v moči, tu ne igrajo tako pomembne vloge kot pri večini preostalih športov.

■ Začetki in razvoj e-športa

Za prvo e-športno tekmovanje velja tekmovanje v igranju računalniške igre *Spacewar!*, ki se je zgodilo leta 1972 (Larch, 2019). Od takrat se je tekmovalno igranje računalniških iger razvijalo vzporedno z razvojem računalniške tehnologije, ki predstavlja bistveni pogoj možnosti obstoja e-športov kot takih. Spraševanje o tem, ali tekmovalno igranje računalniških iger spada v kategorijo športa, se je pričelo leta 1999, ko se je ustanovila zveza Online Game Association (OGA) na Akademiji športa v Londonu (Anzeljc, 2016, str. 6). Že ob ustanovitvi zveze so napovedovali, da bo e-šport v prihodnosti predvajan na TV tako, kot je predvajan šport. To se je tudi zgodilo. Prvič naj bi bilo e-športno tekmovanje predvajano na

športnem TV kanalu aprila leta 2015, in sicer na Ameriškem športnem kanalu ESPN2, ki je predvajal zaključek turnirja v igri *Heroes of the Dorm*. Že prej pa je bilo mogoče e-športe redno spremljati v živo prek različnih spletnih strani.

Po svetu naj bi bilo že okrog 1,5 milijarde igralcev video iger (Kržišnik, 2020), v Sloveniji pa organizatorji iger ocenjujejo število občasnih igralcev na skoraj 700.000, kar 40.000 pa naj bi bilo potencialnih e-športnikov (Zavrtanik, 2020). E-športne organizacije po vsem svetu vzpostavljajo stike z ministrstvi pristojnimi za šport, kot tudi z Mednarodnim olimpijskim komitejem. Tako je že leta 2018 e-šport bil prvič vključen v program športnih tekmovanj pod okriljem Mednarodnega olimpijskega komiteja, in sicer na Azijskih igrah. Čeprav so napovedovali, da naj bi bil na Azijskih igrah 2022 že polnopravni član športov, ki se borijo za medalje (Graham, 2017), so pozneje e-športe izključili iz programa iger 2022. Razlog naj bi bil odsotnost skupne krovne mednarodne e-športne organizacije (Lozano, 2019). Veliko vprašanj odpira tudi prisotnost e-športov na OI v Parizu 2024. Zaenkrat kaže, da bodo e-športi prisotni »na nek način«. Kaj to pomeni, ni povsem jasno. Jasno pa je, da se MOK nagiba k temu, da bi vključil virtualne simulacije klasičnih športov, kot so *FIFA, Pro Evolution Soccer, NBA 2K* in podobne, ne pa iger, ki niso povezane s športi (Morgan, 2019). Predsednik MOKa Thomas Bach je večkrat javno izjavil, da »tako imenovane igre ubijanja«, ki promovirajo nasilje in diskriminacijo, ne morejo postati del olimpijskih iger (Esports 'too violent' to be included in Olympics, 2018). Kar 85% vseh e-športov naj bi vsebovalo nasilje. Pri tem gre za zanimiv paradoks: veliko več fizičnih poškodb zaradi nasilja je v športu, medtem ko ti načeloma ne spodbujajo k nasilju in nimajo namena poškodovati ali celo ubiti nasprotnika. Na drugi strani pa imamo e-športe, ki so polni nasilja (nasilni prizori, streljanja nasprotnika...), a v fizični stvarnosti zgolj zaradi nasilja nasprotnika v igri/tekmi ni bil še nihče neposredno fizično poškodovan.

Odsotnost enotne mednarodne e-športne organizacije je eden od razlogov za oklevanje MOKa pri sprejemu e-športov v program olimpijskih iger. Podobno je bilo tudi v Sloveniji: na isti dan, 18. maja 2020, sta nastali dve nacionalni e-športni organizaciji: E-športna zveza Slovenije (EŠZS) in Slovenska e-športna zveza (SEZ). Po nekaj mesecih boja za prevlado se je SEZ uma-

knila. EŠZS pa je decembra 2020 izvedla prve kvalifikacije za 1. državno prvenstvo Slovenije v e-športih. V marcu 2021 pa smo že dobili prve državne prvake. E-športna zveza Slovenije je od septembra 2020 vključena v International Esport Federation, novembra 2020 pa je bila sprejeta še v drugo pomembno mednarodno e-športno organizacijo Global Esports Federation.

Zdi se, da je e-šport pomemben za »stare«, klasične športne organizacije predvsem zaradi dveh razlogov: mladih in denarja. Slovenski poznavalec e-športov Sergej Hvala tako meni: »Če se bodo e-športi uvrstili na Olimpijske igre, bo to zaradi denarja. Namreč, tako bi lahko pritegnili populacije mladih.« (E-šport 2, 2018) Po vzoru nekaterih tujih nogometnih zvez in klubov je k e-športom že pristopila tudi Nogometna zveza Slovenije s programom postani eReprezentant. Pripravili so izbor tekmovalcev, ki so slovensko virtualno nogometno reprezentanco zastopali na evropskem prvenstvu v nogometni simulaciji *eFootball Pro Evolution Soccer 2020*, ki je potekala pod okriljem UEFA. Tekmovanje UEFA eEURO 2020 se je zaključilo 24. maja 2020. V finalu sta nastopili ereprezentanci Srbije in Italije. Zmagala je Italija z 3:1 in s tem postala prva zmagovalka eEuropean Championship. Hrvaška je prišla do četrtfinala, Slovenija pa je obstala v kvalifikacijah (UEFA eEURO 2020, 2020).

■ Problem definicije in poimenovanja e-športa

Vprašanje definicije športa je ključno za presojanje, ali je neka dejavnost šport ali ne. Pri tem lahko zavzamemo relativistično stališče ter vprašanje zvržemo kot brezpredmetno. E-šport je šport pač zato, ker so ga nekateri tako poimenovali, takšno poimenovanje te dejavnosti pa se je očitno prijelo tudi med ljudmi. Nenazadnje se je razumevanje športa tudi v preteklosti spreminjalo, pomislimo npr. na zavračanje profesionalnih športnikov – »delavcev«, ki so tekmovalni s »pravimi« amaterskimi športniki. Podobno je npr. glede nogometu, ki je sprva (v Angliji) pomenil tekmovalne dve vasi med seboj, kar ima malo skupnega z današnjim nogometom. Podoben problem imamo tudi v umetnosti: to, kar se nam danes predstavlja kot umetnost, je v marsičem daleč stran od tega, kar so kot umetnost razumeli naši predniki.

