



Joel Pastimäe

E-SPORDI HARRASTAMINE EESTIS

LÕPUTÖÖ

Teenusmajanduse instituut

Teabehalduse ja infosüsteemide korraldamise õppekava

Juhendaja: Heli Freienthal

Mõdriku 2022

Autori deklaratsioon ja lihtlitsents

Mina, **Joel Pastimäe**, tõendan, et lõputöö on minu kirjutatud. Töö koostamisel kasutatud teiste autorite, sh juhendaja teostele on viidatud õiguspäraselt.

Kõik isiklikud ja varalised autoriõigused käesoleva lõputöö osas kuuluvad autorile ainuisikuliselt ning need on kaitstud autoriõiguse seadusega.

Juhendaja **Heli Freienthal** /allkirjastatud digitaalselt/

Lõputöö on kaitsmisele lubatud Teenusmajanduse instituudi direktori korraldusega nr 1-14/55 kuupäev 02.05.2022.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, **Joel Pastimäe** sünnikuupäev: **22.05.2000** annan Tallinna Tehnikakõrgkoolile (edaspidi kõrgkool) tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose **E-spordi harrastamine Eestis**

1. reprodutseerimiseks paberkandjal kõrgkooli raamatukogus avaldamise ja säilitamise eesmärgil;
2. elektroonseks avaldamiseks kõrgkooli repositooriumi kaudu;
3. kui lõputöö avaldamisele on instituudi direktori korraldusega kehtestatud tähtajaline piirang, lõputöö avaldada pärast piirangu lõppemist.

Olen teadlik, et nimetatud õigused jäävad alles ka autorile ja kinnitan, et:

1. lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid ega muid õigusi;
2. PDF-failina esitatud töö vastab täielikult kirjalikult esitatud tööle.

Mõdrikul 02.05.2022 /allkirjastatud digitaalselt/

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	4
1 E-SPORDI KUI TÖÖSTUSHARU TEOREETILISE KÄSITLEMISE LÄHTEKOHAD	6
1.1 Sport kui majandusharu ja e-spordi osa selles	9
1.2 E-sporti ja e-sportlasi ühendavad organisatsioonid ja üksused Maailmas	12
1.3 E-sport Eestis, selle arendamise võimalused ja võimalikud takistused, probleemid.....	15
2 EMPIIRILISE UURINGU METOODIKA	19
3 EMPIIRILISE UURINGU TULEMUSTE ANALÜÜS	21
3.1 E-spordi huviliste ja mittehuviliste küsimustiku valimi ülesehitus	21
3.1.1 E-spordi huviliste e-spordi tarbimisharjumused valimis.....	22
3.1.2 E-spordist mittehuvituvate vastajate seisukohad ja arusaamad seoses e-spordiga	28
3.1.3 Valimi hinnangud seoses E-spordi kui valdkonna ja traditsiooniline spordialana.....	32
3.2 E-sportlaste seisukohad seoses e-spordi harrastamisega	35
3.3 Uuringust tulenevad järeldused ja ettepanekud	41
KOKKUVÕTE.....	43
SUMMARY	44
VIIDATUD ALLIKAD.....	45
LISAD	50
Lisa 1. Üldine küsimustik uuringu läbiviimiseks.....	50
Lisa 2. E-sportlastele suunatud küsimustik	56

SISSEJUHATUS

E-spordi teema on aktuaalne, sest e-spordi vaatajanumbrid on iga aasta tugevalt kasvanud. 2019. aastal oli ülemaailmne vaatajaskond 450 miljonit inimest, 2020. aastal oli vaatajaskond 495 miljonit inimest. Lähiaastatel ennustatakse veel suurt kasvu ning 2023. aastaks on eeldatavad vaatajanumbrid umbes 650 miljonit inimest (Roundhill Investments, 2020). Hamari ja Sjöblom (2017) defineerivad oma uuringus, et e-sport on arvutimängudes võistlemine ükskõik millisel tasemel. Võistlejad ei pea olema professionaalid, kes tegelevad e-spordiga kui oma tavapärase tööga. Igaüks võib tegeleda e-spordiga ning turniire toimub kõikidel oskustasemetel.

Lõputöö probleem seisneb selles, et Eestis puudub selge ülevaade e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumustest ja arusaam valdkonna tulevikust nii riigi tasemel kui ka erasektori tasemel. Eestis puudub ülevaade tarbimiseelistustest seoses Eesti keelse sisuga ning peamistest puudustest võrreldes teiste spordialadega. Valdkonna noorusest on tingitud andmete väike või puudulik kogus ning selle pärast on e-spordi mõju tarbijatele uurimata.

Lõputöö eesmärk on välja selgitada Eesti elanike e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumuste eripärad ja osapoolte seisukohad, et tulemuste ja analüüsi põhjal teha ettepanekuid valdkonna arendamiseks.

Eesmärgi täitmiseks on püstitatud järgmised uurimisülesanded:

- anda ülevaade e-spordi olemusest ja eripäradest võrreldes traditsiooniliste spordialadega ning analüüsida sporti kui majandusharu;
- kirjeldada e-sporti ja e-sportlasi ühendavaid ühendusi ning analüüsida arendamise võimalusi ja takistusi Eestis;
- valida sobiv metoodika ja koostada andmete kogumise instrumendid empiirilise uuringu läbiviimiseks;
- kaardistada erinevatest vanusegruppidest moodustatud valimi põhjal empiiriline uuring Eesti e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumustest;
- analüüsida uuringu tulemusi ja teha ettepanekuid Eesti e-spordi arendamiseks.

Lõputöö koosneb teoreetilisest osast ja empiirilisest osast. Töö teoreetilises osas annab autor ülevaate e-spordist ehk mis on e-sport ja kuidas see erineb tavapärastest spordialadest. Teises alapeatükis selgitatakse spordi mõju majandusele ning millist osa hõlmab selles e-sport. Kolmandas ja neljandas alapeatükis antakse ülevaade e-spordi organisatsioonidest ja ühingutest ning

analüüsitakse arendamise võimalusi ja potentsiaalseid probleeme Eestis. Teoreetiline osa koosneb ingliskeelsest kirjandusest ning eesti- ja ingliskeelsetest veebiallikatest ja artiklitest. Veebiallikaid on palju, sest teema on noor ja paberkandjal on vähe informatsiooni. Töö empiiriline osa toetub autori poolt läbi viidud huviliste küsitlusele ja e-sportlaste küsitlusele, mille eesmärk on välja selgitada Eesti e-spordi tarbijate, e-spordi mittehuvituvate ning e-sportlaste tarbimiskäitumised ja tegemised valdkonnas. Analüüsi käigus keskendutakse huviliste tarbimisele ja seda mõjutavatele teguritele, mittehuvituvate inimeste eelistustele seoses spordiga ja e-spordiga ning e-spordi puudustele võrreldes traditsiooniliste spordialadega. Lisaks keskendutakse e-sportlaste harjumustele ja tegevustele valdkonnas ning potentsiaalsetele probleemidele e-sportlaste seisukohast. Tulemuste ja analüüsi alusel teeb autor omapoolseid järeldusi ja ettepanekuid tuginedes uuringu tulemustele ja teoreetilisele osale.

1 E-SPORDI KUI TÖÖSTUSHARU TEOREETILISE KÄSITLEMISE LÄHTEKOHA

E-sport on spordiala, mille tegevus toimub elektrooniliste süsteemide abil; kõik käsud, sisestused ja väljastused tulenevad inimese ja arvuti/masina omavahelisest suhtlusest. Lihtsamalt öeldes on e-sport arvutimängudes võistlemine, olgu selleks kas algaja või professionaali tasemel (Hamari, 2017, lk 211). E-spordil on mitu erinevat ala, nagu ka traditsioonilisel spordil. Kuigi mängudel on oma eripärad võistluste korraldamisel ja korraldajad sõltuvad mängust, on üldine struktuur sarnane. Tegevusi koordineerivad liigad, turniirid ja edetabelid ning mängijad kuuluvad meeskondadesse või organisatsioonidesse, mille tegevust toetavad erinevad sponsorid (ibid., lk 211). Vahe tuleb, et kas võistlusi korraldab mängu looja/arendaja või võistlusi korraldavad kolmandad osapooled.

E-spordi ürituste korraldamine ja tegevuse õigused erinevad võrreldes traditsioonilise spordiga. Tavalise spordi puhul ei „oma“ keegi sporti. Erinevatel organisatsioonidel ja juhtorganitel on küll tugev mõju spordile, kuid nad ei „oma“ sporti. E-spordi puhul otsustab kõik mängu arendaja või väljaandja. Nemad omavad seda intellektuaalset vara ning arendajad saavad otsustada, kuidas peavad turniirid ja üritused olema korraldatud. Enamasti on E-spordil kaks peamist võistlusstruktuuri: lahtine ökosüsteem ja kinnine ökosüsteem (Kuzminsky, 2019). Kinnine ökosüsteem e-spordis on sarnane Ameerika spordiliigade „frantsiisidega“, kus tiimid ei lange kunagi liigast välja ja liiga poolt tekitatud tulu jagatakse tiimide vahel. Lahtine ökosüsteem sarnaneb rohkem Euroopa jalgpalliliigadega, kus madalama liiga võitnud meeskond saab koha tugevamas liigas ja viimase koha saanud meeskond tugevas liigas langeb nõrgemasse (Noll, 2002). Kuigi lahtises ökosüsteemis ei ole nii-öelda tippliigat, on siiski suurturniirid, kus võistlevad parimad meeskonnad. Suurturniiril osalemiseks peavad meeskonnad võitma kvalifikatsiooniturniire. Lahtises ökosüsteemis muutuvad brändid tihti, sest halbade tulemuste puhul ei saa tiim nii palju tähelepanu ning võivad lahkuda e-spordist. Mõlemal süsteemil on omad plussid ja miinused. Kinnine süsteem tekitab suurema tulu liigale ning on paljudele traditsiooniliste spordifännidele kergemini arusaadav. Lahtises süsteemis võistlevad erinevad kolmandad osapooled turniiride korraldamise poolest, üritades saada maailma parimad oma turniiridele osalema. Lahtine ökosüsteem peaks idee poolest tekitama parema võistluskeskkonna mängijatele, kus on võimalik puhtalt oma oskustega kvalifitseerida suurturniirile ning turniir lõpuks ka võita. Samas mõlema ökosüsteemi puhul ei tohi unustada madalamad tasemed. Kõik ei saa võistelda tipptasemel ning kuidagi peavad uued mängijad saama võimaluse näidata oma oskusi (Kuzminsky, 2019). Iga

spordiala ellu jäämiseks on vaja uusi mängijaid ja huvilisi, kes aktiivselt tegeleksid valdkonnas ning toetaks meeskondi ja sporti.

E-sport on tihti jaotatud kategooriate kaupa. Kategooriate nimekiri on pikk, kuid mitmetel kategooriatel on sarnasused. Näiteks on enamik populaarsetest mängudest ja kategooriatest meeskonnamängud. Peamised kategooriad on:

- MOBA – *multiplayer online battle arena* (näiteks *League of Legends*, *DOTA 2*);
- FPS – *first person shooter* (näiteks *Counter-Strike: Global Offensive*);
- RTS – *real time strategy* (näiteks *Starcraft 2*);
- spordimängud (näiteks FIFA – jalgpall);
- kaklusemängud (näiteks *Tekken*, *Super Smash Brothers*) (Hamari, 2017, lk 212).

Sõltuvalt kategooriast on mõned turniirid tunduvalt kõrgema staatusega. Näiteks DOTA 2 turniir „*The International*“ on kõige suurema auhinnafondiga e-spordi turniir maailmas, mille auhinnafond oli 2021. aastal 40 miljonit USA dollarit (Previous Updates, 2021). Kaklusemängude kõige tähtsamad turniirid on EVO (*Evolution Championship Series*) turniirid, kus toimuvad kõikide suuremate kaklusemängude turniirid (EVO Official Tournament List, 2021). Igal spordialal ja e-spordialal on turniirid, millel on suurem tähtsus ja staatus. Nende turniiride võitudest unistavad nii mängijad kui ka fännid.

Kõige populaarsem e-sport on ettevõtte *Riot Games* poolt loodud ja arendatud *League of Legends* (tihti lühendatud kui LOL), mis avaldati 27. oktoobril 2009. aastal (*Welcome to the ...*, 2021). Mängus on kaks viieliikmelist meeskonda ning mängu eesmärk on vallutada vastasmeeskonna kindlus/baas. Mängijad peavad valima endale „kangelase“ ning mängu jooksul muutub nende tegelane tugevamaks, kui ta saavutab mingi eesmärgi või leiab kasulikke asju kaardilt. Mängu kaamerapilt on ülevalt alla vaadatud (ibid.). 2020. aasta keskmine mängijate arv iga kuu oli 115 miljonit kasutajat ning keskmiselt 4 miljonit kasutajat mängis mängu iga päev (*How Many People ...*, 2021). Mängu turniire ja liigasid peamiselt korraldab ettevõtte ise, peamised üritused on meistrivõistlused „*Worlds*“ ja „*MSI*“ ning suurimad liigad on LCS (Põhja-Ameerika liiga), LEC (Euroopa liiga) ja LCK (Lõuna-Korea liiga). Tuntud ja populaarsed professionaalsed mängijad on näiteks lõuna-korealane Lee „*Faker*“ Sang-hyeok, taanlane Søren „*Bjergsen*“ Bjerg, ameeriklane Yiliang „*Doublelift*“ Peng, taanlane Rasmus „*Caps*“ Winther, horvaatlane Luka „*Perkz*“ Perković (Clarke, 2020). *League of Legends* on väga rahvusvaheline, kuid ajalooliselt on suurimate mängijate ja fännide arvuga piirkonnad Aasia ja Euroopa.

Kõige populaarsem sõjamäng on ettevõtte Valve poolt loodud *Counter-Strike: Global Offensive* (Lühidalt CS:GO), mis on jätk 1999. aastal loodud originaal mängule *Counter-Strike*. Ametlikult ilmus *Counter-Strike: Global Offensive* välja 21. august 2012 (About CS:GO, 2021). Mängus on kaks viieliikmelist meeskonda, kus ühe meeskonna eesmärk on hävitada üks kahest sihtmärgist ning teise meeskonna eesmärk on neid takistada. Mängu kaamera asub tegelaste silmades. Meeskondadel on nimetused „*Terrorist*“ ja „*Counter-terrorist*“, mille tõttu paljudele sponsoritele ei meeldi seos terrorismiga. Mõnede organisatsioonide puhul, kellel on meeskonnad nii *Counter-Strike*-is kui ka *League of Legends*-is, on ühed sponsorid ainult *League of Legends*-il meeskonnal (Our Partners, 2021). *Counter-Strike: Global Offensive*-il on iga kuu aktiivseid kasutajaid 27 miljonit (About CS:GO, 2021). Turniire korraldavad enamasti kolmandad isikud ja ettevõtted, nagu ESL, *Blast*. Valve toetab iga aastaseid suurturniire, kuid nad toetavad ainult turniiri auhinnafondi poolest. Tuntud ja populaarsed professionaalsed mängijad on näiteks ukrainlane Oleksandr „*S1mple*“ Kostylev, taanlane Nicolai „*Dev1ce*“ Reedtz, bosniaalane Nikola „*NiKo*“ Kovač, brasiillane Gabriel „*FalleN*“ Toledo (Clarke, 2020). Suurima mängijate arvuga piirkonnad *Counter-Strike*-is on Euroopa ja Brasiilia, erinevalt paljude teiste e-spordialadega ei ole *Counter-Strike: Global Offensive* populaarne Aasias.

Kõige suurema turniiri auhinnafondiga ja suuruselt kolmas populaarseim e-sport on ettevõtte Valve poolt loodud DOTA 2, mis loodi 9. juulil 2013 (Previous Updates, 2021). DOTA 2 sarnaneb palju *League of Legends*-iga, mängus on kaks viieliikmelist meeskonda, kus meeskonnad üritavad hävitada üksteise baasi. Mängukaamera on ülevalt alla vaates. Mängijad valivad endale „kangelase“, kes muutuvad mängu jooksul tugevamaks igasuguste võimetega. Aktiivseid kasutajaid iga kuu on keskmiselt mängul 10 miljonit (Player Activity, 2021). Ettevõtte Valve korraldab iga aasta turniiri „*The International*“, mis on suurima auhinnafondiga turniir e-spordis. Teisi turniire korraldavad kolmandad osapooled. Tuntud ja populaarsed professionaalsed mängijad on näiteks taanlane Johan „*N0tail*“ Sundstein, sakslane Kuro „*KuroKy*“ Salehi Takhasomi, jordaania/poolakas Amer „*Miracle-*“, Al-Barkawi, eestlane Clement „*Puppey*“ Ivanov (Minnie, 2020). DOTA 2 võrreldakse väga tihti *League of Legends*-iga, sest mängud on väga sarnaselt üles ehitatud, võhikul on keeruline vahet teha mängudel. Selle tõttu on keeruline uutel mängijatel saada reeglitest ja mängudest aru, sest iga kangelasel on omad tugevused, mis toimivad ainult teatud olukordades. Erinevalt traditsioonilistele spordialadele, kus enamik spordialasid on algajatele lihtne arusaamise poolest, kuid meistriks on keeruline saada, siis DOTA 2 puhul on tegemist mänguga, millest on algajatel keeruline aru saada ja meistriks tulla.

E-spordi puhul esinevad mitmed seosed erinevate seaduste ja õigustega, nagu intellektuaalne omand ja litsentsid, avalikkuse õigused, hasartmängude reguleerimine, eraelu puutumatuse seadus, autoriõigused jpt. Lisaks esinevad erinevad kokkulepped ja lepingud mängijate, meeskondade, organisatsioonide, investorite ja liigade vahel (Hoppe, 2020). E-sport on väga värske teema, mille pärast esinevad argumendid, et kas tegemist on tegelikult spordiga. Kuigi e-sportlased ei võistle oma füüsilise võimega ning võistlus toimub elektroonilises arvuti keskkonnas, võib e-sport siiski mõjuda väga kurnavalt. Füüsiline mõju sõltub väga palju mängust, kuid kõik võistlused on kurnavad ja väsitavad vaimsele tervisele (Hamari, 2017, lk 212). Spordi idee on siiski võistlus, mitte otseselt füüsiline pingutus. Spordivõistlustel on seitse (7) peamist printsiipi: inimesed; pühendumus ja jagatud väärtused; võistlus või konkurss; reeglid ja regulatsioonid; juhtorganid (näiteks FIFA); sportlaste oskused; ning viimasena füüsiline olemus. Inimeste puhul on mõeldud seda, et tegevust korraldavad ja viivad läbi inimesed, mitte robotid ega tehisintellektid (Anyang-Kaakriye, 2018, lk 9-11). E-sport on sarnane selles osas malega, kus esineb vaidlus, et kas on ikka tegemist spordiga. See-eest erinevad arvamused riigiti suurelt. Hiina kuulutas e-spordi ametlikuks spordialaks juba 2003. aastal ning 2016. aastal kuulutas e-spordi riiklikuks tööstuseks, pakkudes inimestele töid riigis (*Esports Market Size ...*, 2020). Need riigid, kes kuulutasid e-spordi ametlikuks varem, on teinud juba esimesed sammud, et valdkond saaks parema tugisüsteemi arenguks.

1.1 Sport kui majandusharu ja e-spordi osa selles

Tänapäeva sporditurg ja tööstus on väärt kusagil 500 miljardi USA dollari kuni 650 miljardi USA dollari vahel, sinna hulka kuuluvad näiteks infrastruktuuri loomine ja ehitamine, sportimisvarustus ja -seadmed, tooted ja üritused, teleülekanded. Täpset väärtust on raske määrata ning aastati võib tulu olla väga erinev. COVID-19 pärast jäid paljud turniirid ära või lükati edasi ning turu väärtus oli 2020. aastal u 400 miljardit USA dollarit, mis on ikkagi suurem kui 2015. aasta sporditööstus (*Sports Market ...*, 2021). Selle tõttu paljud riigid üritavad kasutada valdkonda majanduse ergutamiseks ja kasvatamiseks. Kõige suurema osa turust, 2014. aasta seisuga 44%, moodustavad spordiriided, varustus ja jalanõud (Kearney, 2014). Spordiüritused moodustavad turust 11%, mis on umbes 80 miljardit USA dollarit. Kõige suurema tuluga spordiala on jalgpall, kuid kõige suurema tuluga spordiliiga on NFL – Ameerika jalgpall (ibid.). Selle põhjuseks on see, et jalgpall on väga laialt levinud spordiala ning kõige suuremad jalgpallis olevad nimed ja klubid mängivad erinevates liigades ja riikides, kuid Ameerika jalgpall on populaarne ainult USA-s. Jalgpalli üritused tekitavad kogu maailmas umbes 35 miljardit USA dollarit tulu, teised spordialad jäävad kaugele maha. Kui

kombineerida kõik USA spordialad ja liigad (Ameerika jalgpall, korvpall, hoki, NASCAR, pesapall ja ülikooli spordiliigad), siis need tekitavad 28 miljardit USA dollarit tulu. Ürituste poolest järgneb Vormel 1, mis genereerib ainult võidusõitudega 4,6 miljardit USA dollarit tulu, sinna hulka ei kuulu toodete müük ega riiete müük. Koos kõikide turu osadega moodustab sport maailma vaba aja veetmise valdkondadest 34%, mis paneb spordi teisele kohale (*Sports - \$614 Billion ...*, 2019). Sporditurg loob oma väärtuse tuginedes neljale suuremale sambale:

- omadused – selle all mõistetakse immateriaalset põhivara. Sinna hulka kuuluvad spordiliigad, meeskonnad ja frantsiisid, sportlased;
- õigused ja õiguste haldamine – peamiselt kuuluvad siia alla meedia ja turunduse õigused. Omanikud tegutsevad vara nimel ning kauplevad erinevate meedia ja teleülekannete õigustega;
- üritused – hästi korraldatud üritused tekitavad uusi võimalusi tulu teenimiseks;
- sisu – üritustele on piletite arv piiratud. Seega on vaja ülekandeid kas televiisori või interneti vahendusel. Ringhäälinguorganisatsioonide ja sponsorite vajadused on väga tähtsal kohal tulu teenimisel (Kearney, 2014).