Na drugi strani pa se zdi relativizem nesprejemljiv, saj nam onemogoča, da bi o čem koherentno razmišljali: če ni razlik med stvarmi, če je vse lahko vse, potem takšno spraševanje nima smisla. A vendar, kot bomo pokazali, obstajajo določene značilnosti tega, kar razumemo kot šport in tega, kar se imenuje e-šport. Nenazadnje tudi v e-športih že govorijo o »tradicionalnih« ali »starih« e-športih (igranje iger na preprostih električnih konzolah, kot smo jih poznali v 80. in začetku 90. letih prejšnjega stoletja, brez povezovanja različnih igralcev prek računalniških omrežij) in o »sodobnih« e-športih, z vso računalniško infrastrukturo, profesionalnimi ekipami igralcev, njim posvečenimi TV kanali in milijoni navijačev.

Ali torej obstajajo meje športa? Najbrž se je mogoče strinjati, da vse mogoče človekove dejavnosti niso šport. Nenazadnje mora država in športne institucije postaviti lastne meje, kaj sprejeti v družino športa in kaj ne, sicer bi tudi »Fakulteta za šport« bila »Fakulteta za vse«, kar ne spada pod kakšno drugo fakulteto. Neke meje torej obstajajo, čeprav so lahko precej nejasne, zgolj arbitrarno ali institucionalno določene. Svet Evrope je v *Športni listini* šport opredelil tako: »Šport' pomeni vse oblike telesne dejavnosti, ki s priložnostno ali organizirano udeležbo želijo izraziti ali izboljšati telesno pripravljenost in duševno počutje, oblikovati socialne odnose ali doseči rezultate na tekmovanjih in vseh ravneh.« (Council of Europe, 2001). Poudarek je torej na specifični telesni dejavnosti, kako bistvena je ta za e-šport, bomo videli v nadaljevanju.

Tudi sama jezikovna raba besed šport in e-šport namiguje na to, da ti dve dejavnosti ne spadata v isti rod dejavnosti. Če si zadevo pogledamo z vidika tvorjenja definicij,¹ lahko rečemo, da se najbližji rod (genus proximus) športov »šport« razlikuje od najbližjega rodu e-športov »e-šport«. Ena in druga dejavnost namreč zavzame svojo rod, svojo »genus proximus«. V primeru športov tako ne govorimo o »atletiki-športu«, o »smučanju-športu«, o »nogometu-športu« ipd., saj je jasno, da so to športne panoge s svojimi disciplinami. Govorimo pa o »e-športu«, to pomeni »elektronskem športu«, kar kaže na to, da e-šport ni ena izmed ostalih športnih panog, kamor se jo sicer rado uvršča. Prav tako v primeru e-športov ne govorimo o »League of Legends-e-športu«, o »FIFA-e-športu« ipd.,

¹Definicije tvorimo tako, da navedemo »najbližji rod« in »vrstno razliko« oz. latinsko »genus proximus« in »differentia specifica«.

saj gre v teh primerih za e-športne panoge in discipline. To nam kaže, da »šport« in »e-šport« tvorita različno skupino, različen rod aktivnosti.

Ob tem velja opozoriti, da je slovenski jezik precej bolj konservativen kot angleški, saj ima beseda »šport« v angleščini mnogo širše pomensko polje kot v slovenščini, zato jo v angleško govorečem svetu uporabljajo za marsikaj, čemur v slovenščini ne rečemo šport. Lov in ribolov sta »field sports«, tekmovanje petelinov je »blood sport«, jogging je »recreational sport«, šah in igre s kartami so »mind sports«, joga je »yoga-sport«, potem imamo še »motor-sports«, »fitness sports«, »drone sports« (tekmovanje v letenju z radijsko vodenimi droni oz. kvadkopterji), pa tudi »virtual drone sports« (tekmovanje v računalniški simulaciji letenja z radijsko vodenimi droni) itd. Ko torej mi govorimo o športu, mislimo na »olimpijskim športom podobne športe«, torej tiste športe, ki bi vsaj teoretično lahko spadali na olimpijske igre, ne nujno, da so ti v program iger tudi dejansko vključeni.

Nazadnje se velja vprašati, zakaj sploh poimenovanje e-šport, če pa bi preprosto lahko ostali pri tekmovanju v igranju računalniških iger, za kar v resnici gre? Zakaj se je v poimenovanje te dejavnosti vrinila beseda šport? Obstaja mnogo človekovih dejavnosti, v katerih tekmujemo, a zato temu še ne rečemo šport. Sergej Hvala, slovenski poznavalec e-športa, je zato že leta 2018 dejal: »Pravi izraz ni e-šport, pravi izraz bi bil 'e tekmovanje', organizirano elektronsko tekmovanje'. Vic ni v tem, da fizično nekaj delaš, pač pa da je to početje organizirano kot šport. Na lokalni ravni imaš lige, turnirje na višji in najvišji ravni« (E-šport 2, 2018). Morda bi lahko enega od razlogov za takšno poimenovanje našli v splošni pozitivni podobi športa v družbi: šport prispeva k bio-psiho-socialnemu razvoju človeka, šport je zdrav, šport deluje vzgojno, razvija kreposti itd. A poimenovanje e-šport se je že zakoreninilo in ni pričakovati, da bi se spremenilo.

■ Parryjeva definicija športa in e-šport

Angleški filozof športa Jim Parry velja za enega bolj prepoznavnih nasprotnikov uvrščanja e-športa med športe. Prepričan je, da se je prav zaradi nejasne definicije športa lahko igranje računalniških iger predstavilo in uveljavilo kot nekakšna športna aktivnost. Zato se sam poda v koncep-

tualno analizo pojma šport. Kot poudari, nekaj ne more biti šport že samo zato, ker temu nekdo reče šport. Zanimajo nas torej logično nujni pogoji, ki jih mora izpolnjevati neka dejavnost, da jo lahko uvrstimo med »olimpijskim podobne« športe, kot jih opredeli sam. Parry izpostavi šest kriterijev: »Prvič, biti mora človekova aktivnost. Živali se lahko igrajo, toda to ni šport. Drugič, biti mora fizična aktivnost – fizični elementi so ključni za samo aktivnost kot tudi za rezultat aktivnosti. Tretjič, ključna za uspeh je fizična spretnost, veščina. Četrtrič, vsi športi so tekmovanja in petič, določeni so s pravili. Končno, športi so institucionalizirani tako na nacionalni kot na mednarodni ravni. Če sedaj vse združimo, dobimo definicijo športa kot institucionaliziranega, s pravili določenega tekmovanja človeških fizičnih spretnosti. S temi značilnostmi športa dobimo tudi razločevalni kriterije, kaj šport ni. To lahko povzamemo: človek (ne živali), fizično (ne šah), spretnost (ne jogging), tekmovanje (ne pohodništvo), določeno s pravili (ne prosto gibanje v naravi), institucionalizirano (ne hula-hop).« (Parry, 2019, str. 4)

Poglejmo si podrobneje, kaj naj bi po Parryju določalo »olimpijskim podobne« športe: (1) Človek: Čeprav živali in stroji včasih sodelujejo v športnih tekmovanjih, pa si živali ne organizirajo športnih tekmovanj, prav tako tudi stroji (računalniki) ne. Pri tem gre za vprašanje stopnje človeškega vplivanja na dogajanje. Zato so določena konjeniška tekmovanja šport, dirke psov pa ne. Prav tako je šport jadrnanje, medtem ko moto športi niso v programu OL. V primeru Formule 1 gre lahko celo za več tekmovanj obenem: najboljših dirkačev in najboljših konstruktorjev. Vprašanje pa je, ali je najboljši dirkač res najboljši voznik ali le voznik najboljšega avtomobila. Zato tudi bitke robotov (*Robot Wars*), v katerem se v areni borijo roboti, ki so jih skonstruirale skupine ljudi, ki z njimi tudi daljinsko upravljajo, niso šport. (2) Fizičnost: šah ni šport, saj lahko namesto mene nekdo drug premika figurice, pa še vedno jaz igram šah. Prav tako sam premik figurice ni bistven (lahko igram brez šahovnice in figuric, pa je to še vedno šah). Na drugi strani pa se nam lahko pojavi ugovor, da morda tudi streljanje ni šport. Toda streljanje zahteva več kot zgolj pritisk na petelina. Zahteva usklajeno dejavnost celega telesa, ravnotežje, nadzor na dihanjem in ustrezno držo orožja. (3) Veščine, spretnosti: Te je mogoče pridobiti z vajo, treningom, na osnovi predobstoječega talenta. (4) Tekmovalnost: po Parryju so vsi športi tekmovalni (ang. contest). Torej gre

za soočenje različnih oseb, ki se odzivajo druga na drugo. Če dejavnost ni tekmovalna v tem smislu, ni šport. Zato planinstvo, gornštvo ali alpinizem niso šport, čeprav gre lahko pri njih za občasno tekmovalnost med različnimi alpinisti. A pri teh dejavnostih je glavni izziv, ki ga pred njih postavi gora, ne tekma z drugimi. Gre za individualni preizkus (ang. test), pri čemer se narava aktivno ne odziva na poteze hribolazca. (5) Določene s pravili: zato jogging ni šport. (6) Institucionalizacija: Obstajajo pravila in športne institucije, ki jih postavljajo.

Kako e-športi ustrezajo omenjenim kriterijem? (1) E-športi niso človeški na način športov. Interakcija med tekmovalci ni fizična, pač pa digitalna in virtualna, na računalniškem zaslonu, kjer se borijo »predstavniki« fizični igralcev, ki sedijo za računalniško tipkovnico. (2) Fizični napor je vsekakor prisoten pri e-športih, a na specifičen način. Pri tem je pomembno razlikovati med dvema ravnama delovanja: med ravno povzročitve dejanja in ravno izvršitve ali izvedbe dejanja športnika, kjer pride do rezultata. Digitalna narava računalniških iger nujno loči ti dve ravni, saj se raven povzročitve dejanja (pritiskanje tipk na tipkovnici v fizičnem svetu) loči od ravni izvršitve tega dejanja (računalniški program, z vizualnim prikazom na zaslonu). Pri športu ločitve teh dveh ravni ni, saj se tam, kjer športnik izvaja gibanje, dogaja tudi izvršitev gibanja – če vržem žogo na koš, bo na ravni fizičnega sveta to dejanje pripeljalo do izvršitve in dovršitve oziroma rezultata mojega dejanja – žoga bo koš zadela ali pa ga zgrešila. E-športom (računalniškim igram) torej manjka ta neposredna izvedba dejanj v fizičnem svetu. (3) Čeprav računalniške igre zahtevajo mnogo spretnosti in veščin, pa je vprašanje, ali jih to že uvršča med t. i. »olimpijskim podobne« športe. Vsi športi res zahtevajo razvijanje in prikaz človekovih fizičnih spretnosti in veščin, vendar pa se vse človekove spretnosti in veščine ne uvrščajo med športne spretnosti in veščine. Npr. igranje glasbenih instrumentov zagotovo spada med človekove veščine, ki zahtevajo hitro, precizno in usklajeno gibanje, a ne spadajo med športne veščine. V olimpijskih športih gre za motorične veščine in spretnosti celotnega telesa, medtem ko so pri e-športih pomembne spretnosti in veščine zgolj dela telesa. (4) Glede tekmovalnosti e-športov ni dvoma. (5 in 6) Pravila in institucionalizacija: Vsi športi in e-športi temeljijo na pravilih. Toda razlika je, kdo postavlja in ima oblast nad temi pravili. V športu so to športne organizacije, ki pa nimajo eksklu-

zivne pravice nad športom – določen šport ni last neke športne zveze; košarka ni last košarkarske zveze. Na drugi strani pa gre pri e-športih za privatno last določene igre s strani računalniškega podjetja, ki je igro naredilo. To podjetje tudi določa vsa pravila igre ter s strani uporabnikov zahteva plačilo za njeno uporabo. Zaradi komercialne naravnosti e-športa, ki relativno hitro posodablja ali menja svoje »discipline« (računalniške igre, v katerih se tekmuje, se menjajo glede na trenutno priljubljenost med igralci), je težko zagotoviti stalnost in primerljivost tekmovalnosti.

Parry poda določene pomembne distinkcije, ki jih je vredno upoštevati pri presoji športov in e-športa, a tudi njegova definicija športa ima, tako kot vse ostale, določene pomanjkljivosti (Turner, 2019). Tako kot obstaja množica različnih športov, obstaja tudi množica precej različnih e-športov, kar je pri presoji športnosti e-športov potrebno upoštevati.