2019. aastal e-spordi turg ületas 1 miljardi USA dollari tulu tähise, aasta lõpuks oli kogutulu 1,1 miljardit, 26% võrra rohkem võrreldes eelmise aastaga. Peaaegu pool kogutulust tuleb sponsoritelt, nagu *Red Bull*, *T-mobile*, *Audi* jpt. Sellele järgnevad nii meediatulu ja reklaamindus (Pickell, 2019). Suur kasv on tugevalt tingitud faktist, et e-spordi ülekanded, erinevalt traditsioonilise spordi ülekannetest, toimuvad enamasti otseülekanne rakenduste abil, nagu *Twitch*. Tänu sellele on võistlustele väga kerge ligipääs ning fännid saavad interneti vahendusel vaadata ametlike turniiride ülekandeid ilma spordipaketi ostmata. E-spordile ennustatakse lähitulevikus väga suurt kasvu ning ennustuste kohaselt jätkub kasv iga aastase liitmääraga 24,4% aastatest 2020 kuni 2027 (*Esports Market Size ...*, 2020). Kõige suuremat kasvu tulu poolest ennustatakse lähitulevikus just meediatulule ja meediaõigustele. Sinna hulka kuuluvad näiteks korraldajatele, tiimidele ja liigadele makstud tulu ülekannete õiguste eest. Kui turu väärtus 2020. aastal oli umbes 1,5 miljardit USA dollarit, siis ennustuse kohaselt on e-spordi turu väärtus 2027. aastaks 6,81 miljardit USA dollarit (ibid.). Valdkond on muutunud viimastel aastatel tunduvalt professionaalsemaks, mis on tekitanud tulusaid võimalusi mängu arendajatele, mängijatele, kuulsustele ja ürituste korraldajatele (Reyes, 2021). Tänapäeval saab e-sport olla karjääri rajamise võimalus. Lisaks paljud ülikoolid ja kõrgkoolid on loonud e-spordi õppekavasid oskuste arendamiseks. Põhja-Ameerika e-spordi ühing NASEF (*North America Scholastic Esports Federation*) arendab e-spordi ökosüsteemi kooli tasemel, aitab keskkoolidel luua e-spordiklubisid ja meeskondi ning pakub treenereid ja õpetusi.

See ühing lõi strateegilise liidu Jaapani võrdväärse ühingu JHSEF-ga (*Japan High School Esports Federation*), et arendada ja reklaamida e-sporti kui haridusplatvormina USA-s ja Jaapanis (*Esports Market Size ...*, 2020). Koolitasemel muutub e-spordi tähtsus nii võistlemisel kui ka hariduse omandamisel. Tänu sellele hakkab e-sport sarnanema traditsiooniliste spordialadega, kus noortel on omad spordiakadeemiad ja trennid.

COVID-19 mõjutas kogu spordimaailma ning e-sport ei pääsenud muutustest. Kuigi enamasti peetakse e-sporti interneti ökosüsteemiks, siis kõik peamised turniirid ja liigad toimuvad kohalikes, võrguühendusega tingimustes (Seck, 2020). Mitmed turniirid ja üritused tühistati või lükati edasi ning enamik turniire hakati korraldama üle interneti, mitte LAN (*local Area Network*, eesti keeles kohtvõrk, lokaalvõrk) tingimustes. Umbes 8% turniiridest ja üritustest tühistati, 26% üritustest lükati edasi, 53% liikusid üle interneti tingimustesse ja 13% turniiridest jäid graafikusse muutumata (*Esports Market Size ...*, 2020). Samas, erinevalt paljudest traditsioonilistest spordialadest, on e-spordi turniire võimalik väga edukalt korraldada üle interneti, kus mängijad ja korraldajad ei puutu kunagi üksteisega füüsiliselt kokku. Vaatajanumbrid selle pärast ei langenud ning pigem kasvasid. E-spordi liigad ei kaotanud oma sponsoreid ja mõned liigad said sponsoreid juurde, nagu *League of Legends*-i liiga LCS sai juurde Honda sponsori (Haider, 2021). Kui kõik traditsioonilised spordiüritused olid peatatud, arvutimängud ja e-sport nägi populaarsuses suurt tõusu. Tänu sellele paljud sportlased ja traditsioonilise spordialade korraldajad üritasid leida viise, kuidas kõita oma vaatajaskonda ja säilitama mingit tulu. Kõige sujuvam ja edukam sidumine toimus motospordil. Mitmed motospordi alad, nagu Vormel 1, NASCAR, *IndyCar*, *W Series* ja *Le Mans*, löid oma tavalise graafiku asemel võidusõidu simulatsiooni liigad. Nendes liigades sõitsid paljud võistlussarja päris sõitjad ning võistlused tõid palju vaatajaid e-spordini nii voogedastuste abil internetis kui ka traditsiooniliste teleülekannete abil (Seck, 2020). Motospordi alad toimivadki kõige paremini e-spordina võrreldes teiste traditsiooniliste spordialadega, sest enamik spordi arvutimängudest ei ole realistlikud ega tõesed oma spordile.

2019. aastal oli e-spordi vaatajaskond umbes 454 miljonit inimest, millele ennustatakse veel suurt kasvu: 2023. aastaks 650 miljonit vaatajat. 454 miljonist inimesest on umbes 200 miljonit suured huvilised ja entusiastid ning ülejäänud on aeg-ajalt vaatajad (Pickell, 2019). Peaaegu 60% vaatajaskonnast on pärit Aasiast. Enamik vaatajatest on meessoost, kuid viimastel aastatel on naiste osakaal märkimisväärselt kasvanud, 2016. aastal oli naiste osakaal 6%, 2019. aastal umbes 30% (ibid.). Võrreldes Ameerika spordiliigasid ja *League of Legends*-i liigade vaatajaskonda, on ainult ühel traditsioonilise spordiala liigal suurem vaatajaskond, selleks on NFL – Ameerika jalgpall. NFL

Finaalil „*Superbowl*“ oli umbes 124 miljonit vaatajat, *League of Legends* turniiri „*Worlds*“ finaali vaatas umbes 58 miljonit (Jones, 2019). Teistel liigadel, nagu MLB, NBA ja NHL, on palju väiksemad vaatajanumbrid turniiridel, ligi 20 miljonit vähem samaaegset vaatajat. Samas kui võrrelda üleüldist vaatajaskonda ja mitte liigade vaatajaskonda, on traditsioonilisel spordil tunduvalt rohkem vaatajaid. Kõige populaarsem spordiala on jalgpall, millel on üle maailma 4 miljardit vaatajat. Sellele järgnevad kriiket, hoki, tennis, korvpall, võrkpall (*Esports viewership ...*, 2020). Kõige suurema vaatajanumbritega mäng spordiliigades on jalgpalli Meistriliiga finaalil, millel on keskmiselt iga aasta umbes 450 miljonit vaatajat (Goble, 2019), kolm korda rohkem kui „*Superbowl*“-il ning seitse korda rohkem kui *League of Legends*-i „*Worlds*“ turniiril. *League of Legends*-i liigade hooaja esimesed mängud saavad ainult *Twitch* ülekannete vahendusel üle 1 miljoni samaaegse vaataja, mille hulka ei kuulu teleülekanne ega Hiina vaatajanumbrid (*Esports viewership ...*, 2020). Hiinas ei kasutata rahvusvahelisi voogedastuse rakendusi nagu *Twitch*, vaid kasutatakse enda rakendusi, mis levivad ja toimivad ainult Hiinas. Teleülekannete puhul on keeruline anda kindlat numbrit, sest osad üritused on mitmetes riikides saadaval televiisoris ülekannetena, kuid mõningatel turniiridel puudub teleülekanne.

1.2 E-sporti ja e-sportlasi ühendavad organisatsioonid ja üksused Maailmas

E-spordi alla kuuluvad mitmed erinevad arvutimängud, millel on erinevad arendajad ja IP (*intellectual property*) omanikud. Arendajate poolt on suurimad ettevõtted *Activision*, *Blizzard*, *Riot* ja *Valve* ning ürituste korraldamise poolt ja teiste kolmandate osapoolte poolt on suurimad ettevõtted *ESL*, *Blast*, *MSI* ja paljud teised tehnika ettevõtted (Kovalova, 2020). E-spordi vastu huvi tõusis massiliselt 2010-ndatel aastatel nii vaatajate kui ka sponsorite, korraldajate ja rahvusvaheliste komiteede hulgas. See põhjustas palju investeerimist valdkonda (*Intellectual Property ...*, 2021). Sellises olukorras tekivad mitmed juriidilised küsimused seoses huvirühmadega. Erinevalt traditsioonilise spordiga on e-sport keerukas autorluse osas, sest arvutimängud kasutavad ära erinevaid kunstistiile ja inimeste väljamõeldisi mängu loomisel ning keegi omab mängu litsentsi, mis ei juhtu traditsioonilistes sportides. Intellektuaalne vara on ülioluline osa e-spordist, mis tegeleb teguritega nagu vara omanikud, kokkulepped, reklaamindus ja litsentsid. Arendajad ja maaletoojad üldiselt arvavad, et vara kuulub täielikult neile. Samas ürituste korraldajatel ja kolmandatel isikutel on siiski mingid õigused, sest ülekannete käigus on neil võimalik näidata oma leidlikkust ja kunsti (*ibid.*). Autoriõiguste kaitse ja õigused loominguliste teoste üle e-spordis sõltub riigist. Mängu loomine hõlmab mitmeid erineva ala eksperte, nagu mängudisainerid, helitehnikud, programmeerijad, kunstnikud ning tekib küsimus, kui suur õigus on nendel ekspertidel mängu üle.

Mängijad kuuluvad meeskondadesse nagu ka traditsioonilises spordis. Kui enamasti traditsioonilises spordis on spordiklubid, siis e-spordis kutsutakse klubisid „organisatsioonideks“. Kõige suuremad e-spordi organisatsioonid on väärt mitusada miljonit ning paljude organisatsioonide sponsorid või omanikud on ka näiteks traditsioonilise spordiklubid. Suurematel organisatsioonidel on meeskonnad ja mängijad peaaegu kõikides e-spordimängudes. Suurimad e-spordi organisatsioonid on:

- TSM (*TeamSoloMid*) – väärtus u 400 miljonit USD;
- C9 (*Cloud9*) – väärtus u 350 miljonit USD;
- *Team Liquid* – väärtus u 320 miljonit USD;
- *FaZe Clan* – väärtus u 300 miljonit USD;
- 100T (*100 Thieves*) – väärtus u 200 miljonit USD (Boggs, 2021).

Paljud traditsiooniliste sporditiimide omanikud leiavad, et e-sporti investeerimine on väga kasulik ning mõlemad valdkonnad võivad üks teise pealt õppida. Mitmete Ameerika meeskondade omanikud on investeerinud frantsiisidega liigadesse, milleks on peamiselt kas *League of Legends*-i, *Overwatch* või *Call of Duty* liigad (Stern, 2019). Zach Leonsis, ettevõtte *Monumental Sports & Entertainment* üks asepresident, ütles et, inimesed kipuvad unustama, et traditsioonilised spordiliigad on juba eksisteerinud peaaegu 100 aastat, kõik meeskonnad ja brändid on juba tugevalt kindlaks kujunenud. Ta lisas, et e-sport teeb alles oma esimesi tõelisi samme (Stern, 2019). Tema pere investeeris populaarsesse ja edukasse e-spordi organisatsiooni *Team Liquid*. Peamine kasu, mis tuleneb nii spordi kui ka e-spordi organisatsiooni omamisest on oskus kasutada parimaid tavasid oma valdkondadest. Jätkates Zach Leonsis näite puhul hakkas tema jäähoki klubi *Washington Capitals* ja e-spordi organisatsioon *Team Liquid* tegema koostööd. *Washington Capitals* hakkas kasutama voogedastusplatvorme (nagu *Twitch*), et näidata oma mängijaid teiselt küljelt ja paljud noored hokimängijad tegid omavahel võistlusi arvutimängudes. *Washington Capitals* omanikud õpetasid e-spordi organisatsioonile, kuidas on kõige parem disainida ja ehitada treeningasutusi. Lisaks saavad need investorid kasutada oma tutvusringkondi, et aidata e-spordi organisatsioone. *Team Liquid* investorid viisid organisatsiooni kokku *Marvel Studios*-ega, kes lõi uue „*Avengers*“ disainiga meeskonna särgid (ibid.). Paljudel jalgpalli ja korvpalliklubidel on ka olemas enda e-spordi osakond, mis tegeleb oma spordi virtuaalse vastega. Näiteks Saksamaa jalgpalliklubil *FC Schalke 04* on jalgpallimängus *Pro Evolution Soccer* virtuaalses liigas oma meeskond ning jalgpallimängus *FIFA* oma e-sportlased (*FC Schalke 04 ...*, 2021). Traditsiooniliste spordialade puhul on loogiline ja mõistlik luua enda e-spordiosakond virtuaalse mängu jaoks. Paljud

jalgpalliklubi fännid on selle pärast ka sama e-spordi meeskonna fännid, sest nad on sama üksus. E-spordi ja tavaliste spordi sümbioos on sellistes olukordades kõige kasulikum tulemus nii e-spordile kui ka klubile.

Suurima osa moodustavad e-spordist küll erasektori ettevõtted, nagu arendajad ja organisatsioonid, kuid siiski on olemas nii rahvusvahelised kui ka kohalikud mittetulundusühingud, mille peamiseks eesmärgiks on e-sportlaste õiguste kaitsmine ja e-spordi arendamine (Besombes, 2019). E-spordi arendamise all mõeldakse peamiselt normide ja protokollide koostamist, osapoolte toetamist ning juhtnööride koostamist nii rahvusvahelisel, maailmajagude kui ka riikide tasemel (*Creating One ...*, 2021). Paljude riigitasemete ühingute suurust ja mõju mõjutavad kohalik struktuur ja valitsemistava, näiteks mõningate riikide ministeeriumid tunnistavad ühingute olemasolu ja teevad aktiivselt koostööd, kuid mõningad riigid ei tunnista olemasolu. Lisaks ei kuulu kõik ühingud suurematesse rahvusvahelistesse ühingutesse. Mõned ühingud tegelevad vaid teatud arvutimängutega, mõned hõlmavad kõiki (Besombes, 2019). Osadel e-spordi mängudel on ka olemas enda mängijate ühendused, mis on mõeldud just e-sportlaste õiguste ja huvide kaitsmiseks.

Üks suurimaid ja mõjukamaid ühinguid e-spordis on IeSF (*International Esports Federation*), mis on Lõuna-Korea mittetulundusühing, mille peamiseks eesmärgiks on saada e-sport tunnustatud kui tõelisena spordina. 2021. aasta seisuga kuuluvad ühingusse 105 riigi e-spordi mittetulundusühingud (*Creating One ...*, 2021). Ühing loodi 8. augustil 2008 üheksa e-spordi mittetulundusühingu poolt, nendeks olid Taani, Lõuna-Korea, Saksamaa, Austria, Belgia, Holland, Šveits, Vietnam ja Taiwan. Esimene koosolek toimus neil sama aasta novembris. Järgmisel aastal korraldas IeSF oma esimese rahvusvahelise turniiri (ibid.). 2021. aastal korraldavad nad mitmeid erinevaid üritusi, mis on nähtaval ühingu koduleheküljel asuval kalendril. Sama aasta IeSF meistrivõistlustel on kinnitanud osalemist 85 riiki. IeSF president Vlad Marinescu lisas, et turniirid näitavad ühingu pühendumust e-spordi arendamisele üle maailma (Marinescu, 2021). Lisaks kalendriks on ühingu kodulehel olemas erinevad protokollid, raamistikud ja regulatsioonid tegutsemiseks, mis on mõeldud toetamiseks nii teisi ühinguid kui ka ürituste korraldajaid.

WESCO (*World Esports Consortium*) on rahvusvaheline mittetulundusühing, mille kontor asub Brasiilias. Ühing võtab liikmeks nii riikide e-spordi liite/föderatsioone kui ka erasektori ettevõtteid, mis toetavad e-spordi tegevust. WESCO asutajad on Hiina, Holland, Austraalia ja Brasiilia (*Our Purpose ...*, 2021). Ühingu eesmärk on nii arendada e-sporti kui ka propageerida e-sporti maailmas, võttes aluseks selle kultuurilised ja humanitaarsed väärtused. Eelkõige tegelevad nad noorte arenguprogrammidega. Lisaks on ühingu eesmärk toetada olemasolevaid koostööpartnereid, olgu

nendeks kas riikide e-spordiliidud, arendajad, organisatsioonid, ürituste korraldajad. Tegevust juhivad nad kolme märksõnaga: kvaliteet – peab kindlustama kõrge kvaliteedi oma e-spordi üritustel; maine – arendama oma mainet ja austust; tunnustus – pöörduma poliitiliste, meedia ja majanduse autoriteetide poole (ibid.). Liikmeks saamist ei takista tingimus, et kas e-spordiliit on tunnustatud riigi olümpiakomitee poolt või mitte. Ühingul on 109 koostööpartnerit, nendest 60 on riikide e-spordiliidud.

GEF (*Global Esports Federation*) propageerib e-spordi usaldusväärsust, legitiimsust ja prestiiži. GEF peamine missioon on konkurentsi arendamine ja kasvatamine ning kogukondade ja spordi, e-spordi, tehnoloogia sidemete arendamine (*The Global ...*, 2021). Ühingul on 115 rahvusvahelist partnerit, mille hulka kuuluvad riikide e-spordiliidud, rahvusvahelised ettevõtted ja brändid, arvutimängude arendajad ja maaletoojad, strateegilised partnerid. GEF tähtsustab kaasa arvavat, turvalist, tugevat ja jätkusuutliku ökosüsteemi, lisaks julgustavad innovatsiooni ja asjakohast tehnoloogia kasutusele võttu, olgu selleks kas AI, VR, AR, MR, IoT, 5G. Neil on viis peamist eesmärki:

- julgustada ja toetada olemasolevaid e-spordi föderatsioone, standardite, juhtnööride, regulatsioonide kehtestamine;
- sportlaste komisjoni loomine, mille peamised fookused oleksid sportlaste heaolu ja karjääri toetamine ning ausa mängu standardite arendamine;
- GEF valitsemistavade struktuuri ja juhtnööride arendamine;
- korraldama e-spordi võistlusi, konventsioone ja hariduse arendamise programme;
- looma ja läbi viima iga aastast „*Global Esports Games*“ võistlust (ibid.).

Ühingu kodulehelt leiab veel lisaks tutvustusele ja kontaktandmetele ka uudiseid ja artikleid, GEF korraldatud ürituste kohta informatsiooni ning ühingu koostööpartnereid.

1.3 E-sport Eestis, selle arendamise võimalused ja võimalikud takistused, probleemid

Eestil on mõningad aktiivsed ja tipptasemel e-sportlased, kuid meeskonnamängudes puuduvad tugevad Eesti meeskonnad. Eesti e-sportlased peavad leidma endale tihti rahvusvahelised meeskonnad, et nad saaksid võistelda tipptasemel. Eestil on kaks tõeliselt tipptasemel e-sportlast: DOTA 2 mängija Clement „Puppey“ Ivanov ja CS:GO mängija Robin „Ropz“ Kool (Liivand, 2021). Clement Ivanov on püsinud läbi DOTA 2 ajaloo üks maailma parimaid mängijaid ning

Robin Kool nimetati 2020. aastal maailma 7. parimaks mängijaks (Küngas, 2021). Madalamates liigades ja kohalikel turniiridel osaleb veel mitmeid noori eestlasi.