■ Raznolikost e-športov

Ali so vse računalniške video igre že e-športi? So tisti, ki občasno odigrajo kakšno računalniško igro, že e-športniki? E-športe se danes glede na tip igre večinoma deli v pet skupin: »Med najpogostejše zvrsti videoiger, povezanih z e-športom, spada realno-časovne strategije (npr. *StarCraft II*), pretepaške igre (npr. *Street Fighter IV*), športne videoigre (npr. *FIFA*), prvoosebne strelske igre (npr. *Counter-Strike: Global Offensive* ali *CS:GO*) in večigralske bojne arene MOBA (npr. *League of Legends* ali *LoL*). E-šport vključuje individualno (*StarCraft II*) in ekipno (*CS:GO*) tekmovalnost z nasprotnikom v skladu s posebnim sklopom pravil.« (E-športna zveza Slovenije, 2021)

Takoj lahko opazimo, da vseh e-športov ne gre metati v isti koš, saj se stopnja njihove podobnosti s športom lahko precej razlikuje. Na prvi pogled so športu najbolj podobne virtualne simulacije različnih športov, saj gre za igranje športa, le da gre za simulacijo, ki se dogaja v virtualnem svetu. A tudi med njimi je mogoče prepoznati velike razlike že na osnovni motorični ravni, ki se zahteva od igralcev. Če primerjamo virtualno simulacijo dirkanja z avtomobili (npr. *F1*) in e-nogomet (*FIFA*), lahko opazimo, da je vožnja avtomobila v e-dirkalniku z vidika motoričnih zahtev igralca precej podobna vožnji pravega avtomobila, saj so vmesniki (sedež, volan, pedala) narejeni po zgledu pravega dirkalnika, medtem kot pri

e-nogometu temu ni tako. Če se od nogometaša na zelenici zahteva veliko gibanja in raznolike motorične sposobnosti, pa e-igralec nogometa ne potrebuje drugega kot hitre prste, saj se vse dogaja sede, prek tipkovnice in miške. Računalniške simulacije, ki jih sicer v znanosti s pridom uporabljamo za napovedovanje rezultatov fizičnih eksperimentov (npr. jedrskih reakcij), se v primeru e-nogometa izkažejo za povsem neuporabne: še tako dobro obvladane računalniške igre nogometa nam ne bo nič povedalo o sposobnostih nekega igralca na pravem nogometnem igrišču. So pa simulacije lahko učinkovite in koristne na nekaterih področjih, npr. dobra računalniška simulacija vožnje avtomobila lahko doprinese k uspešni vožnji pravega avtomobila. Nenazadnje simulatorje vožnje letal že dolgo uspešno uporabljajo kot pripomoček pri šolanju pilotov. A tudi tu ni pilota, ki bi se zadovoljil z letenjem na simulatorju. Pravo letenje, pravi šport je vendarle nekaj drugega kot še tako dobra simulacija.

O podobnosti med vožnjo pravega dirkalnega avtomobila in virtualno simulacijo je rally voznica Špela Brezic, ki tekmuje tudi v e-rallyju, povedala: »Razlika je zame kar velika, je pa sama izkušnja odvisna tudi od opreme za digitalno dirkanje. V osnovi so volan, stopalke in reakcije enake kot v realnosti, občutek pa je definitivno drugačen. Verjetno bi bili tisti, ki smo prevozili digitalno prvenstvo, v živo na teh preizkušnjah zagotovo počasnejši ter previdnejši, da res pridemo do konca. Je pa res, da je idealna linija povsod enaka, pa naj bo to virtualni ali realni svet« (Intervju s Špelo Brezic, 2021). Četudi se motorične akcije v osnovi ne razlikujejo, saj zahtevajo podobno gibanje rok in nog, pa se zelo razlikuje okolje, v katerem se dogajata. V primeru e-športov se gibanje dogaja znotraj vnaprej programiranega, standardiziranega in determiniranega okolja z omejenimi možnostmi nepričakovanih sprememb, na katere se mora igralec odzvati. Na drugi strani pa izvedba gibanja v resničnem svetu predpostavlja neskončno možnosti nepričakovanih sprememb v okolju, ki od športnika/igralca zahteva odzivanje na vnaprej neznane situacije. To pa ne velja samo za športe na prostem, pač pa tudi za dvoranske športe, kjer se dogajajo raznovrstne spremembe okolja, npr. nepredvidljivi odzivi navijačev ipd.

Če imata virtualno dirkanje z avtomobili in simulacija nogometa na računalniku vsaj nekaj podobnosti s športom, pa večino tekmovalnosti v e-športu predstavljajo igre, ki nimajo vzporednic iz športnega sveta, saj

pri njih ne gre za elektronsko različico sicer obstoječega športa. Na drugi strani pa se športu še najbolj približa skupina video iger, ki od igralca zahteva gibanje celega telesa glede na navodila podana na računalniškem zaslonu, npr. *Dance dance revolution*. Nekateri te igre poimenujejo »kinezični e-športi« ali »fizično igričarstvo« (Parry, 2019, str. 11). Te od igralca v resnici zahtevajo telesni napor in hitro koordinacijo udov celotnega telesa, a teh ne bomo našli med e-športnimi tekmovanji. Na koncu se je zaradi raznolikosti e-športov vsaj deloma mogoče strinjati s Turnerjem (2019), ki je dejal, da je trenutno edini razumen odgovor na vprašanje »Ali so e-športi športi« drugo vprašanje: »O katerem e-športu govorite?«.

■ Fizično in digitalno, realno in virtualno

Ne glede na vso raznolikost e-športov pa med njim in športom obstajajo še druge bistvene razlike. Povprečen posameznik bo kot prvo pomembno razliko navedel delež telesne aktivnosti, ki je v športu ključna, pri e-športih pa je izražena v manjši meri. Prepoten in v posebna športna oblačila oblečen športnik izgleda povsem drugače kot v kavbojke oblečen in za računalniški zaslon posajen e-športnik. To se med drugim kaže tudi v tem, da bi marsikateri športnik, ki zaradi fizičnih omejitev nastopa na paraolimpijskih igrah, lahko brez hendikepa nastopal v e-športu. A tudi pri e-športu gre za fizične sposobnosti, zaradi česar so le-tega že začeli znanstveno proučevati tudi na nemški visoki šoli za šport (Esports Meets Science, 2021). Pomembna je specifična fina motorika, sestavljena iz velikega števila majhnih in hitrih gibov z do štiristo akcijami na minuto. Ta se povezuje s koordinacijo med očesom in gibanjem rok, sposobnostjo hitrega in natančnega zaznavanja dogajanja, ocenjevanja situacije, velike koncentracije in hitrega reakcijskega časa. Če razširimo pogled na turnirje v e-športih, vidimo, da morajo tekmovalci odigrati mnogo tekem, kar traja več ur, zato morajo razvijati vzdržljivost, kako ostati zbran in pripravljen čez celotno tekmovalje, saj že milisekunde in manjše napake lahko odločajo o zmagi ali porazu. A v tem se e-športi bistveno ne razlikujejo od nekaterih športov.

Glavno razliko nakazuje predpona »e-«. Ta namreč ponazarja elektronsko naravo te dejavnosti. Brez elektrike in elektronike te dejavnosti ne bi obstajale, torej so omejene na specifičen čas, sodobnost človeške

zgodovine, ki je s tehnološkim razvojem omogočila pojav takšnih tekmovanj. To pa ne velja za športe. Čeprav je raznovrstna e-tehnologija danes močno prisotna tudi v športu, pa ne predstavlja njenega bistvenega dela, od katerega bi bil pogojen sam obstoj te dejavnosti. Raznovrstne elektronske merilne naprave nam sicer lahko olajšajo prakticiranje teh dejavnosti in razločevanje med boljšimi in slabšimi športniki nastopi, a niso njen nujni del. Tečemo, smučamo, skačemo, plezamo lahko tudi brez vsakršnih elektronikih naprav. Ob električnem mrku bi se tekmovanje v športnih igrah brez težav nadaljevalo, kar pa ne velja za e-športe. Zanje je prisotnost elektrike in računalniške tehnologije nujni (ne pa še zadostni) pogoj.

Na drugi stani pa imamo človeka. Ta je za udeležanje športov nujni (ne pa še zadostni) pogoj, saj ni mogoče, da bi se šport (nogomet, tek, smučanje...) dogajal sam, brez človeka. Brez človeka športnih dejavnosti pač ni (Pisk, 2019, str. 38), medtem ko za e-športe to ne velja nujno. V e-športnih »disciplinah« lahko brez težav nastopajo računalniki sami oz. računalniški programi, torej prisotnost človeka med samim dejanjem ni nujni pogoj za e-šport. Še več, računalniški programi, ki uporabljajo procesorsko moč računalnikov, so v izvajanju e-športnih dejavnosti celo veliko boljši (hitrejši, natančnejši ...) od človeških posameznikov. V tem obstaja nekakšen »ontološki preskok« med športom in e-športi. Gre za preskok v načinu bivanja, obstajanja oziroma udeležanja e-športa v primerjavi s športom. Čeprav so lahko računalniki v e-športu boljši od ljudi, pa ne vedo, da igrajo, in niso veseli, če zmagajo, in ne razočarani, če v igri izgubijo.

Ob tem velja opozoriti na razliko med računalniškim programom in robotom. Kot zapiše Podgoršek (2020): »Slednji deluje na princip zaznavanja in merjenja okolice, s pomočjo česar potem ugotovi, kaj mora storiti. V tem primeru dobi informacije iz fizičnega sveta, ki jih program obdela in jih ponovno pošlje v fizični svet. Računalnik oz. računalniški program pa za razliko od robota obdeluje nekaj, kar mu je že znano in zapisano v njemu razumljivi obliki, brez posrednikov v obliki senzorjev ali čutil. Zaradi tega lahko program opravlja z veliko hitrostjo, robotovo merjenje in procesiranje pa je v primerjavi s tem dokaj zamudno.« Pri e-športih gre za izvajanje računalniških programov, ki jih torej lahko igra računalnik sam, brez zamudnega stika s fizičnim

okoljem, zaradi česar je računalnik lahko uspešnejši od človeškega igralca e-športa, ki tega izvaja zgolj prek posrednikov – svojih čutil, miselnih procesov v možganih in lokomotornega aparata.

E-športe bi lahko primerjali s šahom. Dobri šahisti lahko igrajo šah brez fizične šahovnice in premikanja fizičnih figuric po njej, zgolj s pripovedovanjem pozicije svojih figur, zaradi česar šaha ne uvrščamo med športe. Šah lahko zato igrajo tudi računalniki oz. programi, pri čemer so celo boljši od ljudi, šahu z računalnikom ničesar ne primanjkuje – vrši se po šahovskih pravilih, med dvema nasprotnikoma, s ciljem zmagati. Šah je šah, ne glede na to, kdo ga igra. Še več: v šahu že obstajajo tekmovanja, v katerih se med seboj merijo različni šahovski programi in računalniki, česar v e-športih zaenkrat še ni.

Ker se danes večji del socialne interakcije dogaja na digitalni virtualni ravni, so nekateri prepričani, da virtualna narava e-športov ni problem, pač pa zgolj korak v skladu s časom, v katerem živimo (Thiel in John, 2019). Uporaba elektronskih komunikacijskih kanalov prek mobilnih telefonov je našo komunikacijo v veliki meri preselila v digitalni svet, a je to še vedno prava komunikacija, saj je preko nje z uporabo čustvenčkov (emoji) mogoče izraziti celo čustva. Zato naj bi med analogno in digitalno človeško komunikacijo ne bilo več prave razlike. Tudi prehod športa v virtualno digitalno sfero je zato nekaj pričakovane in normalnega. Vprašanje, ki si ga je ob tem vredno zastaviti, je, ali tudi e-športniki svoje virtualne tekme doživljajo kot »pravo« športno dejavnost ali ne. A tudi tu nekatere raziskave kažejo, da uporaba virtualne (navidezne) roke deluje podobno kot prave roke ter da med njima ni bistvene razlike. Eksperiment, ki ga navajata Thiel in John (2019, str. 314), kaže, da virtualna okoliša lahko doživljamo kot resnična, celo če se človek, ki v tem okolju deluje, dobro zaveda njegove virtualne narave.