Eestis hetkel on olemas MTÜ Eesti Arvutispordi Liit, lühendina EASL, liit asutati 2020. aasta novembris. EASL on juriidiliste ja füüsiliste isikute vabatahtlik ühendus, mis on loodud küberspordi arendamiseks ja tegevuse koordineerimiseks Eestis (*MTÜ Eesti Arvutispordi ...*, 2021). Liidu eesmärk on küberspordi arendamine ja tegevuse juhtimine Eestis ning Eesti esindamine rahvusvahelistes küberspordi organisatsioonides ja avalikkuse huvides. Hetkel on EASL-il seitse liiget, liidu president on Heino Märks (ibid.). Arvutispordi liit kuulub 2021. aasta mai seisuga kolme rahvusvahelisse e-spordi ühingusse: IeSF, WESCO, GEF. Samas on Eestis stabiilse ja ühtse e-spordi liidu loomisega esinenud mitmeid probleeme. Mario Enni, *Wortex-Gaming* e-spordi klubi asutaja ütles, et see on kolmas niinimetatud liit, mida on viimase seitsme aasta jooksul üritatud luua. Lisaks ütleb Kaido Veski, et liit pole kohalike kogukondadega, kes on tegelenud juba mitmeid aastaid e-spordiga, ühendust võtnud (Veski, 2021). Liit pidi korraldama oma esimesed CS:GO Eesti meistrivõistlused 1. märtsil, kuid ürituse algus lükati mitu korda edasi ning plaani kohaselt ei kasutata selleks populaarset platvormi *FACEIT*, vaid ühe juhatuseliikme keskkonda *Passport.gg*, mis ei ole nii laialt tunnustatud. Levadia e-spordi osakonna juht Hannes Jürgen Stalde ütles, et ühingu tegevus ei tekita usaldatavust. Ta lisas juurde, et korraldajate ja EASL-i peamine siht on hoopis isiklik kasu, mitte valdkonna edendamine (ibid.). See-eest on organisatsioon noor ja tegevustega ei ole täielikult alustatud, mille tõttu on neil veel võimalik ennast heast küljest tõestada.

E-sport on rahvusvaheliselt arenenud väga kiirelt ning arengule ei ennustata aeglustumist (Kerswell, 2019). Eesti e-sport ei erine trendist, nii Eesti e-sportlased kui ka mängu arendajad on muutunud edukamaks. Rootsi ja Soome näitel saab kinnitust, et valdkonna arengule aitab kaasa ka kohalik mängutööstus. Näiteks kuulub Soomes virtuaalsport alates 2019. aastast riiklikku spordisüsteemi. Rootsis toimub tavaliselt iga aasta festival „*Dreamhack*“, mida kutsutakse nii öelda maailma suurimaks „*LAN party*“-iks. Soomes toimub sarnane festival „*Assembly*“, mis sai alguse üheksakümnendate alguses ning tänapäeval on üritus kantud vaimse kultuuripärandi nimistusse Soome haridus- ja kultuuriministeeriumi poolt (Veski, 2021). Eestis puuduvad õiged inimesed, kes oleksid valdkonnas eesrindlased ja juhiksid Eesti e-sporti paremini. Eesti puhul oleks vajalik samuti suurem e-spordi või *LAN party* üritus, mille puhul saaksid paljud huvilised näha e-sporti lähemalt. Lisaks võiks Eestis, sarnaselt nagu Ameerika Ühendriikidele, olla e-sport osa hariduse saamisel. Selle abil oleks võimalik õpetada ja viia noored paremini valdkonnaga kurssi ning paljud halvad eelarvamused e-spordi kohta leeveneksid. Samas Ühendriigid võtsid palju õppust teistelt tugevatelt

e-spordi riikidelt. Näiteks Taanil on olemas e-spordi strateegia, mille lõi Taani kultuuriministeerium (Henningson, 2019). Eesti saaks võtta õppust Taanilt, et luua tugev e-spordi ökosüsteem. Taanis saab juba väga noores eas tutvuda e-spordiga ning koolis saab käia e-spordi tundides. Nendes tundides ei õpetata ainult, kuidas mängus paremaks saada, vaid õpetatakse veel, kuidas töötada meeskonnas ning hoida oma tervist. Taanlaste ökosüsteem ei ole üles ehitatud puhtale kasumile, vaid süsteem toetab maailma parimaks saamist ja arusaama, et tähtsam on aus ja kõrge tasemeline mäng (*Denmark's Esports Scene ...*, 2020). Tugeva e-spordi põhjuseks Taanis on peamiselt suur huvi Taani valitsuse poolt. Õnneks on ka Eesti poliitikutel ja Eesti Olümpiakomiteel huvi e-spordi vastu (Veski, 2021). Sarnaselt Ühendriikidele on kahjuks Eestis huvi ja valdkonna sekkumine toimunud hilja. Kõikidel tugevatel e-spordiriikidel, nagu Lõuna-Korea ja Taani, on juba pikk ajalugu arvestades e-spordi vanust. Sellistel riikidel on juba esimesed sammud tehtud ning üldine tase on nendes riikides maailmaga võrreldes tunduvalt kõrgem. Arendamisel tuleb võtta aluseks Taani või Lõuna-Korea süsteem ning kasutada oma riigi eripära ja kultuuri ökosüsteemi loomisel. Ühendriikide ökosüsteem on seotud nende enda kultuuri ja paljude Taani idee ja mõtetega (*Denmark's Esports Scene ...*, 2020). Eesti puhul tuleb ka seostada edukate e-spordi riikide põhimõtted ja Eesti spordi eripärad.

Eesti probleemid ja takistused e-spordis on sarnased teiste riikidega. E-sport on võrreldes paljude teiste valdkondadega väga värske, mille tõttu esinevad kasvuvalud. Sellest tingitult pole veel loodud ideaalset valemit, kuidas käituda valdkonnaga. E-spordi edu ja areng ei pruugi kohe välja paista, vaid peab stabiilselt ja toetavalt tegutsema kuni tunnustus saabub (*Four Problems ...*, 2018). Kuigi Eestil on olnud probleeme ühtse ja stabiilse e-spordiliidu loomisel, siis standardite puudumine on levinud probleem kogu maailmas. Mõned leiavad, et vähene reguleerimine ja sekkumine on kasulik ning selgitavad seda sellega, et see aitab organisatsioonidel aktiivselt areneda (Rodin, 2020). Samas kui puuduvad raamistikud, siis probleemide lahendamine on keerulisem. Lahendus on juba loodud traditsioonilises spordis, raamistike, reeglite ja protokollide loomine ei pea algama nullist. Spordialad vajavad teatud reegleid ja regulatsioone. E-spordialad saavad võtta paljud seadused üle traditsioonilisest spordist, mis puudutavad mängijaid, meeskondi ja organisatsioone. Praegu nii välismaal kui ka Eestis korraldavad peamiselt võistlusi kolmandad osapooled, mille tõttu on raske eristada päris turniire petuskeemidest (*Four Problems ...*, 2018). Kuigi tipptasemel on turvalisus ja jälgimine paremini sooritatud, väiksematel turniiridel esineb turvariske. Lisaks paljudele potentsiaalsetele investoritele ei meeldi potentsiaalne panustamine, sest paljud e-spordi huvilised on noored. Alaealistele reklaamimine tekitab nii juriidilisi kui ka moraalseid küsimusi. Tuues võrdluseks näiteks Suurbritannia, umbes 85% e-spordi panustamisettevõtte „Betway“ kasutajad ja

ettevõtte Twitteri kasutaja jälgijad olid alla 24-aastased (Rossi, 2020). Sellest tingitult ei pruugi paljud noored mõista, et nad jagavad ja endale teadmata toetavad panustamist ja hasartmänge. Võimalik probleem, mis tuleneb valdkonna noorusest on see, et paljud mängijad ja tähtsatel kohatel olevad inimesed on noored. Keskmine e-sportlase vanus on 25 aastat vana ning esineb väga vähe mängijaid, kes on üle 30 aasta vana (Mamerow, 2020). See-tõttu esineb mängijate ja organisatsioonide vahel mitmeid lahkkelisid ja eriarvamusi.

Sarnaselt traditsioonilisele spordile esineb ka e-spordis doping. Hetkel puudub kõrgem ühing või üksus, kes viiks läbi dopingukontrolle kõikidel aladel. Kontrolle teevad ainult mõned üksikud võistluste korraldajad. Suurtel turniiridel teevad korraldajad dopingukontrolli ning testivad mängijaid. Kahjuks ei ole see veel muutunud tavaks, kuid paljud meeskonnad on hakanud hiljuti uusi mängijaid tihedamalt kontrollima (Rodin, 2020). Eestis puudub ka e-spordi antidopinguüksus ning puuduvad suuremad ja mõjukamad organisatsioonid. Kuigi Eesti e-sportlastel ei ole esinenud dopinguskandaale ning Eestis puuduvad suured rahvusvahelised organisatsioonid ja meeskonnad, siis dopingukontrolli ja protokollide loomine aitaks kaasa valdkonna arengule. Kui Eesti e-spordiliit tahab näidata ennast heast küljest ja hea korraldusega, siis peaksid nad turniiridel dopingukontrolle sooritama. Erinevad rahvusvahelised ühinged, nagu ESIC (*Esports Integrity Commission*), on hakanud aktiivselt uurima võimalike dopinguid, sohitegemisi, ebaausate võtete kasutamist ja teisi skandaale. Näiteks leidis ESIC, et mitmed *Counter-Strike* meeskondade treenerid kasutasid mängus esinevat viga, et saada informatsiooni vastaste kohta. Kõik treenerid, kes kasutasid ebaausat võtet, said ajutise tegutsemiskeelu ning keelu pikkus sõltus võtte kasutamisest. Mõned treenerid, kes kasutasid alla minuti, said kuni aastase keelu. Kõige hullemad kasutajad said mitmeaastased tegutsemiskeelud (*Esports integrity ...*, 2020). Eesti ühinged ja organisatsioonid peaksid võtma õppust sellistelt ühingutelt, et näidata oma seisukohta ja arvamust. Paljud ürituste korraldajad, meeskonnad ja teised e-spordiühinged on juba võtnud ühendust ESIC organisatsiooniga, et luua koostöösuhteid (Rodin, 2020). Eesti e-spordiühinged peavad tegema koostööd rahvusvaheliste ühingutega, et tagada valdkonna areng. Tugev ja pikk pühendumus valdkonda toob lõpuks edu nii kohalikul tasemel kui ka rahvusvahelisel tasemel.

2 EMPIIRILISE UURINGU METOODIKA

Lõputöö teemaks on e-sport ja selle potentsiaalne huvi Eesti elanike ja ettevõtete poolt. E-sport on sarnaselt traditsioonilisele spordile meelelahutus, ajaviide ning valdkonnas on võimalik töötada nii mängijana kui ka ürituste korraldajana (Hamari, 2017, lk 211). Lõputöö probleem seisneb selles, et Eestis puudub selge ülevaade e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumustest ja arusaam valdkonna tulevikust nii riigi tasemel kui ka erasektori tasemel. Eestis puudub ülevaade tarbimiseelistustest seoses Eesti keelse sisuga ning peamistest puudustest võrreldes teiste spordialadega. Valdkonna noorusest on tingitud andmete väike või puudulik kogus ning selle pärast on e-spordi mõju tarbijatele uurimata.

Empiirilise uuringu eesmärk on välja selgitada Eesti elanike e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumuste eripärad ja osapoolte seisukohad, et tulemuste ja analüüsi põhjal teha ettepanekuid valdkonna arendamiseks.

Empiirilise uuringuga täidetakse järgimisi uurimisülesandeid:

- valida sobiv metoodika ja koostada andmete kogumise instrumendid empiirilise uuringu läbiviimiseks;
- kaardistada erinevatest vanusegruppidest moodustatud valimi põhjal empiiriline uuring Eesti e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumustest;
- analüüsida uuringu tulemusi ja teha ettepanekuid Eesti e-spordi arendamiseks.

Lõputöö ülesehitus lähtub deduktiivsest lähenemisviisist. Uuringustrateegiana kasutatakse kaardistusuuringut (*survey*), mis kuulub ülevaate uuringute alla. Töö autor kasutab kvantitatiivset uuringut, mille korral kasutatakse statistiliste andmetöötluse meetodeid ning valimid on üldjuhul suured. Kvantitatiivse uuringu puhul on võimalik tagada suurim vastajate arv. Kaardistusuuringu puhul kogutakse suuremalt rühmalt andmeid standardiseeritud viisil ja leitakse seoseid. Uuringu tulemused väljendatakse arvuliselt. Uuringu levinumaks andmekogumise viisiks on autori poolt loodud küsimustik (Kuusik, *et al.*, 2010, lk 301-303).

Üldkogumi moodustavad kõik Eestis elavad tarbijad, kes kasutavad interneti. Valim on üldkogumi mõõtmiseks võetud osa. Samas on olukord, kus küll e-spordiga tegelemiseks on vaja internetiühendust, siis interneti tarbimine ei tähenda otseselt arvutimängude tarbimist. Eestis puuduvad andmed e-sportlaste ja arvutimängude tarbijate kohta. E-spordi puhul ei pea olema tegemist ainult täiskohaga sportlasega, vaid e-spordiga võib tegeleda iga inimene. Antud lõputöö küsitluste läbi viimiseks kasutatakse eesmärgist lähtuvat valimit. Valimisse kuuluvad need

inimesed, kes on tarbinud või osalenud e-spordis. Valimi suuruseks on planeeritud 150-200 tarbija ja 20-30 harrastaja vastused. Lõplikuks valimiks kujunes 410 inimest, kellest 358 olid tarbijad ja 52 harrastajat. Andmeid kogutakse interneti teel *Google forms* keskkonnas ja andmete kogumise periood on veebruar 2022 kuni aprill 2022.

Andmete kogumisel kasutatakse instrumendina veebipõhist ankeetküsitlust, mis viiakse läbi keskkonnas *Google Forms*. E-posti küsitluste eeliseks on võimalus küsitleda suurel hulgal inimesi, tagatakse vastajatele anonüümsus ja on vastajatele mugav (Andmekogumismeetodid, 2021). Andmete kogumisel viiakse läbi kaks küsitlust. Küsimustikud koosnevad paarist avatud küsimustest ja mitmetest suletud küsimustest, mille puhul eristatakse kahe vastusega küsimusi ja mitme valikvastusega küsimusi. Huviliste ja mittehuviliste küsitlus on jaotatud plokkideks vastavalt küsimusele „Kas te olete kokku puutunud e-spordiga?“. Sellega jaotatakse küsimused kaheks ning „Jah“ vastuse korral vastavad ühele plokile, „Ei“ korral vastavad teisele plokile. Lõpuks on jätkuks paar küsimust, millele vastavad mõlemad osapooled. Lisaks on küsimustikus kolm skaalaküsimust, millest kaks tükki on plokkides ja üks on lõpus kõikidele vastajatele. Küsitlemiseks kasutatakse Likerti 5-pallist skaalat, kus „1“ näitab täielikku mittenõustumist ja „5“ näitab täielikku nõustumist (Osula, 2008). E-sportlaste küsitlusel puudub jaotus vastavalt küsimusele, vastatakse kõikidele küsimustele.

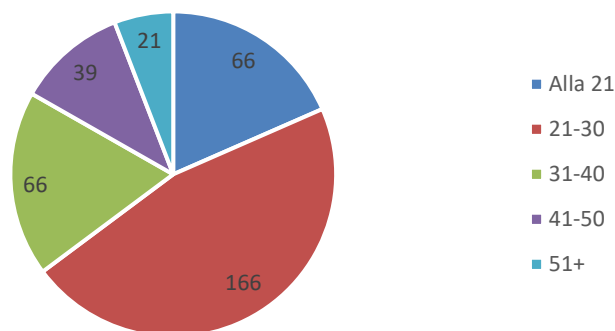
Andmeid töödeldakse kasutades kirjeldavat statistikat. Andmete töötlemiseks kasutatakse Exceli tabelarvutus tarkvara. Andmete illustreerimiseks kasutatakse jooniseid ja tabelit. Statistikutena analüüsiti peamiselt keskväärtusi, standardhälbeid, osakaalusid.

3 EMPIIRILISE UURINGU TULEMUSTE ANALÜÜS

Antud alapeatükis analüüsitakse eestlaste e-spordi tarbimist ja käitumist, milline on teadlikkus valdkonnaga ning kuidas Eesti e-sportlased tajuvad e-spordi keskkonda. Analüüsitakse vaatajate ja huviliste sisemisi ja väliseid mõjutavaid tegureid, mittehuviliste seisukohti ja arvamusi seoses e-spordiga ning e-spordi puuduseid võrreldes teiste spordialadega.

3.1 E-spordi huviliste ja mittehuviliste küsimustiku valimi ülesehitus

Huviliste küsitluses osales 358 inimest, kellest 202 olid mehed ja 156 olid naised. Vanuseliselt on näha (vt joonis 1), et vastajate seas on kõige rohkem 21-30. aastaseid inimesi. Suure osakaalu moodustasid ka alla 20 aastased vastajad ja vastajad vahemikus 31-40. aastat. Kõige vähem on küsitluses osalenud inimesi vanuses 41-50 ja üle 51 aastased. Vastajad olid pigem jaotunud noorematesse vanusegruppidesse. Sellest võib järeldada, et sellise valimi ülesehituse tõttu võib vastajatel olla suurem kokkupuude arvutimängude ja tehnoloogiaga. E-spordi teadlikkuse ja tarbimise osakaal üldvalimis võib olla sellise jaotuse tõttu suurem.



Joonis 1. Küsitlusele vastanute arv vanuse lõikes

Küsitluste vastajatest tuleb välja, et 306 inimest on kuulnud ja teadlikud e-spordi olemasolust ning 52 vastasid, et pole varem kuulnud terminist. Tabelilt 1 on näha, et 85% vastajatest on teadlikud e-spordist üldiselt. Sellest saab järeldada, et teemast räägitakse Eestis ning on aktuaalne. Samas e-spordi tarbimisega ja osalemisega tegeles tunduvalt vähem inimesi, 142 inimest vastasid, et on tarbinud ja kokku puutunud e-spordiga ning 216 inimest vastasid, et puudub valdkonnaga kokkupuude. See tähendab, et 40% valimist jälgib aktiivselt e-sporti. Tulemused langevad kokku Newzoo (2021) andmetega, kus pooled vaatajad on entusiastid ning teised juhuslikud tarbijad.

Tabel 1. E-spordi teadlikkus ja jälgimine valimis vanuse lõikes

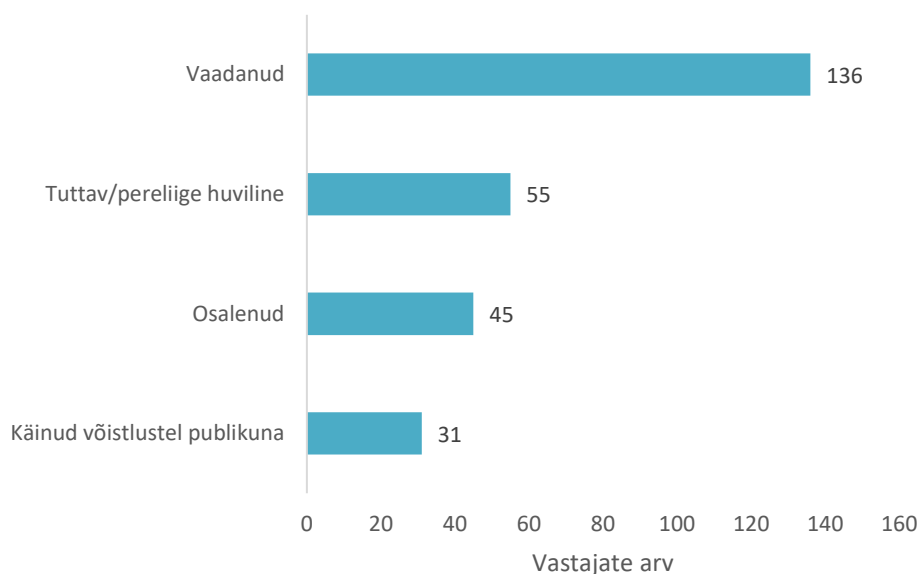
Kas vastajad on teadlikud e-spordi olemasolust läbi erinevate allikate?						
Vastus	Alla 21	21-30	31-40	41-50	51+	Kokku
Jah	64	158	51	28	5	306
Ei	2	8	15	11	16	52
„Jah“ vastanute%	97%	95%	77%	72%	31%	85%
Kas vastajad on e-spordiga kokku puutunud ja jälgivad aktiivselt valdkonda?						
Jah	34	86	16	6	0	142
Ei	32	80	50	33	21	216
„Jah“ vastanute%	52%	52%	24%	15%	0%	40%

Küsitlusest selgus, et noorematel vanusegruppidel on e-spordi tarbimise ja teadlikkuse osakaal tunduvalt suurem. Tabelilt 1 on näha, et protsentuaalselt on noorematel vanusegruppidel nii teadlikkus kui ka osalus suurem, alla 21 aastate teadlikkus on 97%, 21-30 aastate teadlikkus on 95% ja 41-50 teadlikkus on võrdluseks 72%. Tarbimisel on sarnane muster, alla 21 aastate ja 21-30 aastate tarbimine on 52% ja 41-50 aastatel on tarbimine 15%. See tähendab, et peamised vaatajad ja huvilised on noored inimesed. Tänapäeva noored on üles kasvanud koos arvutimängudega, mille tõttu on neil valdkonna tarbimine suurem. Suuremast arvutimängude tarbimisest on tingitud ka suurem e-spordi tarbimine. Soo lõikes oli e-spordi teadlikkus ja tarbimine suurem meestel, 142 tarbijast olid 110 meessoost. Antud uuringust tuleb välja, et keskmine e-spordi tarbija on kuni 30-aastane meesterahvas. Tulemused kattuvad ka Hamari (2017) uuringuga, kus selgus, et peamised e-spordi tarbijad on nooremates vanusegruppides meesterahvad, vahemikus 16-30 aastased.