A ravno v resničnosti virtualnega in fizičnega sveta se kaže naslednja pomembna razlika med športom in e-športom. Čeprav Turner trdi, da »je razlika med virtualno simulacijo in realnostjo sicer zanimiva, a za vprašanje ali je nekaj šport, irelevantna« (2019), pa nam praktična izkušnja ob neuspelih poskusih in napakah v eni ali drugi sferi dejavnosti govori drugače. Ker se športi dogajajo v fizični stvarnosti, so povezani z udarci in padci, ki povzročajo neposredno fizično bolečino telesu tekmovalcev sedaj

in v prihodnosti, ko je potrebno celjenje ran ali rehabilitacija. Športniki imajo samo eno življenje. Udarci ali padci v e-športnih igrah, celo izguba »življenja« v igri, pa ne boli in nima nobenih neposrednih posledic v obliki fizične bolečine na igralce e-športa. Igralci imajo v igri e-športa lahko celo več »življenj«.

■ E-šport, zdravje in problem zasvojenosti

Tako kot v (vrhunskem) športu se tudi v e-športu pojavljajo specifične poškodbe in bolezni kot posledica pretiranih obremenitev in prekomerne obrabe. A v javnosti velja prepričanje, da je šport zdrav, zaradi česar ga priporočajo strokovnjaki, države pa so ga pred stoletji vključile v svoj izobraževalni sistem. Na drugi strani pa vzgojno-zdravstvenih razlogov za ukvarjanje z e-športom praktično ne srečamo. Otrok se ne spodbuja k igranju računalniških iger zato, da bi s tem pozitivno vplival na vzgojo mladega človeka ali da bi bil bolj (fizično) zdrav, da bi z e-športi kompenziral negativne posledice sodobnega načina življenja. E-športi so v tem smislu del problema in ne rešitve.

Igralci e-športa, ki 10 in več ur na dan predsedijo pred računalniškimi zasloni, predstavljajo posebej rizično skupino za svoje zdravje. Pri njih se pojavlja predvsem trajna izgorelost, ki bi jo lahko primerjali s pojavom pretreniranosti, kot jo poznamo v športu. Poleg tega se pojavljajo e-športu lastne zdravstvene težave in poškodbe. Po raziskavi, ki jo so jo objavili ob spremljanju 65 e-športnikov, članov ameriških univerzitetnih tekmovalnih ekip v e-športu, jih je 56% poročalo o utrujenosti oči, 42% o bolečinah v vratu in hrbtu, 36% o bolečinah v zapestju in 32% o bolečinah v dlaneh, ob čemer se 40% anketiranih e-športnikov ob e-športu ni ukvarjalo z nobeno drugo telesno dejavnostjo (DiFrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt in Zwibel, 2019).

Zanimivo in nekoliko paradoksalno ob vsem tem je, da e-športi, ki sami sebe radi uvrščajo med športe, kot kompenzacijo za pretiravanje v svoji dejavnosti priporočajo ukvarjanje s športom! V e-športih se vedno več časa posveča skrbi za trajnostno vzdržno dejavnost in promocijo zdravja med e-športniki, saj reakcijske sposobnosti z leti drastično upadejo. Zato so najboljše e-športniki večinoma stari do 26 let. E-športne organizacije svojim tekmovalcem zato priporočajo: »Igralci, stari med 5 in 18

let, ki so zdravi, naj imajo vsak dan vsaj 60 minut fizične aktivnosti. Predlagamo aktivnosti, kot so npr. kolesarjenje, tek ali igranje skupinskih športov z žogo. Za fizično moč poskrbite vsaj trikrat na teden z vajami, kot so počepi, deska (planks) in sklece. Igralci, stari med 19 in 60 let, ki so zdravi, naj imajo vsaj dvakrat na teden vaje za moč in 20 do 30 minut dnevno fizične aktivnosti, kot je kolesarjenje ali tek.« (Igraj odgovorno, 2021)

Poseben zdravstveni problem v e-športu predstavlja zasvojenost. Svetovna zdravstvena organizacija WHO je v svojo klasifikacijo bolezni leta 2018 uvrstila tudi »igralno motnjo« (»gaming disorder«, »video game addiction« ali »internet gaming disorder«). Simptomi te bolezni so neurejeno spreminjanje razpoloženja, depresija, težave s socialnostjo in težave s spanjem. Ocenjuje se, da je med 1 in 9% vseh igralcev, tako otrok kot odraslih trpi za to motnjo, bolj pa je k temu nagnjena moška populacija, ki tudi sicer prevladuje med igralci video iger (Ratini, 2019). Na Kitajskem, kjer se število »gamerjev« približuje eni milijardi, se je s tem problemom že začelo ukvarjati javno zdravstvo, mladostnike, zasvojene z igranjem, pa zdravijo različnih vzgojnih ustanovah Tam naj bi bilo z video igrami zasvojenih od 3,5-5% vseh prebivalcev, kar je nekaj več kot v Severni Ameriki in Evropi, kjer naj bi bilo takšnih zasvojenцев 2,5% (Hitier, 2020). Gumzelj je orisal ta problem na Slovenskem: »Ko imam težave, vezane na vrstnike, šolo, družinske razmere in nimam neke podpore, videoigre predstavljajo pobeg stran od življenjskih težav. Niti ni nujno, da gre za velike težave – morda zgolj pomanjkanje volje dela za šolo, za zgolj majhen pobeg. Ne gre več za zabavo ali potešitev potrebe po izzivih ali stikih, ampak videoigre postanejo distrakcija.« (Zavrtanik, 2020) Na drugi strani redko slišimo o zasvojenosti s športom. Čeprav se tudi med športnimi aktivnostmi sprošča endorfini, ki povzroča ugodje, pa je šport manj problematičen z vidika zasvojenosti, saj je dejavnost povezana z večjim fizičnim naporom in posledično bolečino in neugodjem, zaradi česar je veliko težje pretirati v športni telesni aktivnosti, kot pa žediti pred zaslonom.

■ Goljufanje in doping v športu in e-športu

E-športi se od športa razlikujejo tudi po vlogi in načinu uveljavljanja pravil med igro. Za šport imajo pravila konstitutivno vlogo,

saj po pravilih ločimo en šport od drugega. Za spoštovanje in uveljavljanje pravil na tekmovalju običajno skrbijo sodniki, lahko pa tudi športniki sami. Ker pravila v športu niso del izvedbe športa samega, pač pa so nekaj, kar športniki svobodno sprejmejo zato, da je ta dejavnost sploh mogoča, lahko športniki ta pravila tudi kršijo ali jih dogovorno prilagajajo. S kršenjem pravil se sicer po določenih teorijah izključijo iz tega športa samega, a so svobodni, da to storijo.