3.1.1 E-spordi huviliste e-spordi tarbimisharjumused valimis

E-spordiga kokkupuutumine (vt joonis 2) esineb kõige sagedamini mängude vaatamisega, kus vastajaid oli 136. See on arusaadav, sest osaleda e-spordis võistlejana nõuab teatud pingutust ja

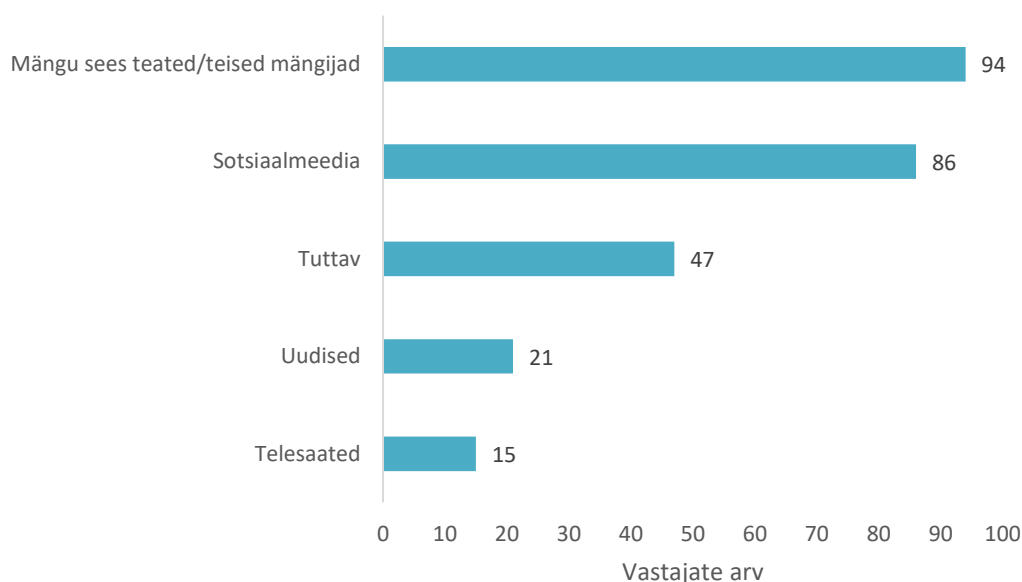
pühendumust arvutimängus, kuid vaadata saab iga huviline. Seda kinnitab ka *Newzoo* (2021) uuring, kus selgus, et e-spordi aeg-ajaline tarbimine läbi interneti otseülekannete on kõige sagedasem nähtus ning sellised huvilised moodustavad umbes poole vaatajaskonnast. E-spordi võistlustel osalemine või üritusel publikus olemine oli vastavalt 45 ja 31 vastajat. Sarnaselt spordi tarbimisega on e-spordi ülesehitus samasugune, peamine tarbimine toimub läbi otseülekannete ja omavahelise suhtluse ning üritustel käimine ja osalemine esineb vähem.



Joonis 2. Peamised kokkupuuted e-spordiga

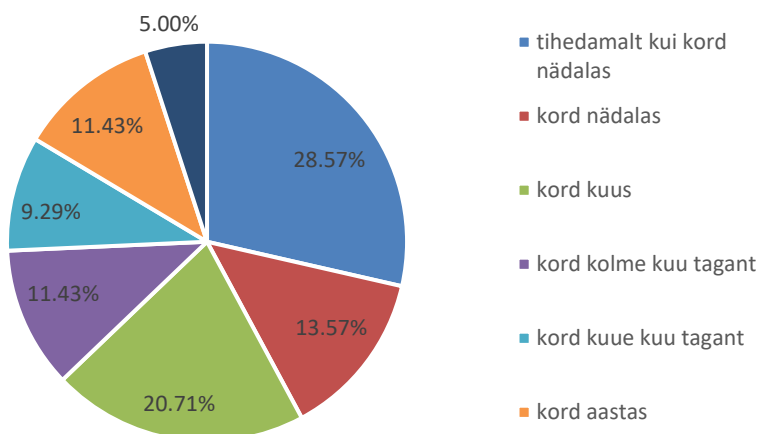
E-spordi avastamine või tutvumine (vt joonis 3) on kõige sagedam läbi mängimise (olgu selleks kas mängu sees teavitused või teised mängijad), kus vastajaid oli 94 inimest. See on arusaadav, sest paljud tootjad reklaamivad suuremaid turniire mängude sees. Lisaks on e-spordimängud enamasti mitme mängija mängud, kus toimub suhtlus. Teised mängijad ja huvilised võivad soovitada või vihjata professionaalsete mängijate oskustele ja strateegiatele. Sellele järgnes sotsiaalmeedia postitused ja videod e-spordist, positiivseid vastuseid oli 86. Sellest saab järeldada, et peamised kokkupuuted toimuvad mängude sees või mängudega seotud postitustega sotsiaalmeedias. E-sport on tihedalt seotud internetiga ja kasutajate omavaheliste suhtlusega. Sellest tuleneb asjaolu, et spordiala keskkonnale ja arengule on tähtsal kohal huviliste vestlused ja interaktsioonid nii teiste huviliste kui ka mängijatega. Lisaks moodustas tutvusringkonna kaudu e-spordiga tutvumine suure osa, vastajaid oli 47. Spordihuvilistele meeldib tihedalt rääkida ja arutada erinevaid spordi olukordi; sotsiaalmeedia ja tutvusringkonna tulemused kinnitavad, et sama käib ka e-spordi huviliste kohta. Sellest tulevad soovitusel suhtlusringkonnas, kus tutvustatakse e-sporti või arvutimänge. Viimastel

kohtadel olid uudised ja ajakirjad ning erinevad telesaated, kus oli vastajaid 21 ja 15. See on arusaadav, sest valdkonna noorusest ja seisukohtadest tingituna on vähe kajastust ajakirjanduses ja telesaadetes ning spetsiaalseid e-spordi uudiseid või artikleid peab huviline ise otsima või leidma kindlatelt allikatelt. Seda kinnitab ka tiimiomaniku Zach Leonsis (2019) kogemused e-spordiga. Meedia on tugevalt seotud ja põimunud traditsiooniliste spordialadega, e-spordil see puudub.



Joonis 3. E-spordiga peamised avastamise ja tarbimise allikad

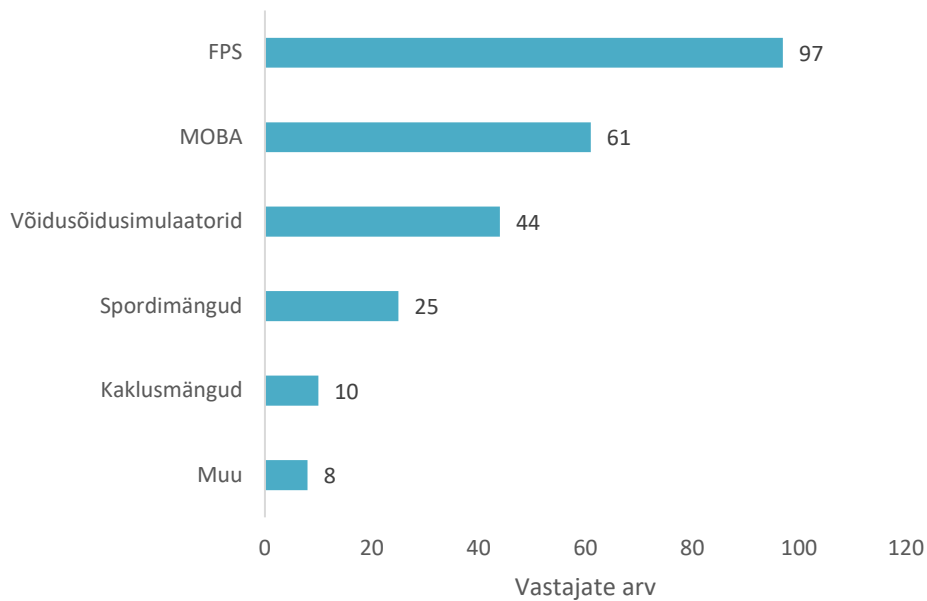
Küsitluses paluti vastata, kui sageli e-spordi tarbija või seotud inimene kokku puutub e-spordiga. Joonisel on esitatud osakaal kokkupuute sageduste lõikel.



Joonis 4. E-spordi tarbimise sagedus

Uuringust selgus, et kõige rohkem vastanutest puutub kokku e-spordiga tihedamalt kui kord nädalas ning kord kuus. Tihedat kokkupuudet ja tarbimist kinnitab ka Jones (2019) uuring, kus e-spordiliigade tarbimine on sarnane traditsiooniliste spordialadega. Tihedat tarbimist ja kokkupuudet selgitab ka e-spordimängude tarbimine huviliste enda poolt, kus kõige populaarsemad e-spordialad tihedalt toovad tähelepanu võistlustele. Sellele järgneb keskmiselt kord nädalas. Kord nädalas võib olla, et inimene vaatab populaarsemate või kindla meeskonna mängu ning teisi ei jälgi. Sama suure osakaalu moodustavad kord kolme kuu tagant ja kord aastas. Paar korda aastas juhtudel on enamasti tegemist suurturniiridega, mille vaatajanumbrid üle maailma ületavad miljoneid, sellele leiab ka kinnitust *Roundhill investments* (2020) tulemustest. Suured üritused toovad igal spordialal juurde rohkem vaatajaid ja kokkupuuteid, e-spordi puhul vastab sama tõeseks. Kõige väiksema osakaalu moodustab harvem kui kord aastas. See võib tähendada, et hetkel enam ei jälgi vastaja aktiivselt või vastaja vaatab ainult kindlaid turniire, mis COVID-19 tõttu ei toimunud.

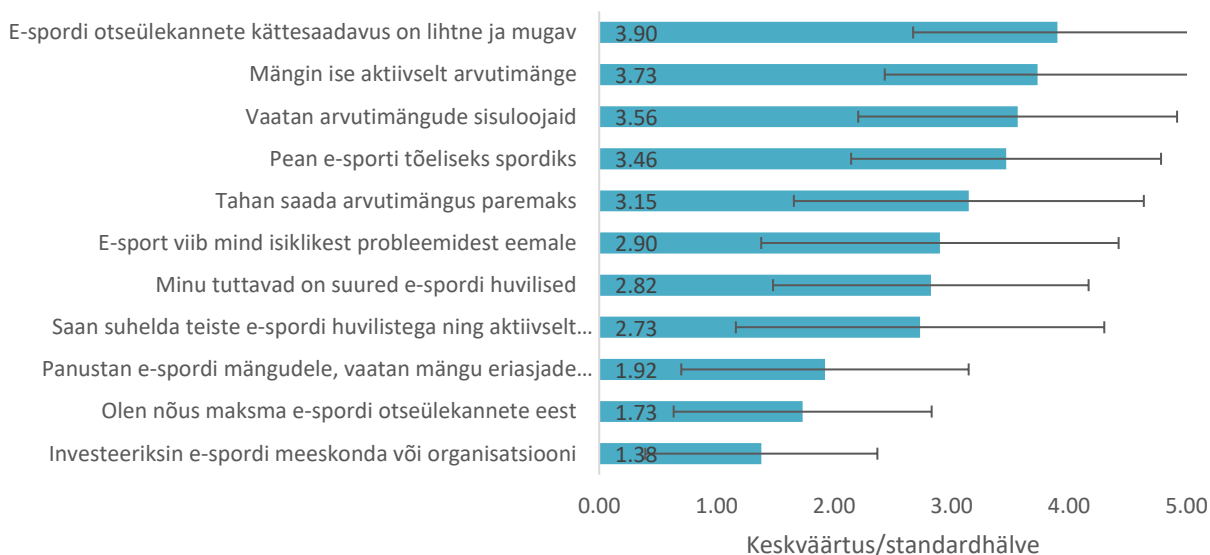
Ankeedis küsiti, missuguseid e-spordi kategooriad vaadatakse kõige enam ning millistest huvitatakse kõige rohkem (vt joonis 5). Kõige suurema osa ehk 95 vastajat vaatab FPS kategooria e-sporte. Teisena järgnevad MOBA kategooria e-spordimängud, kus vastajaid oli 61. Enamjaolt uuringu tulemusi kinnitab ka Jones (2019) tulemused väiksemate eripäradega. Rahvusvaheliselt kõige populaarsemad kategooriad (FPS, MOBA) on ka Eestis kõige vaadatamad ning suurima tarbimisega. Huvitav eripära Eestis on suurem võidusõidusimulaatorite tarbimine ja huvitumine, jälgijaid ja huvilisi oli vastajate seas 43. Eripära kinnitab Kuzminsky (2019) leitud seisukohas, et e-spordialade populaarsus on seotud traditsiooniliste spordialade aktuaalsusega ja kultuuriga. Riigi populaarsed spordialad võivad mõjutada teatud e-spordimängude tarbimist. Eestis on ralli ja motosport populaarsed spordialad, mille tõttu on ka suurem huvi nende e-spordi võrdsete vastu. Kõige väiksemad osakaalud moodustavad spordimängud, kaklusemängud ja RTS-mängud. Lisaks oli 5 vastajat e-spordiga kokku puutunud vastanute hulgas, kes hetkel aktiivselt ei vaata ega jälgi e-spordialasid. Kategooriate lõikes tulid Eesti tulemused sarnased üldiste vaatajanumbritega maailmas, kõige populaarsemateks e-spordialadeks tulid samad alad.



Joonis 5. Populaarsemad ja vaadatunud e-spordialad

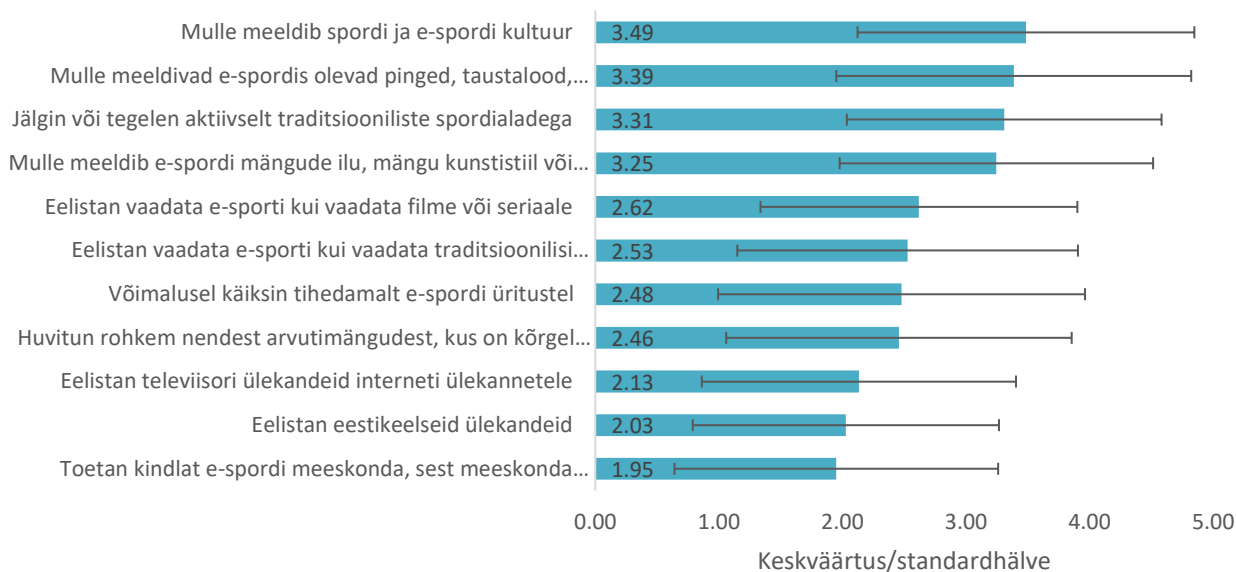
Küsitluses uuriti e-spordi huvilistelt nende harjumusi ja valdkonna tegurite mõju e-spordi tarbimisele. Jooniselt 6 selgub, et suurimad mõjurid e-spordiga huvitumisest ja tarbimisest on otseülekannete mugav ja lihtne kättesaadavus ning enda poolt aktiivne arvutimängude tarbimine. Mõju avaldab ka tarbija soov saada antud arvutimängus paremaks. Valimis tuvastati keskmise tugevusega võrdeline seos ($r=0,56$) vastaja poolt aktiivse arvutimängude tarbimise ja soov saada arvutimängus paremaks vahel, mis võib tähendada, et vastajad vaatavad e-sporti eesmärgiga saada paremaks enda poolt valitud arvutimängus. Uuringust selgub see olukord, et tarbijad ei ole nõus maksma e-spordi otseülekannete eest. E-spordi ülekanded on kättesaadavad sotsiaalmeedias peamiselt tasuta ning mängude vaatamise eest ei pea tasuma, seetõttu on e-spordiga esmast tutvumist teha interneti teel tarbijatel lihtne. Seega kui praegu saab e-spordi võistlusi vaatajana tarbida tasuta, siis vastajad ei ole huvitatud ega nõus maksma otseülekannete eest. Uuringust tuvastati keskmise tugevusega pöördvõrdeline seos ($r=-0,67$) otseülekannete mugava kättesaamise ja e-spordi eest tasumise nõusoleku vahel. Ühest küljest võib see tähendada, et otseülekannete hea kättesaadavuse tõttu ei taha vaatajad praegust süsteemi muuta ning hakata tasuma teenuse eest, mis on hetkel saadaval tasuta. Samas võib see tähendada ka seda, et otseülekandeid on lihtne tarbida, sest need on saadaval tasuta. Lisaks antud küsimustikust selgub, et e-spordi tarbijad ja huvilised ei investeeriks e-spordi organisatsioonidesse. Sarnase tulemuse sai ka ettevõtte *Research and Markets* (2019) uuring, kus leiti, et e-spordi populaarsuse kasv ei peatu, kuid e-spordi ökosüsteem hetkel ei toeta investeeringu pealt kiiret kasumi teenimist. Tarbijatelt küsiti ka nende seisukohta seoses

terminiga e-sport ning selle klassifitseerimist. Uuringust selgub, et e-spordi tarbijad ja huvilised peavad valdkonda tõeliseks spordialaks. Põhjuseks võib olla, et tarbija tajub valdkonda teisiti ning olukorras, kus vastaja vaatab ise teisi spordialasid, mõjuvad e-spordi pinged ja draama sarnaselt teiste spordialadega.



Joonis 6. E-spordi huviliste tarbimise harjumused ja tarbimist mõjutavad tegurid

Tähelepanu tooks (vt joonis 7) e-spordi tarbimise ja tavapäraste spordialade tarbimisele. Küsitlusest selgub, et e-spordi tarbijad huvituvad ka paljudest teistest spordialadest ja jälgivad neid aktiivselt ning e-spordi eelistamine teistele spordialadele ei ole tugev nähtus. Sellest saab järeldada, et spordi ja e-spordi tarbijad kattuvad omavahel. E-spordi vaatajad otseselt ei eelista üht ala teisele. See-eest erinevatest spordialadest huvitumine ei mõjuta tarbimise otsuseid. Organisatsioonide sponsorid ja omanikud ei mõjuta meeskondade valikut toetamise suhtes. See ei tähenda, et omanikud ei või kattuda, vaid seda, et valikud toetamise suhtes tehakse mängijate ja meeskondade koosseisu arvestades. Uuringust selgub ka huviliste eelistused seoses keelega ja televiisori kajastusega. Peamiselt eelistatakse teiste keelte ülekandeid (peamiselt ingliskeelseid ülekandeid) eestikeelsetele. Eelistuste selgituseks võib olla Eesti e-spordi keskkonna madalam tase või professionaalsus, juhtivate või eestvedaja rollides olevate isikute puudumine ning toote madalam kvaliteet. Televiisori ülekannetest huvitatakse vähe ning nende olemasolu ei mõjuta tarbimist, peamiselt eelistatakse tarbida e-spordi läbi interneti kasutades arvutit või telefoni kui läbi televiisori.



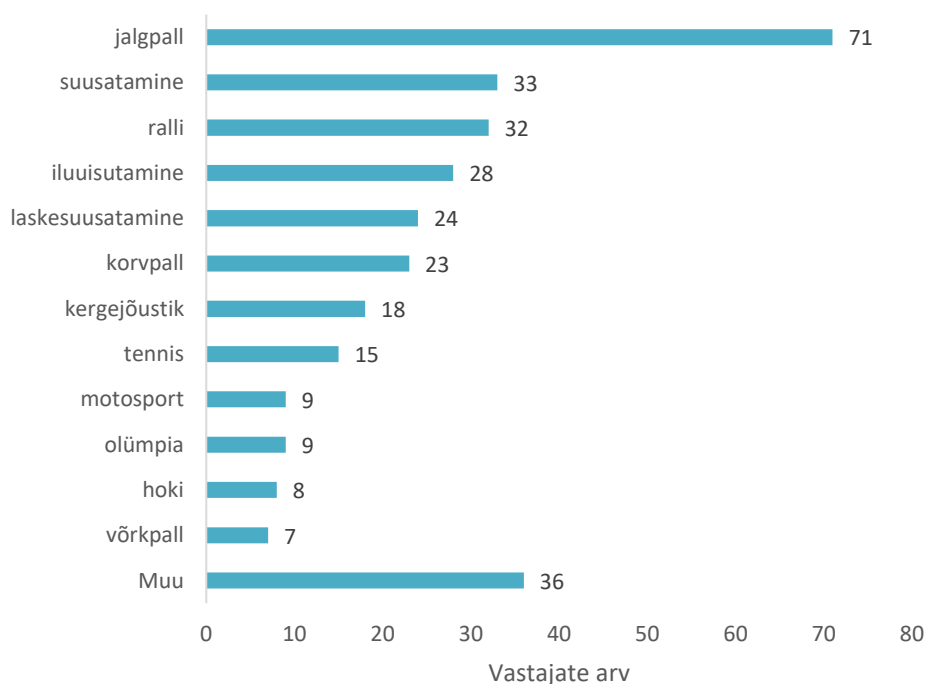
Joonis 7. E-spordi huviliste tarbimiskäitumine ja seisukohad

Järeldused seoses e-spordi tarbimisharjumustega: Uuringu tulemusena selgus, et e-spordiga peamine kokkupuude on ülekannete vaatamine. Tuli välja, et peamiselt avastatakse e-sport läbi arvutimängu mängimise või sotsiaalmeedia. Selgus, et suurem osa vastajaid puutuvad kokku e-spordiga tihedamalt kui kord nädalas ja kord kuus. Uuringust tuli välja, et kõige populaarsemad mängud on FPS ja MOBA mängud. Selgus, et e-spordi tarbimist mõjutavad otseülekannete kättesaadavus, aktiivne arvutimängude mängimine, sotsiaalmeedia ja sisuloojad ning spordi ja e-spordi kultuur. Tuli välja, et kuigi e-spordi huvilised jälgivad ka traditsioonilisi spordialasid, siis need ei avalda mõju kindlate e-spordialade või organisatsioonide toetamisele. Lisaks tuli välja, et vastajad ise ei investeeriks valdkonda ega enamik vastajaid ei ole nõus maksma otseülekannete eest. Selgus veel, et vastajad eelistavad tarbida e-sporti läbi arvuti või telefoni ning keele valiku osas ei ole tugev mõjur eesti keelse sisu olemasolu, eelistatakse ingliskeelset sisu. Selgus, et teadlikkus olemasolevatest e-spordiorganisatsioonidest on madal.

3.1.2 E-spordist mittehuvituvate vastajate seisukohad ja arusaamad seoses e-spordiga

E-spordist mittehuvituvate vastajate arv oli 216, kellest 92 olid mehed ja 124 olid naised. Vastajate hulgas oli 126 inimest, kes vastasid, et vaatavad aktiivselt traditsioonilisi spordialasid ning 90 vastasid, et ei jälggi sporti. See tähendab, et veidi üle poole e-spordist mittehuvituvatest inimestest vaatavad teisi spordialasid. Avatud küsimuse puhul, kus küsiti vastajatelt nende poolt vaadatuid spordialasid (vt joonis 8) selgus, et kõige rohkem huvituvad vastajad jalgpallist (57,3%). Suure osakaalu moodustas ka suusatamine (26,2%) ja teatud vastajate poolt täpsemalt ka laskesuusatamine (19%). Teiste populaarsete spordialade hulka kuuluvad näiteks ralli,

iluuisutamine, korvpall, kergejõustik ja tennis. Uuringu tulemused kattuvad enamasti ettevõtte *Roundhill Investments* (2020) uuringuga, kus kõige vaadatud spordialad on jalgpall, korvpall ja teised pallimängud, kuid teatud erinevused tulevad piirkonnast. Suusatamine on populaarne Eestis sarnaselt teistele Euroopa riikidele. Lisaks on ralli ja motosport olnud populaarsed Eestis läbi ajaloo. Kergejõustiku ja olümpiamängude huviliste arv on ka Eestis suur, sarnaselt ka muu maailmaga, kus suurte võistluste vaatajate arvud on suuremad. Tulemusi kinnitab ka Jonesi (2019) tulemused, kus on välja toodud suuremate finaalide ja võistluste vaatajanumbrite kasv. Suured üritused, mis toimuvad kas kord aastas või mõne aasta tagant, toovad rohkem inimesi spordi juurde ning üritusi vaatavad ka inimesed, kes tavaliselt ei vaata spordiüritusi.

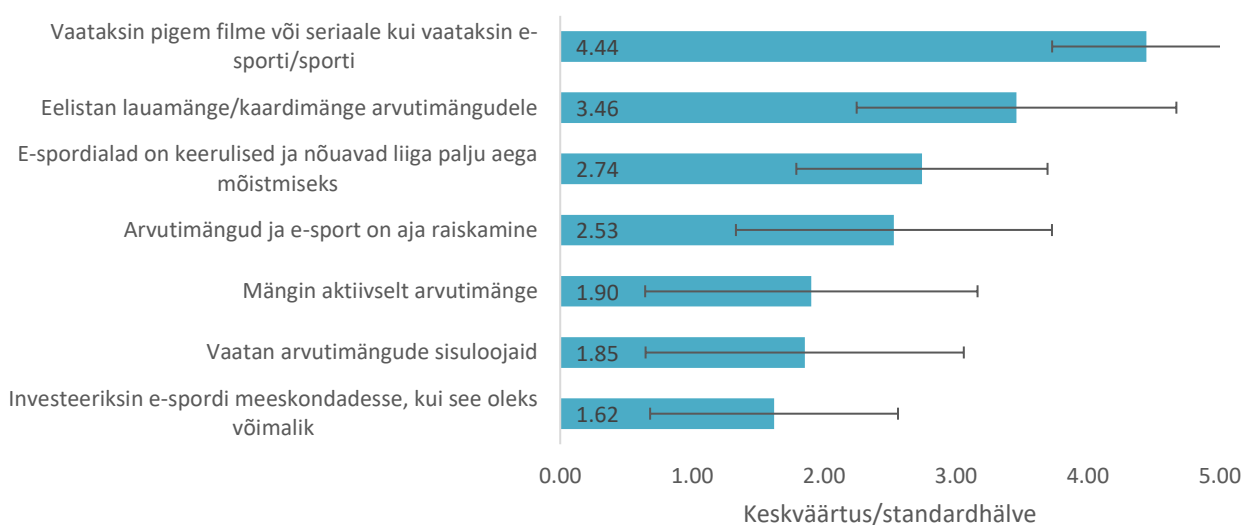


Joonis 8. Vaadatud spordialad

Vastajatelt uuriti nende seisukohta seoses e-spordiga kui spordialana. Uuringust selgus, et mitte e-spordi huvilistest pidas 40% vastajatest e-sporti tõeliseks spordialaks ning 60% pidas e-sporti teiseks alaks, seega alla poole vastajatest tunnustab e-sporti kui spordialana. See ei tähenda kohe, et tegemist oleks nii-öelda halvustava või negatiivse väitega. Täiendavatest kommentaaridest selgus, et mitmed vastajad pidasid e-sporti sarnaseks malega, kus tegevus keskendub vaimsele tegevusele. Läbivad märksõnad ja väited vastajate kommentaarides olid „ajutegevus“, „ei ole sport“ ning e-sport on rohkem või midagi muud kui spordiala. Tulemused kattuvad Hamari (2017) e-spordi uuringuga, kus e-spordi tunnustamine spordina jääb enamasti asjaolu taha, et e-sportlastel puudub

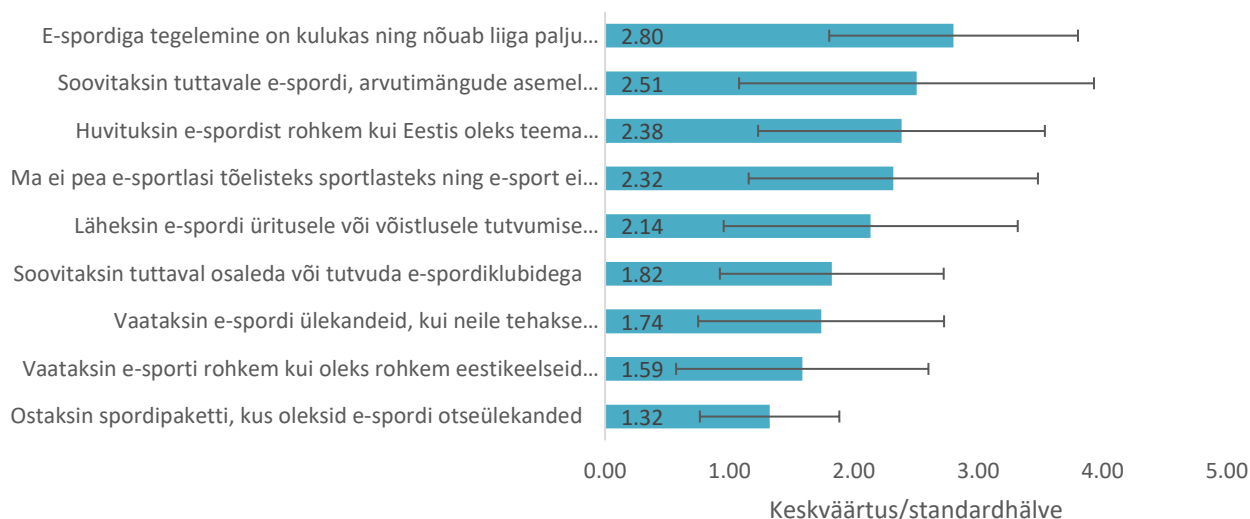
aktiivne füüsiline pingutus. Vastajate omapoolsete väidetega selgus veel, et enamik peab sporti füüsiliseks tegevuseks, mitte ainult võistlusteks. Lisaks tunnistasid mitmed vastajad, et kuigi ei pea valdkonda spordiks, on tegemist siiski karjääri valikuga ning tänapäeval on võimalik teenida elatist läbi erinevate töökohtade e-spordis.

Küsitluses uuriti e-spordist mittehuvituvatelt vastajatelt nende eelistusi seoses e-spordi ja spordiga ning seisukohti seoses spordi ja arvutimängudega. Jooniselt 9 on näha, et huvi tekitamine valdkonna vastu ei sõltu ainult teema aktuaalsuse tõstmisest Eestis. Kõige suurema mõjuga teguriks on see, et e-spordist mittehuvitatud vastajad eelistavad teistsugust meelelahutust spordile. Vastajad eelistavad vaadata spordi asemel erinevaid telesaateid ja filme. See on iseenesest mõistetav, sest kui puudub huvi valdkonna vastu, siis tarbija otsib endale meelelahutust teistest kohtadest. Uuringust selgub, et mittehuvilised ise eelistavad kaardimänge või lauamänge mängida ning enda poolt arvutimängude mängimine on madal, enamik vastajad ei mängi arvutimänge. Uuringus tuvastati tugev pöördvõrdeline seos ($r=-0,90$) arvutimängude tarbimise ja lauamängude/kaardimängude eelistamise vahel, mis võib tähendada, et lauamängude eelistamine vähendab huvi arvutimängude vastu. Samas võib see tähendada ka seda, et madala arvutimängude tarbimise tõttu eelistavad vastajad mängida lauamänge. Nagu selgus asjaolu huviliste poolt, et aktiivne arvutimängude tarbimine suurendab huvi e-spordi vastu, siis mittevaatajate puhul leiab veel olukorrale kinnitust. Mittehuvituvad inimesed ise ei mängi aktiivselt arvutimänge, sellest võib järeldada, et nende huvi e-spordi vastu on sellepärast madalam. See tähendab, et huvi e-spordi vastu sõltub tugevalt arvutimängude tarbimisest.



Joonis 9. E-spordi mittehuvituvate inimeste eelistused ja tarbimiskäitumised

Uuringust selgub asjaolu (vt joonis 10), et eestikeelse sisu olemasolu ei suurendaks valdkonna tarbimist ja televiisori ülekanded ei suurendaks tarbimist. Eelistustele leiab veel kinnitust aktuaalsuse osas, kus vastajate e-spordi tarbimist pigem ei mõjuta teema aktuaalsus Eestis. Sellest saab järeldada, et rohkema aktuaalsuse ja kajastamisega võib huvi valdkonna vastu mingil määral suurendada, kuid mitmed vastajad eelistavad siiski teisi tegevusi. Vastajad samuti ei soovits e-spordiklubidega tutvumise tegemist ning ei huvitu e-spordi üritustel käimisest tutvumise eesmärgiga. See tähendab, et mittehuvitatud inimesed ei läheks tutvuma valdkonnaga ning huvi tekitamine ei jää teadmatusse alla. Võrreldes e-spordi vaatajate ja mittevaatajate e-spordi tunnustamist, on näha, et huviliste poolt on e-spordi tunnustamine spordialana tunduvalt suurem kui mittevaatajate puhul. See on arusaadav, sest hobist huvitatud inimesed suhtuvad valdkonda positiivsemalt ja tunnustavad seda spordialana.



Joonis 10. E-spordi mittehuvituvate inimeste tarbimist mõjutavad tegurid

Järeldus seoses e-spordi mittehuvitumisest: Uuringu käigus selgus, et alla poole e-spordist mittehuvituvatest inimestest vaatavad ise traditsioonilisi spordialasid. Tuli välja, et peamised spordialad, mida vaadatakse, on jalgpall, suusatamine, ralli. Selgus, et alla poole vastajatest tunnustavad e-spordi kui spordialana. Põhjuseks, miks enamik ei tunnusta valdkonda kui spordina selgus, et sport on füüsiline tegevus ja e-spordil puudub füüsiline pingutus. Selgus, et kuigi ei peeta valdkonda spordialaks, siis vastajad peamiselt tunnistasid, et karjääri oli võimalik luua läbi e-spordi ning e-sport on suurem või midagi muud võrreldes spordiga. Uuringust tuli välja, et peamised põhjused e-spordi vastu huvi puudumisest on teised hovid ja valikud seoses meelelahutusega. Vastajad eelistasid spordile teisi meelelahutusi, nagu filmid, telesarjad, raamatud. Tuli välja, et e-spordist mittehuvitatud inimesed ise ei mängi arvutimänge ja pigem mängivad kas lauamänge või

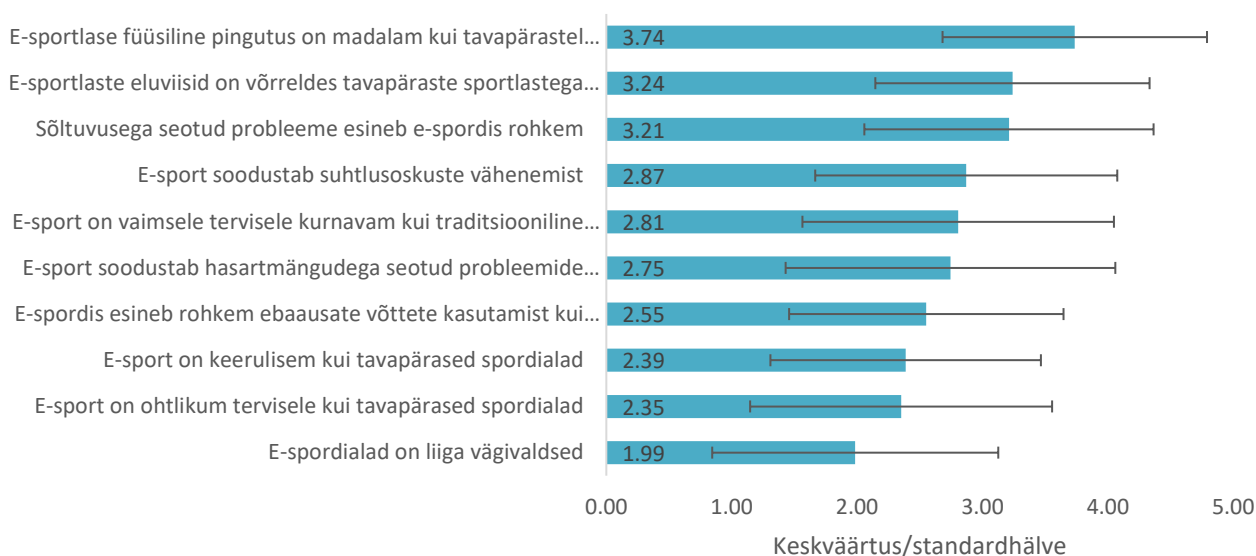
kaardimänge. Uuringust selgus veel, et eestikeelse sisu ja kajastuse olemasolu ei suurendaks oluliselt huvi e-spordi vastu.

3.1.3 Valimi hinnangud seoses E-spordi kui valdkonna ja traditsiooniline spordialana

157 vastajat leidis, et e-sport on valdkond, mis pakub huvi kõikidele vanusegruppidele ning 201 arvas, et e-sport on valdkond noorematele inimestele. 157 vastajatest oli 56 naised ja 94 mehed. Tulemust saab selgitada asjaoluga, et nooremad inimesed on üles kasvanud arvutimängudega, mille tõttu on arvutimängude ja tehnoloogia tarbimine suurem just noorematel inimestel. Inimesel peab olema huvi arvutimängude vastu, et esineks huvi ka e-spordi vastu. Tulemus kattub ka Hamari (2017) tulemustega, kus peamised e-spordi vaatajad ja tarbijad olid 16-30 aastased meesterahvad.

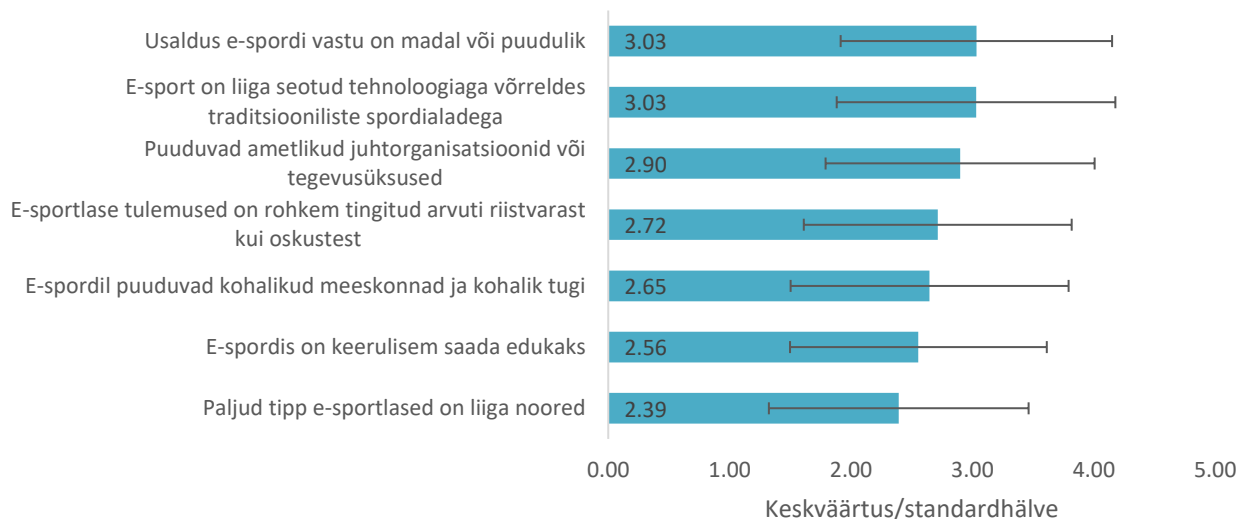
Küsitluses uuriti vastajatelt, mis iseloomustab e-sporti võrreldes traditsiooniliste spordialadega ning mis on peamised puudused või eelised. Jooniselt 11 on näha, et vaimse ja füüsilise tervisega seotud tegurid on e-spordis peamiseks puudusteks. Kõige kõrgemad tulemused tulid seoses füüsilise tervisega, nendeks olid madal füüsiline pingutus ja väiksema liikumisega eluviis. See on selgelt arusaadav olukord, sest peamine tegutsemine toimub istudes arvutit või mängukonsooli kasutades. Lisaks pidasid vastajad e-sporti võrreldes traditsiooniliste spordiga ka vaimselt kurnavamaks ning valdkonnas esineb rohkem probleeme seoses sõltuvusega. Arvestades, et e-sport on peamiselt seotud ajutegevuse ja mõtlemisega ning füüsiline tegevus on ainult juhtpultidega tegelemine, siis on vaimne väsimus e-spordi puhul suurem. Sõltuvuse puhul on tegemist ebatervisliku eluviisi harjumustega, mille tõttu vastajad leiavad, et tavalise spordiga probleemi ei esine. Tulemusest selgusid, et mitmed puudused või murekohad, mis esinevad traditsioonilistel spordialadel, esinevad ka e-spordil. Hasartmängud on levinud tegevus spordialade puhul ning ei ole probleem, mis oleks suurem e-spordil. Samas nagu Rossi (2020) ütles, et hasartmängude reklaamimine ja tegelemine e-spordis tekitab moraalseid küsimusi, sest enamik huvilisi on nooremad inimesed. Enamjaolt on väidetega nõustumine läbi vanusegruppide sarnane keskvaärtustega, kuid mõne puhul esineb ka suuremaid erinevusi. Kõigi vastajate tulemuste pealt ei ole vägivaldsed mängud suureks probleemiks või murekohast, kuid vaadates vanusegruppide põhjal on väite keskvaärtus tunduvalt suurem vanematel vastajatel, eelkõige 31-40 aastased ($m=2,69$; $SD=1,24$) ja 41-50 aastased vastajad ($m=2,79$; $SD=1,06$). Sarnane olukord on ka suhtlusoskuste vähenemisega, 31-40 aastaste ($m=3,47$; $SD=1,21$) ja 41-50 aastaste ($m=3,63$; $SD=1,09$) keskvaärtused on tunduvalt suuremad valimi keskvaärtusest, kuid teiste vanusegruppide puhul jäävad tulemused valimi keskvaärtuse ümbrusesse. Põhjuseks võib olla ühiskonnas levinud eelarvamus, et arvutimängud põhjustavad vägivalda. Samas APA (*American Psychological Association*) 2015. aasta uuringust selgus, et

puudub seos vägivaldse käitumise ja arvutimängude vahel. Valdkonna peamiseks probleemiks võrreldes teiste spordialadega on ühiskonna arvamus ja suhtumine arvutimängudesse.