V e-športu pa je vloga pravil drugačna. Tudi tu imajo posamezne igre pravila, ki določajo cilj igre in način, kako je cilj dovljeno doseči. Toda v nasprotju s športom e-športniki nimajo takšne svobode v kršenju pravil. Pravila namreč niso nekaj zunanjega, kar lahko e-športnik spoštuje ali ne, pač pa so vprogramirana v samo igro, ter s tem tekmovalcem vnaprej onemogočajo prostovoljno kršenje le-teh. Rečeno drugače: osebna napaka, rumeni ali rdeči karton je nekaj, kar je v e-športu omejeno že s samim računalniškim programom. Zato je tudi vloga sodnikov drugačna, saj program sam skrbi za pravilen potek tekmovalja, prav tako pa se dosežene točke štejejo avtomatično, programske. Zato so načini goljufanja v e-športu drugačni kot v športu. Predvsem gre za predelave strojne in programske opreme, ki igralcu na nepošten način omogoča boljše igranje. Zato se že govori o nekakšnem »digitalnem doppingu« (Kržišnik, 2020). Ta je v nekaterih državah že zakonsko prepovedan, seveda pa takšnega doppinga ni mogoče odkriti z biološkimi dopinškimi kontrolami, kot jih poznamo v športu. A tudi klasični doping med e-športniki ni nekaj neznanega, saj naj bi v odsotnosti nadzora nad tekmovalci ti posegali predvsem po stimulansih (npr. modafinil) in beta blokerjih za boljšo koncentracijo, npr. Ritalinu. WADA e-športov zaenkrat še ne spremlja. Če pa bodo e-športi prišli na olimpijska tekmovalja, pa bi ravno to zaradi strogega dopinškega nadzora nad športniki lahko pomenilo močan obrat v načinu delovanju e-športov samih (Holden, Kaburakis, Wall, 2019).

■ Problem institucij in zasebnega lastništva e-športov

Danes nad športom bdijo različne športne institucije, od lokalnih društev do nacionalnih in mednarodnih panožnih zvez. Naloga teh je, da prirejajo in skrbijo za športna tek-

movanja ter za razvoj in promocijo športa. Toda za sam obstoj določenega športa institucije niso bistvene, saj športi obstajajo tudi brez institucij. Pravzaprav so institucije posledica razvoja športa, kar je pripeljalo do potrebe po institucionalni organizaciji športa. Športi (tek, nogomet, plavanje...) se prav lahko dogajajo tudi brez nadrejenih jim institucij. Športne institucije nimajo športa v lasti.

Drugače pa je v primeru e-športov. Tu gre za različne računalniške programe, ki so plod razvoja zasebnih računalniških podjetij, ki te programe prodajajo. Za izvajanje določenega e-športa je zato potrebno kupiti ustrezno licenco, računalniški program, ki nam šele omogoča, da ta e-šport izvajamo. Ker gre zaradi zasebnega lastništva e-športov za komercialne interese posameznih podjetij, je razumljivo, da je težko priti do ene krovne svetovne e-športne organizacije (Abanazir, 2019). Problemov z lastništvom športa v športu seveda ni: če želi nekdo igrati nogomet, za to ne potrebuje nobene licence FIFE ali UEFA – pač vzame žogo in s prijatelji zaigra nogomet. Športi so torej za uporabo brezplačni in dostopni vsem, medtem ko so e-športi v zasebni lasti podjetij, ki prek njih ustvarjajo lastno materialno korist in imajo tudi absolutno oblast nad pravili in prilagajanjem pravil v izbranem e-športu. Kot odgovor na to tudi v e-športu začenjajo delovati nacionalne in mednarodne krovne organizacije (npr. International eSports Federation), ki naj bi skrbale za e-šport onkraj privatnih interesov podjetij.

■ Sklep: pogled v prihodnost

Obdobje od pomladi leta 2020, ko je svet preplaval virus SARS-CoV-2, je kot naročeno za nadaljnji razmah e-športa. Športi so bili prisiljeni k zaustavitvi svojih dejavnosti, saj v njih prihaja do fizičnih kontaktov med igralci ter med navijači. A prepoved fizičnega zbiranja ljudi za e-športe ne predstavlja velike ovire, saj lahko vse poteka prek računalniških omrežij. Ne glede na raven tekmovalnosti, epidemija e-športa ni prizadela. Še več, prav v času karantene je e-šport doživel poseben razcvet. Samo Zavašnik, predsednik društva za elektronske športe SPID.SI, o tem pove: »Trdno verjamem, da je prihodnost športa dejansko e-šport, ki bo prvega presekel po vseh metrikih in je vse drugo le še vprašanje časa.« (Suhadolnik, 2020) Bo torej prihodnost zahtevala prilagoditev

izobraževalnih institucij, v katere bo vključen tudi e-šport? Bodo učenci del svoje (e) športne vzgoje preživeli tudi v računalniških učilnicah? Kot trenutno kaže odgovor na vprašanje, ali bodo e-športi sprejeti pod okrilje obstoječih krovnih športnih institucij in s tem na nek način izenačeni s športi, to žal ne bo vprašanje stroke, pač pa politike in kapitala. Če se bo ministrstvo pristojno za šport ali Mednarodni olimpijski komite odločil, da je igra *Counter-Strika* (olimpijski šport, potem to bo (Turner, 2019). Izvorni pomen športa, njegove tradicije in s tem identitete – kaj, od kod, čemu in zakaj sploh šport – vse to postaja nepomembno, zabrisano. Kaj bi si ob vsem tem mislili velikani športa, pa je že drugo vprašanje.