Joonis 11. E-spordi puudused võrreldes traditsiooniliste spordialadega

Jooniselt 12 on näha, et vastajate arvates puudub e-spordil kohalik tugi. Kohaliku tugisüsteemi ja meeskondade puudumine esineb Eesti puhul ka teistel aladel ja huvidel. Valdkond on noor ning Eestis puuduvad juhtivad organisatsioonid, kes aitaksid suunata tegevusi õiges suunas. Edukaks saamist hindavad vastajad sarnaseks teiste spordialadega keerukuse poolelt, edu saavutamiseks peavad sportlased pühenduma ja pingutama sarnase tasemega nii e-spordis kui ka traditsioonilistel spordialadel. See on arusaadav, sest spordis edu saavutamiseks peab enamasti noores eas tegelema aktiivselt spordiga ning teatud vanusest keskenduma valitud alale. See-eest on näha, et keskväärtused jäävad keskele. Sellest võib järeldada, et puuduvad tugevad arvamused. Tugevate arvamuste puudumine võib tähendada, et teadlikkus valdkonnast on madal ning vähe on teada e-spordi puudustest. Samas võib see tähendada ka seda, et võrreldes teiste spordialadega on e-spordi puudused oma ülesehituselt ja sisult sarnased.



Joonis 12. E-sport kui valdkond ja struktuur spordimaailmas

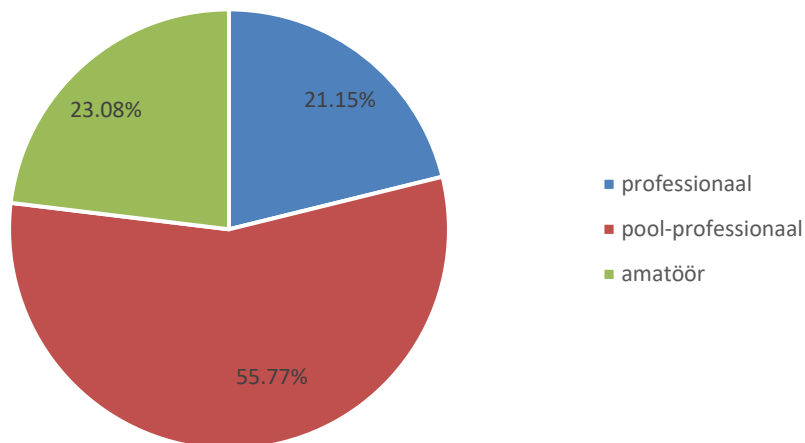
Täiendavatest kommentaaridest selgus, et suurim probleem Eesti e-spordil hetkel on vähene kajastus ning inimeste eelarvamused. Lähikäivad märksõnad olid peamiselt seotud inimeste suhtumine valdkonda ja avalik arvamus. Teine läbiv murekoht oli sarnane mitmete teiste huvialadega, milleks oli rahastus ja väiksema riigi puhul madal huvi või kogukonna suurus. E-sport pole veel suutnud ennast tõestada paljudele investorile kui kasumlik ettevõtmine, nagu leidis ka Kearney (2014), et võistlemine ise ei too kasumit ega suurt tulu ning peamine kasumiallikas on reklaamid ja sponsorid. Veel esines tihti seisukoht, et puuduvad suured nimed ja brändid. Sellele murekohale leiab kinnitust ka läbi USA spordiorganisatsioonide omaniku Zach Leonsis (lk 12) kogemustest, kes ütles, et e-sport on tegemas alles oma esimesi samme, mille tõttu puuduvad valdkonnas tõelised ikoonid ja sümbolid.

Järeldus seoses e-spordiga kui valdkond: Uuringust selgus, et veidi üle poole vastajatest peab e-spordi valdkonnaks, mis on sobilik ja pakub huvi ainult noorematele inimestele. Tuli välja, et peamised puudused e-spordil võrreldes teiste spordialadega on e-sportlaste madal füüsiline aktiivsus ning istuv ja ebatervislikum eluviis. Selgus, et vastajad peavad vaimse tervisega seotud probleeme ja murekohti, nagu sõltuvus, suuremaks probleemiks e-spordiga. Uuringust tuli välja, et vastajad ei pea e-sporti võrreldes teiste spordialadega keerulisemaks ega ebaausaks, kuid üldine usaldus valdkonna vastu on ühiskonnas hetkel veel madal. Selgus veel, et mitmed murekohad teistel spordialadel, nagu kohalik tugi, hasartmängud ja ebaausad võtted, esinevad ka Eesti e-spordil. Need on oma tähtsusest ja mõjult samasuguses olukorras nii e-spordil kui ka traditsioonilisel spordil. Uuringust tuli välja, et peamine probleem Eesti e-spordil on ühiskonna arvamus ja vähene või ebapädev kajastus, mille on tingitud madalam teadlikkus ja arusaamine valdkonnast võrreldes teiste

spordialadega. Veel selgus, et valdkonna probleem on rahastuse ja investorite puudumine või puudujääk. Selgus, et teadlikkus olemasolevatest ülemaailmsetest e-spordiorganisatsioonidest ja Eestis tegutsevatest e-spordiorganisatsioonidest ja -ühingutest on madal.

3.2 E-sportlaste seisukohad seoses e-spordi harrastamisega

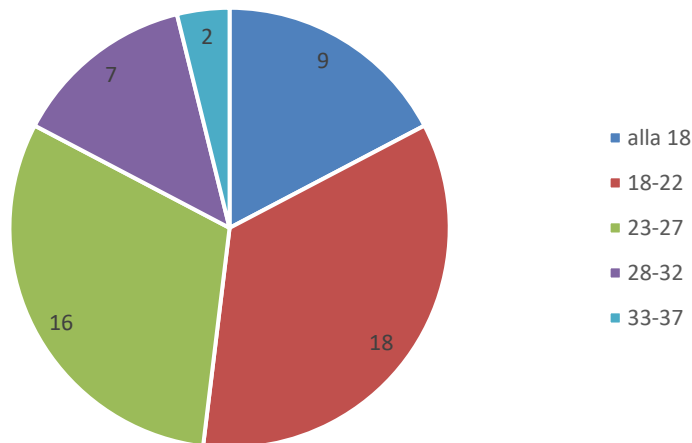
E-sportlastele suunatud küsitluses osales 52 e-sportlast, kellest 49 olid mehed ja 3 naised. Küsitlusele vastajatest 11 olid professionaalsed e-sportlased, 29 pool-professionaalsed e-sportlased ja 12 olid amatöör e-sportlased/entusiastid (vt joonis 13). Antud küsimustikus oli professionaalne e-sportlane defineeritud kui inimene, kelle peamine töö on võistlemine e-spordialadel ning kuulub e-spordiorganisatsiooni, kes maksab sportlasele palka. Pool-professionaalsed sportlased olid inimesed, kes ei kuulunud organisatsiooni või kes tegeles veel muu töökohaga, kuid siiski aktiivselt osaleb e-sporditurniiridel. Tulemustest saab järeldada, et mitmed e-sportlased ei võistle oma põhitöona. Olukord on sarnane ka teiste spordialadega, kus on olemas nii-öelda rahvaliigad, kus saavad kõik võistelda. E-spordi kvalifikatsioonivõistlused on enamasti avatud, kus võib iga meeskond või võistleja osaleda, mis suurendab osalejate arvu.



Joonis 13. e-sportlaste taseme jaotus

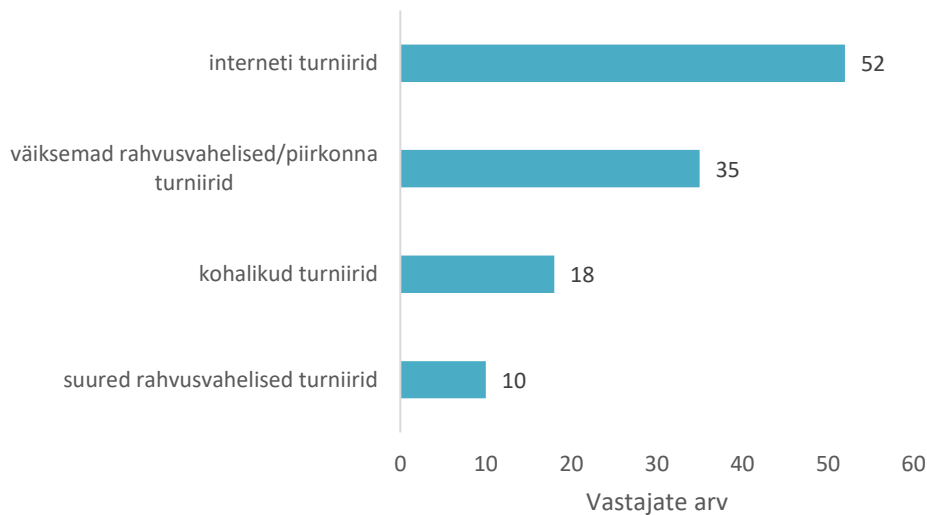
Jooniselt 14 on näha, et vastanute seas on kõige rohkem 18-22 aastaseid ja 23-27 aastaseid. Tulemused kattuvad Mamerow (2020) analüüsi tulemustega, kus selgus, et keskmine tipp e-sportlane on 25,7-aastane. Järgnevad alla 18-aastased ja 28-32 aastased e-sportlased. Kui keskmiseks tipp e-sportlase vanus on 25,7-aastane, siis alla 18-aastased alles alustavad oma professionaalset karjääri e-spordis ning üle 28-aastased sportlased on oma professionaalse sportlase

karjääri lõpus. Kõige väiksema osakaalu moodustavad üle 33-aastased e-sportlased. Tulemused sarnanevad ka mitmete teiste spordialade vanuse jaotusega, sest noored jäävad alla 21 aastaste hulka ja tipp sportlased enamasti lõpetavad karjääri 30-ndates eluaastates.



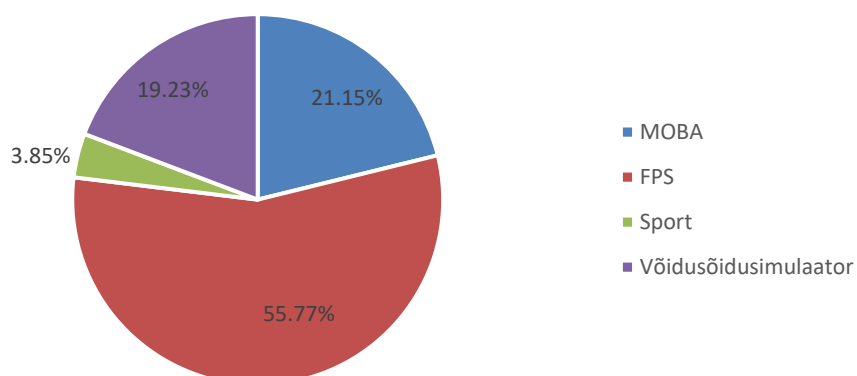
Joonis 14. E-sportlaste arv vanuse lõikes

Turniiride suuruse ja osaluse puhul (vt joonis 15) olid kõik küsitlusele vastanud sportlased osalenud internetiturniiridel. See on arusaadav, üle interneti võistlused on kergesti kätte saadavad ning enamik kvalifikatsiooni turniiridest on üle interneti. Sellele järgnesid väiksemad rahvusvahelised või piirkonna (nt baltiriigid) turniiridel osalenud vastajad. See on Eesti puhul mõistetav, sest enamik turniirid toimuvad kas baltiriikide, Soome või skandinaavia riikide vahel. Siseriiklikel turniiridel on vastanutest osalenud 18. Siin kohal võib olla tegemist nii interneti turniiri kui ka kohalike LAN (lk 10) turniiridega, kuid lisatingimus on see, et osaleda võivad ainult Eesti kodanikud. Siseriiklike turniiride arv on väiksem kui rahvusvaheliste turniiride omasid, selle pärast on vähem vastajatest võistelnud ainult siseriiklikel turniiridel. Mitmetel e-spordialadel puudub piisavalt suur e-sportlaste arv, et korraldada ainult Eesti liigasid. Kõige väiksema osakaalu moodustas suurtel rahvusvahelistel turniiridel osalenud e-sportlased. Väiksema osakaalu selgitab asjaolu, et suurtel rahvusvahelistel turniiridel osalemiseks peab olema tipp sportlane. Suurtel turniiridel on ainult professionaalsed tippmeeskonnad või sportlased, kuhu juba kvalifitseerimine on suur saavutus.



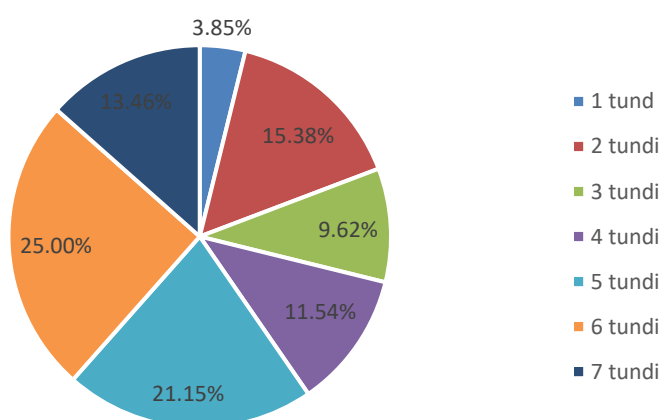
Joonis 15. E-sportlaste osalus turniiridel

Küsitluses uuriti e-sportlaste ala kategooriat, et selgitada välja suurima mängijaarvuga e-spordiala Eestis (vt joonis 16). Kõige suurema osa moodustas üle poole vastajatest, milleks oli FPS kategooria. Tulemused sarnanevad *Esports Earnings* (2021) andmetega, kus selgus, et kõige rohkem mängijad on FPS kategooria mängudel, peamiselt on selleks *Counter-Strike: Global Offensive*. Selle järgnesid MOBA ja võidusõidusimulaatorid. Tulemused kattuvad ka huviliste tulemustega, kus kõige rohkem huvituti ja jälgiti samasuguseid kategooriaid. Kõige väiksema osa moodustas spordimängud, kus vastajad kõik täpsustasid, et tegemist oli virtuaalse jalgpallimänguga FIFA. FIFA mängijate olemasolu seletab Eesti jalgpalliklubide e-sporditoetuse programmide kaudu, mis e-sportlased esindavad klubi FIFA turniirides. Mängudega tutvumise tegemise puhul on peamiseks nähtuseks tuttava, sõbra või pereliikme poolt soovitus (63,5%). Sellele järgnesid sotsiaalmeedia postitused ja reklaamid (30,8%) ning kõige väiksema osakaalu moodustab arvutimängu pimesi ostmise või ilma soovituseta enda poolne avastamine. Sellest saab järeldada, et peamiselt leitakse e-spordialad läbi tutvusringkonna soovitude ning pimesi leidmine on pigem haruldane nähtus.



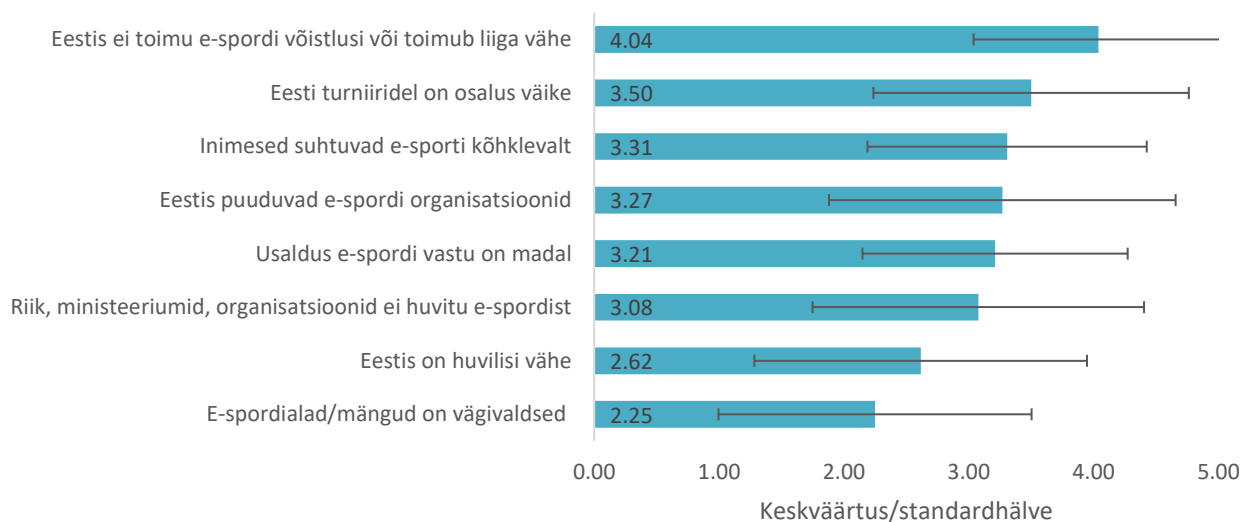
Joonis 16. Populaarsemad e-spordi kategooriad e-sportlaste lõikes

Ankeedis küsiti e-sportlastelt, kui palju nad tegelevad keskmiselt iga päev e-spordiga või e-spordiga seotud tegevustega (ettevalmistused, harjutus, võistlused). Tulemuste põhjal selgub (vt joonis 17), et vastajad kulutavad keskmiselt päevas 4,6 tundi e-spordiga tegelemisele. Kõige suurema osakaalu moodustab u 6 tundi päevas, sellele järgneb 5 tundi päevas. Kõige väiksema osakaalu moodustavad 3 tundi ja tund. Samas üldist keskmist aega mõjutab asjaolu, et küsitluses osalesid ka amatöörid ja pool-professionaalsed sportlased. Professionaalsed e-sportlased (n=11) tegelevad keskmiselt iga päev 6,6 tundi e-spordiga. Arvestades asjaoluga, et paljud mängud ja võistlused toimuvad nädalavahetustel ning e-sportlased tegelevad tööga iga päev, siis küsitlusele vastanud professionaalsed e-sportlased tegelevad nädalas keskmiselt 44,1 tundi e-spordiga. Samas võib esineda suuri erinevusi keskmistes, sest teatud perioodidel on aktiivsus ja osalus suurem, mille tõttu keskmine võib erineda.



Joonis 17. Päevas keskmine e-spordiga seotud tegevuste hõivatus tundide lõikes

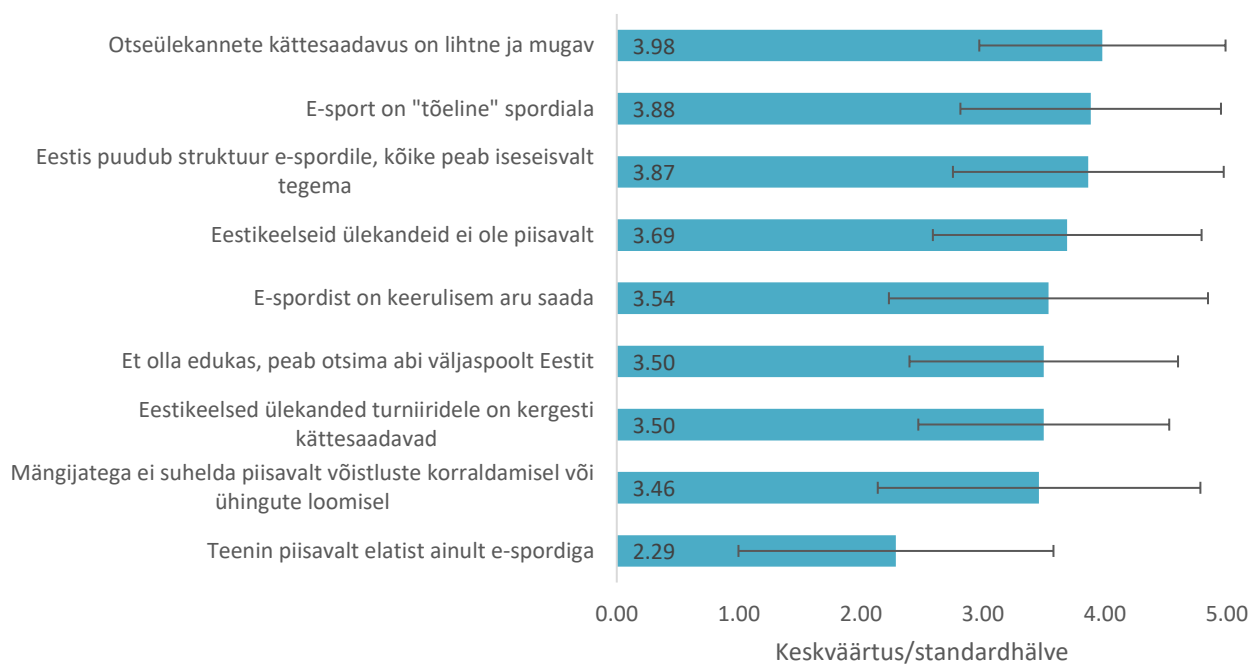
E-sportlastel või e-spordiga tegelenud inimestel on valdkonna tajumine ning suhtumine mõjutatud enda kogemustest kas võisteldes või suheldes erinevate organisatsioonidega. Küsitluses uuriti, kuidas sportlased tajuvad Eesti e-spordi keskkonda. Jooniselt 18 on näha, et suurim probleem on aktuaalsus ja võistluste arv. Suuremaid võistlusi ei ole toimunud ning väiksemad võistlused, mis on toimunud, on olnud kinnises keskkonnas ilma publikuta. Samas põhjuseks võib olla COVID-19 mõju, sest LAN-keskkonnas turniiride aktuaalsus ja arv oli maailmas tõusmas. Võrdluseks saab tuua tähelepanu väitele, et Eestis on vähe huvilisi. E-sportlaste puhul jääb väide väärtusena keskele, kuid võrreldes teiste probleemidega on see vähetahtis ja tegelema peab enne teiste probleemidega. Sellest võib järeldada, et huvi on Eestis olemas ning nagu oli näha huviliste küsitluse tulemustest, siis on teatud kategooriad tunduvalt populaarsemad.



Joonis 18. E-sportlaste seisukohad seoses Eesti e-spordiga

Vastajad leidsid (vt joonis 19), et Eesti e-spordil puudub tugisüsteem. Eesti e-spordi ökosüsteem ja keskkond ei aita edu saavutamisel ning abi tuleb leida välismaalt. Leiti keskmise tugevusega võrdeline seos ($r=0,63$) tugisüsteemi puudumise ja välismaa toe vajaduse vahel. See võib tähendada, et nõrga ökosüsteemi tõttu ei ole võimalik tippstaatus e-spordis saavutada Eesti siseselt. Samas see võib tähendada, et kõik professionaalid lahkuvad Eestist, mille tõttu jääb keskkond võrreldes teiste riikidega maha. Sarnaselt e-spordi vaatajatega on otseülekanne hea kättesaadavus positiivne ja kasulik tegur e-spordile. Samas selgub ka olukord, et kuigi olemasolevad eestikeelsed ülekanded on kergelt kättesaadavad, siis neid ülekandeid ei ole piisavalt ning tehakse liiga vähe. Lisaks tajuvad e-sportlased, et ürituste läbiviimisel ja korraldamisel on suhtlus liiga ühepoolne ning mängijatega ei arvestata ega suhelda piisavalt. Uuringust tuli välja e-sportlaste poolt arusaam, et e-

spordi puhul on tegemist spordialaga. See kattub huviliste tulemustega, kes samuti pidasid valdkonda spordialaks.



Joonis 19. E-sportlased kui tarbijad ja esindajad valdkonnas

Järeldus seoses e-sportlaste seisukohtadega: Uuringust selgus, et enamik e-sportlasi ei ole tipp professionaali tasemel, vaid on kas poole kohaga või nii-öelda algaja tasemel. Tuli välja, et põhiline tegevus toimub interneti turniiridel ning kohalikel turniiridel on vähe osalenud võistlejaid. Tuli välja, et kohalike turniiride asemel osalevad võistlejad peamiselt piirkonna võistlustel, sest ainult Eesti siseseid turniire, mis toimuvad stuudio keskkonnas, toimub väga vähe. Selgus, et Eesti e-sportlasi on kõige rohkem seotud FPS kategooria e-spordiga. Uuringust tuli välja, et keskmiselt kulutavad e-sportlased mängule 5 tundi päevas, kuid keskmine sõltub sportlase tasemest ning hooajast. Tuli välja, et sportlaste seisukohast ei toimu Eestis piisavalt turniire ning rahval ja riigil on e-spordi vastu madal usaldus. Tuli välja, et puuduvad Eestis e-spordiorganisatsioonid, kes toetaksid sportlasi. Selgus, et e-sportlased ise on ka aktiivsed valdkonna tarbijad vaataja rollis. Selgus, et Eesti e-spordi keskkond ei toeta e-sportlasi edukaks saamisel ning sportlased otsivad toetust väljaspool Eestit.

3.3 Uuringust tulenevad järeldused ja ettepanekud

Uuringu tulemustest selgus, et e-spordi teadlikkus ja tarbimine on suurem noorematel inimestel. Peamised e-spordi tarbijad on nooremates vanusegruppides meesterahvad. Tarbimine esineb vaatajana, osalemine võistlejana on tunduvalt madalam. Huvilised ja osalejad leiavad arvutimängu e-spordi võistlused läbi sotsiaalmeedia ja teiste mängijate ning peamised e-spordialad Eestis on meeskonnamängud FPS ja MOBA kategooriates. Tarbimist mõjutavad peamiselt otseülekannete kättesaadavus, aktiivne arvutimängude mängimine, sotsiaalmeedia ja sisuloojad ning üldine spordi ja e-spordi kultuur. Lisaks tuli välja, et vastajad ise ei investeeriks valdkonda ega enamik vastajaid ei ole nõus maksma otseülekannete eest. Uuringust selgus, et eestikeelse sisu ja kajastamise olemasolu ei suurendaks oluliselt huvi e-spordi vastu ning huvilised pigem eelistavad ingliskeelseid ülekandeid. Tuli välja, et peamised puudused e-spordil võrreldes teiste spordialadega on e-sportlaste madal füüsiline aktiivsus ning istuv ja ebatervislikum eluviis. Selgus, et vastajad peavad vaimse tervisega seotud probleeme ja murekohti, nagu sõltuvus, suuremaks probleemiks e-spordiga. Uuringust selgus, et enamik e-sportlasi ei ole tipp professionaali tasemel, vaid on kas poole kohaga või nii-öelda algaja tasemel. Tuli välja, et sportlaste seisukohast ei toimu Eestis piisavalt turniire ning rahval ja riigil on e-spordi vastu madal usaldus. Tuli välja, et Eestis puuduvad e-spordiorganisatsioonid, kes toetaksid sportlasi. Selgus, et Eesti e-spordi keskkond ei toeta e-sportlasi edukaks saamisel ning sportlased otsivad toetust väljaspool Eestist. Selgus, et teadlikkus olemasolevatest e-spordiorganisatsioonidest ja -ühingutest on madal. Peamine probleem Eesti e-spordil on ühiskonna arvamus ja vähene või ebapädev kajastus.

Lähtuvalt uuringu tulemustest teeb autor 14 ettepanekut e-spordi tarbimise suurendamise ja kvaliteedi parendamise kohta.

Ettepanekud seoses e-spordi tarbimisharjumustega:

1. Parendada toote ja otseülekannete kvaliteeti, et huvilised oleksid huvitatud ja nõus maksma paketi eest.
2. Vaatajate osaluse suurendamiseks kaasa haarata vaatajad ja suhelda nendega ülekannete ajal, korraldama ennustusmänge ja siduda vaatajad e-spordi hooaja tegevustega.
3. Suurendada koostööd traditsioonilise spordi ja e-spordi vahel ning luua suurem tugisüsteem valdkondade vahel, sest keskmine e-spordi huviline on ka teiste spordialade huviline.
4. Luua huvilistele võimalusi valdkonna toetamiseks läbi investeeringute või sponsorluse, näiteks huvilised saaksid soovi korral toetada finantsiliselt kas noori sportlasi või meeskondi.

Ettepanekud seoses e-spordi mittehuvitumisest:

5. Osaluse suurendamine läbi koostöö teiste meedia või meelelahutuse valdkondadega.
6. Tihedam koostöö Eesti spordiliigadega, et luua side traditsioonilise spordi ja e-spordi vahel, selle abil tuua vaatajaid ja huvilisi juurde teistest spordialadest.
7. Läbi meedia ja riigikanalite toetada või tuua tähelepanu suurtele tulemustele e-spordis eestlaste poolt, et tekitada nii-öelda nägu või sümbol Eesti e-spordile, kes oleks eeskujuks ning muuta avaliku arvamuse arusaama arvutimängudest.

Ettepanekud seoses e-spordiga kui valdkond:

8. Valdkonna küpsuse suurendamiseks kindla struktuuri ja ökosüsteemi loomine ja arendamine.
9. Toetada e-sportlasi spordigruppides, luua spordiklubides e-spordimeeskonnad või võistlejad.
10. Luua juhtiv e-spordiorganisatsioon, mis koordineeriks suhtlust valdkonnas kõikide osapoolte vahel (sportlased, ürituste korraldajad, tiimiomanikud, ettevõtted, riik jne) ja koostaks valdkonnale tulevikuplaani.
11. Rakendada e-spordile sarnaseid programme, mis on olemas erinevatel olümpiaaladel. E-sport on muutumas Maailmas küpsemaks ning rahvusvaheline Olümpiakomitee on pakkunud välja idee siduda omavahel e-sport ja Olümpia, mille tõttu saaks teatud spordiprogramme rakendada ka e-spordis.

Ettepanekud seoses e-sportlaste seisukohtadega:

12. Suurendada professionaalsust ning luua tugisüsteem noortele. Teatud spordiklubid teevad juba Eestis koostööd erinevate e-sportlastega, suurendada toetust nendele klubidele või pakkuda heade tulemuste pealt boonuseid organisatsioonidele.
13. Suurendada osapoolte suhtlust nii juriidiliste probleemide kui ka ürituste korraldamisel. Luua vajalikud e-spordiüksused, mis hetkel puuduvad (organisatsioonid korraldajatele, mängijatele jne).
14. Korraldada ja toetada rohkem üritusi või võistlusi, mille finaali või viimased mängud toimuvad Eestis stuudio või areeni keskkonnas. Korraldada tehnikamesse või teha koostööd sarnaste üritustega, et viia turniirifinaal läbi üritusel publiku ees, tuues rohkem tähelepanu mängijatele.

KOKKUVÕTE

Lõputöö teema valiti eesmärgiga välja selgitada Eesti elanike tarbimis- ja harrastamisharjumused e-spordis. Selgitada välja huviliste, mittehuviliste ja harrastajate seisukohad ja erinevused. Selgitada välja peamised puudused võrreldes traditsioonilise spordiga. Lõputöö probleem seisneb selles, et Eestis puudub selge ülevaade e-spordi tarbimis- ja harrastamisharjumustest ja arusaam valdkonna tulevikust nii riigi tasemel kui ka erasektori tasemel.

Eesmärgi saavutamiseks koostati teoreetiline raamistik välja selgitamiseks e-spordi olemust ja eripärasid. Seejärel leiti sobiv metoodika empiirilise uuringu läbiviimiseks. Teoreetilises osas andis autor ülevaate e-spordi olemusest, organisatsioonidest ja puudustest. Viidi läbi tarbijaküsitlus ja e-sportlaste küsitlus ning analüüsiti tulemusi.

Uuringu tulemusena selgus, et e-spordi üldine teadlikkus on suhteliselt kõrge eriti nooremates vanusegruppides. Tuli välja, et peamine tarbimine ja osalemine toimub läbi interneti ülekannete vaatamisega. Selgus, et suurem osa huvilisi osaleb e-spordis vähemalt korra kuus. Selgusid kõige populaarsemad e-spordialad Eestis, milleks olid FPS ja MOBA arvutimängud, tulemus oli sama nii huviliste kui ka harrastajate osas. Uuringust selgus veel, et e-spordi tarbimist mõjutab arvutimängudest huvitamine ja otseülekannete hea kättesaadavus. Tuli välja erinevate osapoolte e-spordi tunnustamine spordialana. Selgus veel, et peamiselt avastatakse arvutimängud ja e-sport läbi sotsiaalmeedia, tutvusringkonna ja mängu teavituste. Uuringust tuli välja, et peamised puudujäägid e-spordil kui valdkond on seotud harrastajate füüsilise ja vaimse tervisega. Uuringust selgus, et e-sportlaste poolt valdkonna tajumine sarnaneb huvilistega. Harrastajate puhul on valdkonna peamised probleemid seotud turniiride arvuga ja korraldamisega ning Eesti e-spordi keskkonna vähese toetusega.

Autori hinnangul täideti kõik lõputööle seatud eesmärgid ja ülesanded. Lõputöö tulemusel selgitati välja tarbimiseelistused ja tarbimist mõjutavad tegurid, harrastajate käitumine ja osalemine valdkonnas, mittehuvituvate inimeste eelistused ja probleemid seoses e-spordiga ning leiti e-spordi peamised puudused võrreldes teiste spordialadega.

SUMMARY

(Esports participation in Estonia)

The following thesis was written with the goal of identifying the consumption and participation habits of Estonian consumers within esports and the viewpoints of consumers, non-consumers and esports competitors and discovering the main drawbacks of esports compared to traditional sports. The thesis was necessary, owing to a lack of overview regarding the habits of Estonian esports consumers.

To achieve the goal of the thesis, a theoretical framework was composed in order to explain esports as a whole and what separates it from traditional sports. After that, the appropriate methodology for an empirical study was found. The author gave a synopsis of the nature and essence of esports, esports organisations and the potential primary drawbacks for esports in Estonia. Two separate surveys were conducted, one meant for consumers and the other for esports athletes and the data was analysed.

As a result of the study, it was discovered, that the overall awareness of esports was higher among younger age groups. Consumption of esports mainly is expressed within the consumption of online livestreams. Majority of the surveyed consume esports at least once a month. The survey showed the most popular esports in Estonia are FPS and MOBA videogames. Furthermore, primary reasons for esports consumption are engaging in videogames and ease of access regarding livestreams of tournaments. Recognition of esports as a sport by the different parties involved was discovered. The survey showed most people discover esports and videogames through social media, notifications within the games themselves and friends or acquaintances. The main drawbacks for esports are to do with the mental and physical health of the competitors. The survey found that esports athletes' perception of the sector is similar to that of the general consumers. The main problems in the field for competitors relate to the number and organisation of tournaments and the lack of support for participants in the Estonian esports environment.

Based on the author's opinion, all the goals and tasks set for the thesis were completed. As a result of the thesis, the consumption preferences and habits of esports consumers, the behaviour and participation of enthusiasts in the field, the habits and problems in relation to esports among non-consumers and the main drawbacks of esports compared to other sports were identified.

VIIDATUD ALLIKAD

- Intellectual Property and the World of Esports*. (05.01.2021). Abou Naja. Kasutamise kuupäev: 11.05.2021, allikas Abou Naja: <https://abounaja.com/blogs/world-of-esports-and-intellectual-property>
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., & Bushman, B. J. (2015). *Technical report on the review of the violent video game literature*. Technical report on the review of the violent video game literature. Washington, DC: American Psychological Association.
- Andmekogumismeetodid*. (2021). Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas Saaremaa Ühisgümnaasium abimaterjal: https://www.syg.edu.ee/~peil/ut_alused/andmekogumismeetodid.html
- Anyang-Kaakriye, S. (2018). *Is Esport, a Sport?* West Haven, Connecticut, Ameerika Ühendriigid. Kasutamise kuupäev: 16.04.2021, allikas ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/342831605_IS_ESPORT_A_SPORT
- Besombes, N. (01.09.2019). *National Esports Associations*. Kasutamise kuupäev: 30.05.2021, allikas Medium: <https://medium.com/@nicolas.besombes/national-esports-associations-e63862840f2a>
- Boggs, A. (14.04.2021). *The biggest esports organisations in the world*. Kasutamise kuupäev: 30.05.2021, allikas Esportsbets: <https://www.esportsbets.com/news/most-valuable-esports-organizations/>
- Clarke, J. (21.02.2020). *Top 10 Professional Esports Players in 2021*. Kasutamise kuupäev: 30.05.2021, allikas Gamerone: <https://gamerone.gg/professional-esports-players-2021>
- MTÜ Eesti Arvutispordi Liidu Põhikiri. (14.05.2021). Eesti Arvutispordi Liit. Kasutamise kuupäev: 28.05.2021, allikas Eesti Arvutispordi Liit: https://e-sports.ee/wp-content/uploads/2021/12/3157513_Pohikiri_EASL_0.pdf
- Esports integrity commission findings from investigation into csgo spectator bug exploitation*. (29.09.2020). ESIC. Shrewsbury: The Esports Integrity Commission. Kasutamise kuupäev: 11.05.2021, allikas ESIC: <https://esic.gg/esports-integrity-commission-findings-from-investigation-into-csgo-spectator-bug-exploitation/>
- EVO Official Tournament List*. (2021). E-sports Evolution. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas Evolution Championship Series: <https://www.evo.gg/events>
- FC Schalke 04 Esports*. (2021). FC Schalke 04. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas Schalke 04: <https://schalke04.de/esports/en/our-esports-division/>

Our Partners. (2021). G2 Esports. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas G2 Esports:
<https://g2esports.com/about/partners/?r=EU>

The Global Esports Federation: About. (2021). GEF. Kasutamise kuupäev: 04.06.2021, allikas
 Global Esports: <https://www.globalesports.org/about>

Goble, C. (09.05.2019). *Champions League Is Way Bigger Than the Super Bowl.* Kasutamise
 kuupäev: 17.06.2021, allikas One37pm:
<https://www.one37pm.com/strength/sports/champions-league-soccer-super-bowl>

Esports Market Size, Share & Trends Analysis Report By Revenue Source (Sponsorship, Advertising, Merchandise & Tickets, Media Rights), By Region, And Segment Forecasts, 2020-2027. (2020). Grand View Research. San Francisco: Grand View Research.
 Kasutamise kuupäev: 17.05.2021, allikas Grand View Research:
<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/esports-market>

Haider, A. (14.01.2021). *CES 2021: Esports growth 'Turbocharged' in 2020 due to COVID-19 pandemic.* Kasutamise kuupäev: 17.05.2021, allikas S&P Global:
<https://www.spglobal.com/marketintelligence/en/news-insights/latest-news-headlines/ces-2021-esports-growth-turbocharged-in-2020-due-to-covid-19-pandemic-62108738>

Hamari, J. &. (2017). *What is eSports and why do people watch it?* Tampere, Pirkanmaa, Soome.
 Kasutamise kuupäev: 15.04.2021, allikas ResearchGate:
https://www.researchgate.net/publication/306286205_What_is_eSports_and_why_do_people_watch_it

Henningson, J. (20.06.2019). *Denmark: the first country to have an esports strategy.* Kasutamise
 kuupäev: 17.06.2021, allikas Red Bull: <https://www.redbull.com/se-en/denmark-esports-strategy>

Hoppe, D. (05.06.2020). *What is "Esports Law"?* Kasutamise kuupäev: 11.05.2021, allikas Gamma
 Law: <https://gammalaw.com/esports-law/>

Creating One Esports World. (2021). IeSF. Kasutamise kuupäev: 04.06.2021, allikas International
 Esports Federation: <https://ie-sf.org/about>

Jones, K. (03.09.2019). *How the eSports Industry Fares Against Traditional Sports.* Kasutamise
 kuupäev: 30.05.2021, allikas Visual Capitalist: <https://www.visualcapitalist.com/how-the-esports-industry-fares-against-traditional-sports/>

Kane, D. &. (11.05.2017). *Recognizing ESports as a Sport.* Kasutamise kuupäev: 17.05.2021,
 allikas The Sport Journal.