■ Literatura

1. Abanazir, C. (2019). Institutionalisation in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117-131.
2. Anderson, G. (31. 7. 2020). *Are Esports a Pandemic-Era Salve for Sports-Hungry Fans?* Inside Higher ED. Pridobljeno iz <https://www.insidehighered.com/news/2020/07/31/colleges-explore-esports-opportunities-and-others-face-budget-cuts>
3. Anzelj, J. (2016). *Razumevanje E-športa kot pravega športa*. (Diplomsko delo). Fakulteta za družbene vede, Ljubljana.
4. Anzelj, J. (12. 4. 2020). *E-šport želi postati tudi olimpijska disciplina*. MMC RTV Slovenija. Pridobljeno iz <https://4d.rtvlo.si/arhiv/sport/174685564>
5. Conn, L. (2016). *Why Sports and Brands Want to Be in Esports*. Pridobljeno iz <https://www.slideshare.net/themudcat/why-sports-and-brands-want-to-be-in-esports>
6. Council of Europe. (2001). *Recommendation No. R (92) 13 Rev of the Committee of Ministers to Member States on the Revised European Sports Charter*. Pridobljeno iz <https://rm.coe.int/16804c9dbb#:~:text=of%20this%20Charter%3A-a,in%20competition%20at%20all%20levels>
7. DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G. in Zwiibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*. Pridobljeno iz <https://bmjopensem.bmj.com/content/5/1/e000467.full>
8. *Esports Meets Science*. (2021) eSportwissen. Pridobljeno iz <https://www.esportwissen.de/en/>
9. *Esports, too violent' to be included in Olympics*. (4. 9. 2018) BBC News. Pridobljeno iz <https://www.bbc.com/news/newsbeat-45407667>

10. *E-šport 2: Profesionalni igralci videoiger*. (3. 5. 2018). MMC RTV Slovenija. Pridobljeno iz <https://4d.rtvlo.si/arhiv/odbata-do-bita/174535325>
11. *E-športna zveza Slovenije*. (2021) Pridobljeno iz <https://eszs.si/>
12. *Global Esports Federation*. (2021). Pridobljeno iz <https://www.globalesports.org/>
13. Golob, A. (12. 4. 2020). *E-šport olimpijska disciplina morda že v Parizu leta 2024*. MMC RTV Slovenija. Pridobljeno iz <https://www.rtvlo.si/sport/preostali-sporti/e-sport-olimpijska-disciplina-morda-ze-v-parizu-le-ta-2024/520429>
14. Graham, B. A. (18. 4. 2017). *eSports to be a medal event at 2022 Asian Games*. The Guardian. Pridobljeno iz <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
15. Hitier, R. (2020). Screen Generation, Sick Generation? [Odraščanje v digitalni dobi. Francoska dokumentarna oddaja.] Pridobljeno iz <https://4d.rtvlo.si/arhiv/tuji-dokumentarni-filmi-in-oddaje/174726122>
16. Holden, J. T., Kaburakis, A. in Wall Tweedie, J. (2019). Virtue(al) game – real drugs. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 19-32.
17. *Igraj odgovorno*. (2021). E-športna zveza Slovenije. Pridobljeno iz <https://eszs.si/en/igray-odgovorno/>
18. *International Esports Federation*. (2021). Pridobljeno iz <https://ie-sf.org/esports>
19. *Intervju s Špelo Brezic*. (17. 3. 2021). E-športna zveza Slovenije. Pridobljeno iz <https://eszs.si/en/intervju-s-spelo-brezic/>
20. Kane, D. in Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a Sport. *The Sports Journal*, 22. Pridobljeno iz <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
21. Kavčič, S. (4. 4. 2020). *Bo igranje videoiger nekoč olimpijski šport? Poletni ali zimski?* SiolNET. Pridobljeno iz <https://siol.net/sportal/sportal-plus/bo-igranje-videoiger-nekoc-olimpijski-sport-poletni-ali-zimski-522524>
22. Kržišnik M. (5. 11. 2020). *Goljufanje pri komercialnem igranju iger na spletu*. Računalniške novice. Pridobljeno iz <https://www.racunalniske-novice.com/igre/novice/dogodki-in-obvestila/goljufanje-pri-komercialnem-igranju-iger-na-spletu.html>
23. Larch, F. (11. 1. 2019). *The History of the Origin of eSports*. ISPO. Pridobljeno iz <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>
24. Lozano, K. (10. 4. 2019). *Esports will not be in the 2022 Asian Games*. One Esports. Pridobljeno iz <https://www.oneesports.gg/aov/esports-excluded-from-the-2022-asian-games-in-china/>
25. Morgan, L. (25. 2. 2019). Esports is coming to the Olympics after all as Paris 2024 reveal ideas to improve fan engagement. Inside the Games. Pridobljeno iz: <https://www.>

- insidethegames.biz/articles/1075990/liam-morgan-esports-is-coming-to-the-olympics-after-all-as-paris-2024-reveal-ideas-to-improve-fan-engagement
26. *Oxford English Dictionary*. (2021). Pridobljeno iz <https://www.oed.com/>
27. Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
28. Pisk, J. (2019). *Filozofski pogled v drobovje športa*. Ljubljana: Slovensko društvo za filozofijo športa in Fakulteta z šport.
29. Podgoršek, L. (2020). *Ali e-športi spadajo na olimpijske igre?* Raziskovalna naloga v srednji šoli. Neobjavljeno delo.
30. Ratini, M. (19. 3. 2019). Is Video Game Addiction Real? WebMD Medical Reference. Pridobljeno iz <https://www.webmd.com/mental-health/addiction/video-game-addiction#1>
31. Rosell Llorens, M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476.
32. Smith-Schuster, J. (2019). *Ninja*. Time. Pridobljeno iz <https://time.com/collection/100-most-influential-people-2019/5567713/ninja/>
33. *SPID*. (2021). Pridobljeno iz <https://spid.si/>
34. Suhadolnik, G. (14. 5. 2020). *E-šport lahko postane novi nogomet*. Finance. <https://manager.finance.si/8961535/E-sport-lahko-posta-ne-novi-nogomet>
35. Suits, B. H. (2020). *Muren*. Ljubljana: Sophia.
36. Thiel, A. in John, J. M. (2018). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315.
37. Turner, R. (11. 1. 2019). *Are E-sports Really Sports? An Answer to Jim Parry's »E-sports Are Not Sports«*. Medium. Pridobljeno iz <https://medium.com/sensible-marks-of-ideas/are-e-sports-really-sports-cce472f6177a>
38. *UEFA eEURO 2020: All the results*. (24. 5. 2020). Pridobljeno iz <https://www.uefa.com/euro-pean-qualifiers/news/025b-0ee51fc433de-c87833c21913-1000--eeuro-2020-all-the-results/>
39. Zavrtanik, M. (21. 12. 2020). *Igranje videoiger kot šport? Poznavalci napovedujejo, da gre za neizogiben razvoj*. MMC RTV Slovenija. Pridobljeno iz <https://www.rtvlo.si/znanost-in-tehnologija/igranje-videoiger-kot-sport-poznavalci-napovedujejo-da-gre-za-neizogiben-razvoj/546325>

dr. Jernej Pisk, prof. šp. vzg.
jernej.pisk@gmail.com