Kearney. (2014). *The sports market.* Kasutamise kuupäev: 20.04.2021, allikas Kearney:
<https://www.kearney.com/communications-media-technology/article?/a/the-sports-market>

- Kerswell, R. (03.07.2019). *Esports Robust Growth And Impact On Gaming Industry*. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas <https://www.linkedin.com/pulse/esports-robust-growth-impact-gaming-industry-rebecca-kerswell>
- Kovalova, M. (04.12.2020). *How COVID 19 Affects the Success of Esports*. Kasutamise kuupäev: 17.05.2021, allikas Max Bill: <https://maxbill.com/blog/how-covid19-affects-the-success-of-esports/>
- Kuzminsky, A. (26.07.2019). *Esports closed and open ecosystems: which one is better?* Kasutamise kuupäev: 21.04.2021, allikas Weplay.tv: <https://weplay.tv/news/esports-closed-and-open-ecosystems-which-one-is-better-16472>
- Kuusik, A. V. (2010). *Teadlik turundus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Küngas, K. J. (11.02.2021). *Maaailma tipp Robin Kool fännide ette ihkamisest, uuest hüüdnimest ja küsimusi tekitavast trendist*. Kasutamise kuupäev: 06.06.2021, allikas Postimees: <https://sport.postimees.ee/7176513/maailma-tipp-robin-kool-fannide-ette-ihkamisest-uuest-huudnimest-ja-kusimusi-tekitavast-trendist>
- Liivand, M. (04.01.2021). *TOP 10: vaata, kui palju teenisid 2020. aastal Eesti parimad e-sportlased*. Kasutamise kuupäev: 25.05.2021, allikas Diktor Geenius: <https://diktor.geenius.ee/rubriik/e-sport/top-10-vaata-kui-palju-teenisid-2020-aastal-eesti-parimad-e-sportlased/>
- Mamerow, M. (23.11.2020). *Age of Pro Gamers*. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas <https://raiseyourskillz.com/how-old-are-pro-gamers/>
- Marinescu, V. (21.05.2021). *RECORD 85 COUNTRIES REGISTERED TO PARTICIPATE IN THE 2021 IESF ESPORTS WORLD CHAMPIONSHIP*. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas International Esports Federation: <https://iesf.org/news/5967>
- Minnie, W. (20.03.2020). *Top 10 Dota 2 players of all time*. Kasutamise kuupäev: 30.05.2021, allikas Ginx: <https://www.ginx.tv/en/dota-2/top-10-dota-2-players-of-all-time>
- Viewership Engagement Continues to Skyrocket Across Games and Esports: The Global Live Streaming Audience Will Pass 700 Million This Year*. Newzoo. (09.03.2021). Newzoo. Amsterdam: Newzoo. Kasutamise kuupäev: 11.06.2021, allikas Newzoo: <https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year/>
- Noll, R. (2002). *The Economics of Promotion and Relegation in Sports Leagues: The Case of English Football*. Stanford, California, Ameerika Ühendriigid. Kasutamise kuupäev: 20.04.2021, allikas Stanford: <https://siepr.stanford.edu/research/publications/economics-promotion-and-relegation-sports-leagues-case-english-football>

Orason, K. (26.08.2018). *Üldkogum ja Valim*. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas e-koolikott: <https://e-koolikott.ee/kogumik/19172-2-1-Uldkogum-ja-valim>

Osula, K. (2008). *Küsimuste tüübid*. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas <http://www.tlu.ee/~kairio/failid/kysimused.pdf>

Pickell, D. (20.08.2019). *What is Esports and How Did it Become a \$1 Billion Industry?* Kasutamise kuupäev: 20.04.2021, allikas Learn.G2: <https://learn.g2.com/esports>

Sports - \$614 Billion Global Market Opportunities & Strategies to 2022 - ResearchAndMarkets.com. Research and Markets. (14.05.2019). Research and Markets. San Francisco: Research and Markets. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas Businesswire: <https://www.businesswire.com/news/home/20190514005472/en/Sports---614-Billion-Global-Market-Opportunities-Strategies-to-2022---ResearchAndMarkets.com>

Reyes, M. S. (05.01.2021). *Esports Ecosystem Report 2021: The key industry companies and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023*. Kasutamise kuupäev: 19. Juuni 2021. a., allikas Business Insider: <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>

Welcome to the Rift: Learn the Basics. (2021). Riot Games. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas Riot Games: League of Legends: <https://na.leagueoflegends.com/en-us/how-to-play/>

Rodin, R. (02.12.2020). *Young and unordered: 5 legal challenges in esports to overcome*. Kasutamise kuupäev: 11.05.2021, allikas Techiiia: <https://techiiia.com/news/pravovy-vyklyki-yaki-potribno-vyrishyty-v-kibersporti>

Rossi, R. &. (01.10.2020). *Esports could be quietly spawning a whole new generation of problem gamblers*. Kasutamise kuupäev: 12.05.2021, allikas The Conversation: <https://theconversation.com/esports-could-be-quietly-spawning-a-whole-new-generation-of-problem-gamblers-147124>

Esports viewership vs. sports in 2020. (25.09.2020). Roundhill Investments. New York: Roundhill Investments. Kasutamise kuupäev: 20.04.2021, allikas Roundhill Investments: <https://www.roundhillinvestments.com/research/esports/esports-viewership-vs-sports>

Seck, T. (23.12.2020). *How COVID-19 Changed the Esports Industry in 2020*. Kasutamise kuupäev: 27.05.2021, allikas The Esports Observer: <https://esportsobserver.com/covid-19-finance-2020/>

How many people play League of Legends? (08.03.2021). Spezzy. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas Leaguefeed: <https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/>

Statistikaamet. (2021). *Sport*. Kasutamise kuupäev: 17.06.2021, allikas Statistikaamet:
<https://www.stat.ee/et/avasta-statistikat/valdkonnad/kultuur/sport>

Stern, A. (13.11.2019). *Team Owners: Esports Lessons Transfer to Traditional Sports*. Kasutamise
kuupäev: 25.04.2021, allikas The Esports Observer: <https://esportsobserver.com/esports-lessons-traditional-sports/>

Sports Market Opportunities And Strategies. (2021). The Business Research Company. Hyderabad:
The Business Research Company. Kasutamise kuupäev: 30.05.2021, allikas The Business
Research Company: <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/sports-market>

Denmark's Esports Scene is Growing, but How Does it Compare to the USA. (22.04.2020). United
States Esports Association. Kasutamise kuupäev: 06.06.2021, allikas EsportsUS:
<https://www.esportsus.org/blog/denmarks-esports-scene-is-growing-but-how-does-it-compare-to-the-usa>

About CS:GO. (2021). Valve. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas Counter-Strike:
<https://blog.counter-strike.net/index.php/about/>

Player Activity. (2021). Valve Corporation. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas DOTA 2:
<http://www.dota2.com/overview>

Previous Updates. (2021). Valve Corporation. Kasutamise kuupäev: 07.06.2021, allikas DOTA2:
<https://www.dota2.com/pastupdates>

Our Purpose And Goals. (2021). WESCO. Kasutamise kuupäev: 04.06.2021, allikas WESCO:
<https://wescoesport.com/portal/who-we-are/what-is-wesco>

Veski, K. (15.04.2021). *E-Eesti e-spordi-Eestiks saamist takistab lihtne inimlikkus*. Kasutamise
kuupäev: 20.04.2021, allikas Ypsilon: <https://www.ypsilon.ee/7225204/e-eesti-e-spordi-eestiks-saamist-takistab-lihtne-inimlikkus>

Wong, S. (16.09.2019). *Esports prize pools rival traditional sports in 2019*. Kasutamise kuupäev:
06.06.2021, allikas Gaming Street: <https://gamingstreet.com/esports-prize-pools-rival-traditional-sports-in-2019/>

4 Problems Facing eSports Marketers Today. (20.02.2018). Votion. Kasutamise kuupäev:
01.06.2021, allikas Votion: <https://www.votion.co/4-problems-facing-esports-marketers-today/>

LISAD

Lisa 1. Üldine küsimustik uuringu läbiviimiseks

Tere lugupeetud vastaja!

Olen Teabehalduse ja infosüsteemide korraldamise tudeng Tallinna Tehnikakõrgkooli teenusmajanduse instituudis. Oma lõputöö raames viin läbi uurimust eestlaste e-spordi teadmisest ja harjumustest, püüdes luua parem arusaam Eesti e-spordi tasemest ja kvaliteedist ning leida võimalusi arendamiseks.

Küsimustik koosneb valikutega küsimustest ja vabatahtlikest avatud küsimustest ning selle täitmine võtab aega kuni 10 minutit. Küsimustiku täitmine on anonüümne ja saadud tulemusi kasutatakse ainult üldiste järelduste tegemiseks.

Täna Teid abi eest uurimuse läbiviimisel!

Joel Pastimäe

jpastima@tktk.ee

Teie vanus

- ☐ Alla 21
- ☐ 21-30
- ☐ 31-40
- ☐ 41-50
- ☐ 51+

Teie sugu

- ☐ Mees
- ☐ Naine

1. Kas olete kuulnud terminit „e-sport“ (uudistes, ajakirjanduses, mängudes jne)?

- Jah
- Ei

2. Kas te olete kokku puutunud e-spordiga? (vaadanud professionaalseid mängu, käinud e-spordi üritustel)

- Jah
- Ei

Jaotus, kes on kokku puutunud e-spordiga (kui vastasid esimesele küsimusele „Jah“)

3. Kuidas olete kokku puutunud e-spordiga? (võib valida mitu)
 - Vaadanud võistlusi
 - Käinud e-spordi üritusel huvilisena
 - Osalenud e-spordi turniiril
 - Pereliige/tuttav on huviline
 - Muu
4. Kuidas avastasite e-spordi?
 - Mängu sees olid teated e-spordist
 - Tuttav soovitas
 - Uudistest, ajakirjadest
 - Telesaadetest, filmidest
 - Nägin sotsiaalmeedias postitusi
 - Muu
5. Kui tihti puutute e-spordiga kokku?
 - Tihedamalt kui kord nädalas
 - Kord nädalas
 - Kord kuus
 - Kord kolm kuu tagant
 - Kord kuue kuu tagant
 - Kord aastas
 - Harvemini kui kord aastas
6. Milliseid e-spordi kategooriad vaatad? (võib valida mitu)
 - MOBA (näiteks League of Legends, DOTA 2)
 - FPS (näiteks Counter-Strike:Global Offensive, Call of Duty, Overwatch, Valorant)
 - Spordimängud (näiteks FIFA – jalgpall, NBA 2K – korvpall)
 - Võidusõidusimulaatorid (näiteks iRacing, F1)
 - Kaklusemängud (näiteks Tekken, Street Fighter, Super Smash Brothers)
 - Muu – Täpsusta

I Millised allpool olevad väited iseloomustavad teie e-spordi tarbimist/osalust? Palun märkige sobiv variant 1 - ei ole nõus, 2 - pigem ei ole nõus, 3 - nii ja naa, 4 - pigem olen nõus, 5 - olen nõus

NR	Väited	1	2	3	4	5
1.	Mängin ise aktiivselt arvutimänge					
2.	Tahan saada arvutimängus paremaks					
3.	Vaatan arvutimängude sisuloojaid (Youtube, Twitch jne)					
4.	Jälgin/tegelen aktiivselt traditsiooniliste spordialadega					
5.	Eelistan vaadata/tegeleda e-spordiga kui vaadata/tegeleda traditsiooniliste spordialadega					
6.	Eelistan vaadata/tegeleda e-spordiga kui vaadata filme või seriaale					
7.	Pean e-sporti tõeliseks spordiks					
8.	Mulle meeldivad e-spordis olevad pinged, taustalood, intriigid					
9.	Mulle meeldib spordi ja e-spordi kultuur					
10.	E-sport viib mind isiklikest probleemidest eemale					
11.	Mulle meeldib e-spordi mängude ilu, mängu kunstistiil või graafika					
12.	Saan suhelda teiste e-spordi huvilistega ning aktiivselt kasutan võimalust					
13.	Võimalusel käiksin tihedamalt e-spordi üritustel					
14.	Minu tuttavad on suured e-spordi huvilised või e-sportlased					
15.	Oleksin nõus maksma spordipaketi eest, et vaadata e-sporti					
16.	Eelistan/eelistaksin eestikeelseid ülekandeid					
17.	Eelistan televiisori ülekandeid interneti ülekannetele					
18.	Huvitun rohkem nendest arvutimängudest, kus on kõrgel tasemel Eesti mängijaid					
19.	E-spordi otseülekannete kättesaadavus on lihtne ja mugav					

20.	Toetan kindlat e-spordi meeskonda, sest meeskonda omab või toetab traditsiooniline spordiklubi/sportlane või kuulsus					
21.	Panustan e-spordi mängudele või vaatan ülekandeid, et saada enda kasutajale tasuta välimusi/asju.					
22.	Investeeriksin e-spordi meeskonda või organisatsiooni					

- Soovi korral kommentaari eeltoodud väiteid/lisa ise tegur või väide

Jaotus neile, kes ei ole kokku puutunud e-spordiga (Kui vastasid esimesele küsimusele „Ei“)

7. Kas vaatate traditsioonilisi spordi ülekandeid?

- Jah
- Ei

8. Kui vastasid eelmisele küsimusele „Jah“, siis milliseid?

- Jah
- Ei

9. Kas peate e-sporti spordialaks?

- Jah
- Ei

II Milliste väidetega olete nõus või millised väited sobivad teie seisukohtadega. Palun märkige sobiv variant 1 - ei ole nõus, 2 - pigem ei ole nõus, 3 - nii ja naa, 4 - pigem olen nõus, 5 - olen nõus

NR	Väited	1	2	3	4	5
1.	Mängin aktiivselt arvutimänge					
2.	Eelistan lauamänge/kaardimänge arvutimängudele					
3.	Vaataksin pigem filme või seriaale kui vaataksin e-sporti/sporti					
4.	E-spordialad on keerulised ja nõuavad liiga palju aega mõistmiseks					
5.	E-spordiga tegelemine on kulukas ning nõuab liiga palju ettevalmistamist					

6.	Huvituksin e-spordist rohkem kui Eestis oleks teema aktuaalsem või populaarsem					
7.	Vaatan arvutimängude sisuloojaid (Youtube, Twitch jne)					
8.	Ostaksin spordipaketti, kus oleksid e-spordi otseülekanded					
9.	Vaataksin e-spordi ülekandeid, kui neile tehakse televiisoris otseülekandeid					
10.	Vaataksin e-spordi rohkem kui oleks rohkem eestikeelseid ülekandeid					
11.	Soovitaksin tuttavale e-spordi, arvutimängude asemel teistsugust hobi					
12.	Läheksin e-spordi üritusele või võistlusele tutvumise eesmärgiga					
13.	Ma ei pea e-sportlasi tõelisteks sportlasteks ning e-sport ei ole tõeline karjäär					
14.	Investeeriksin e-spordi meeskondadesse, kui see on/oleks võimalik					
15.	Soovitaksin pereliikmel/tuttaval osaleda/tutvuda e-spordiklubidega					
16.	Arvutimängud ja e-sport on aja raiskamine					

- Soovi korral lisa omapoolne kommentaar/väide

Eelmine küsimus oli teise jaotuse lõpp, palun kõik vastajad jätkata vastamist 10. küsimusest.

10. Kas e-sport on Teie arvates ainult noortele huvi pakkuv valdkond?

- Jah
- Ei

III Peamised e-spordi puudused võrreldes tavapärase spordiga. Palun märkige sobiv variant

1 - ei ole nõus, 2 - pigem ei ole nõus, 3 - nii ja naa, 4 - pigem olen nõus, 5 - olen nõus

NR	Väited	1	2	3	4	5
1.	E-sport on keerulisem kui tavapärased spordialad					

2.	E-sportlase füüsiline pingutus on madalam kui tavapärastel sportlastel					
3.	E-sportlase tulemused on rohkem tingitud arvuti riistvarast kui füüsilisest võimest/oskustest					
4.	E-spordil puuduvad kohalikud meeskonnad ja kohalik tugi					
5.	Paljud tipp e-sportlased on liiga noored					
6.	Puuduvad ametlikud juhtorganisatsioonid või tegevusüksused					
7.	Usaldus e-spordi vastu on madal või puudulik					
8.	E-sport on ohtlikum tervisele kui tavapärased spordialad					
9.	E-spordis esineb rohkem ebaausate võtete kasutamist kui traditsioonilistel spordialadel					
10.	E-sportlaste eluviisid on võrreldes tavapäraste sportlastega tunduvalt ebatervislikumad					
11.	E-spordialad on liiga vägivaldsed					
12.	E-sport on vaimsele tervisele kurnavam kui traditsiooniline sport					
13.	E-spordis on keerulisem saada edukaks					
14.	E-sport on liiga seotud tehnoloogiaga võrreldes traditsiooniliste spordialadega					
15.	Sõltuvusega seotud probleeme esineb e-spordis rohkem					
16.	E-sport soodustab suhtlusoskuste vähenemist					
17.	E-sport soodustab hasartmängudega seotud probleemide tekkimist					

11. Soovi korral kommentaarida, mis on teie arvates Eesti e-spordi suurim takistus?

Täna vastamise eest!

Lisa 2. E-sportlastele suunatud küsimustik

Tere lugupeetud vastaja!

Olen teabehalduse ja infosüsteemide korraldamise tudeng Tallinna Tehnikakõrgkooli Teenusmajanduse instituudis. Oma lõputöö raames viin läbi uurimust eestlaste e-spordi teadmistest ja harjumustest. Antud küsimustikus on professionaalne e-sportlane täiskohaga võistleja, kes kuulub organisatsiooni, kes maksab sportlasele kuupalka.

Küsimustik koosneb valikutega küsimustest ja avatud küsimustest ning täitmine võtab u 5-10 minutit. Küsimustiku täitmine on anonüümne ja saadud tulemusi kasutatakse ainult üldiste järelduste tegemiseks.

Täna Teid abi eest uurimuse läbiviimisel!

Teie vanus

- ☐ Alla 18
- ☐ 18-22
- ☐ 23-27
- ☐ 28-32
- ☐ 33-37
- ☐ 38-42
- ☐ 43-47
- ☐ 48+

Teie sugu

- ☐ Mees
- ☐ Naine

1. Mis on hetkeline tase/aste e-spordis

- Professionaal
- Pool-professionaal
- Amatöör

2. Millistel turniiridel olete osalenud?

- Suured rahvusvahelised turniirid
- Väiksemad rahvusvahelised turniirid/piirkonna turniirid
- Kohalikud/siseriiklikud turniirid

- Interneti turniirid
3. Mis kategooria e-spordiga on tegemist?
- MOBA
 - FPS
 - Sport
 - Võidusõidusimulaator
 - Kaklasmängud
 - Muu
4. Kuidas leidsite/avastasite e-spordi või mängu?
- Tuttav, sõber, pereliige soovitas
 - Sotsiaalmeedia postitused
 - Mäng tundus huvitav, ise leidsin
5. Kui palju keskmiselt tegeled päevas e-spordiga
- 1 tund
 - 2 tundi
 - 3 tundi
 - 4 tundi
 - 5 tundi
 - 6 tundi
 - 7 tundi
 - Muu
6. Milliste allpool olevate väidetega nõustute või sobivad Teie seisukohtadega. Palun märkida sobiv variant 1 - ei ole nõus, 2 - pigem ei ole nõus, 3 - nii ja naa, 4 - pigem olen nõus, 5 - olen nõus

NR	Väited	1	2	3	4	5
1.	Eestis on huvilisi vähe					
2.	Riik, ministeeriumid, organisatsioonid ei huvitu e-spordist					
3.	Usaldus e-spordi vastu on madal					
4.	Eestis puuduvad e-spordi organisatsioonid					

5.	Inimesed suhtuvad e-sporti kõhklevalt					
6.	Mängijatega ei suhelda piisavalt võistluste korraldamisel või ühingute loomisel					
7.	Eesti turniiridel on osalus väike					
8.	Eestikeelsed ülekanded turniiridele on kergesti kättesaadavad					
9.	Eestikeelseid ülekandeid ei ole piisavalt					
10.	Eestis puudub struktuur e-spordile, kõike peab iseseisvalt tegema					
11.	Eestis ei toimu e-spordi võistlusi või toimub liiga vähe					
12.	E-sport on "tõeline" spordiala					
13.	Otseülekannete kättesaadavus on lihtne ja mugav					
14.	Et olla edukas, peab otsima abi väljaspoolt Eestit					
15.	E-spordist on keerulisem aru saada kui teistest sportidest					
16.	E-spordialad/mängud on vägivaldsed					
17.	Teenin piisavalt elatist ainult e-spordiga					

Soovi korral lisa enda poolt täiendavaid kommentaare või mõtteid

Täna vastamise eest!