

Anumite jocuri video ar trebui să fie considerate sporturi

Ne aflăm în era tehnologiei, iar tot ceea ce este în jurul nostru se află într-o continuă dezvoltare. Am trecut de la clasicele televizoare „cu tub” la Smart TV-uri, plasme de doar câțiva centimetri grosime cu o calitate video impresionantă; de la telefoane fixe cu fir la telefoane mobile cu butoane și, într-un final, la Smartphone-uri; mașinile au ajuns să funcționeze folosind energie electrică, iar exemplele pot continua. Odată cu evoluția tehnologiei, și jocurile video au cunoscut o ascensiune uriașă atât din punctul de vedere al calității (indiferent că este vorba despre calitate video, optimizări pentru performanță, poveste sau experiență de joc), dar mai ales din punctul de vedere al numărului de persoane care activează în domeniu (fie ca dezvoltatori, fie ca jucători). Există o gamă foarte variată de jocuri: arcade, puzzle, de aventură, de strategie, simulatoare, RPG (role-playing games), shooter games și multe altele. În prezent, pentru numeroase titluri se organizează competiții chiar la nivel mondial, cu premii consistente care ajung până la câteva milioane de dolari: Rocket League Championship Series (Rocket League - \$6.000.000)¹, Majors (Counter-Strike: Global Offensive - \$2.000.000)², League of Legends World Championship (League of Legends - \$2.225.000)³, The International (Dota 2 - \$40.018.195)⁴. Ce au jocurile regăsite în aceste turnee în comun? Pe scurt, suportul multiplayer și competitivitatea. Ele pun „față în față” 2 jucători sau 2 echipe care se înfruntă în același mediu virtual, la final existând un singur câștigător. Acest concept pare destul de cunoscut, reprezentând, de fapt, felul în care funcționează sporturile tradiționale cu care suntem obișnuiți. De altfel, conceptul de „Competitive Gaming” este cunoscut în prezent drept „Esports” (în română: sporturi electronice), astfel încât anumite jocuri video au ajuns să fie recunoscute drept sporturi, subiect considerat de multă lume destul de controversat. Întrebarea este: „Ar trebui anumite jocuri video să fie considerate sporturi?”.

¹ Ian Nowakowski, „Announcing the RLCS 2021-22 Season”, 15 septembrie 2021, *Rocket League Esports*, <https://esports.rocketleague.com/news/announcing-the-rlcs-202122-season/> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

² Vlad Ispas, „PGL Major Stockholm 2021 broke all viewership records in CS:GO history”, 9 noiembrie 2021, *PGL*, <https://press.pglesports.com/163642-pgl-major-stockholm-2021-broke-all-viewership-records-in-csgo-history> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

³ „League of Legends Worlds 2021: dates, format, schedule, teams, prize pool, location and everything you need to know”, 8 noiembrie 2021, *ROCCAT® Gaming*, <https://www.roccat.com/blogs/news/worlds-2021-dates-schedule-prize-pool-format-teams-location> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

⁴ Vince Pavey, „What was the DOTA 2 International 2021 prize pool?”, 27 octombrie 2021, *WePC*, <https://www.wepc.com/news/dota-2-international-2021-prize-pool/> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

Personal, consider că răspunsul la această întrebare este afirmativ, iar în cele ce urmează voi susține poziția mea în legătură cu această problematică.

Cel mai puternic argument pro se bazează pe similitudinea dintre jocurile video în cauză și sporturile tradiționale. În primul rând, competitivitatea este principiul care stă atât la baza turneelor de esports, cât și a competițiilor sportive tradiționale. Scopul participanților este surslasarea adversarilor, avansarea treptată în etapele superioare ale competiției, finalizarea acesteia în fruntea clasamentului și obținerea premiului pus în joc, indiferent de natura acestuia. Într-un cuvânt: victoria. Iar când vine vorba de campionate mondiale sau continentale, victoria nu poate fi posibilă în lipsa unor antrenamente pe măsură. Acest lucru se aplică, de fapt, în orice activitate: nu poți excela într-un domeniu fără o pregătire riguroasă, fără acumulare de experiență, fără perseverență, dedicare sau implicare. Un gamer profesionist are nevoie de ani întregi de pregătire pentru a ajunge într-un stadiu care să îi permită participarea la competiții de cel mai înalt nivel, cu atât mai mult pentru a obține un loc pe podium. Această pregătire constă în confruntarea diferitelor scenarii ce pot fi întâlnite pe parcursul unui meci, crearea de strategii, corectarea greșelilor, cu scopul de a-și îmbunătăți stilul de joc. Pe lângă tot ce ține de antrenarea tactică, este nevoie și de o oarecare pregătire fizică și psihică, punct pe care îl voi atinge ulterior în această lucrare. Un alt aspect care leagă jocurile video și sporturile tradiționale este reprezentat de numeroasele abilități și calități pe care un profesionist trebuie să le aibă și pe care trebuie să le dezvolte. Să luăm câteva exemple concrete. Un jucător de tenis de masă are nevoie de o viteză de reacție deosebită pentru a putea să contracareze loviturile adversarului, abilitate ce nu poate lipsi în cazul unui jucător de shooter. Orice echipă de fotbal are nevoie de o strategie care să faciliteze impunerea propriului stil de joc și adaptarea în diferite momente importante ale meciurilor. În acest sens, există anumite jocuri video care se bazează în mare parte pe strategie și pe abilitatea jucătorilor de a reacționa atunci când sunt puși în diferite situații cheie. De asemenea, în orice sport de echipă, succesul se obține prin comunicare, sincronizare și coordonare, ceea ce conduce către un alt aspect comun între jocuri video și sporturi, și anume munca în echipă. Este foarte important ca fiecare jucător să știe ce se întâmplă cu coechipierii săi, unde se află adversarii, care este tactica pentru următoarea rundă, ce urmează să facă fiecare jucător etc., informații ce se transmit exclusiv printr-o comunicare eficientă. Nu în ultimul rând, sporturile de orice tip implică o comunitate de fani. Conform site-

ului de statistică *Statista*⁵, audiența pentru turneele de esports a ajuns la un număr de 474.000.000 de spectatori în anul 2021, evident cea mai mare parte dintre aceștia urmărindu-și favoriții online. Astfel, similitudinea dintre jocurile video și sporturile tradiționale este cât se poate de evidentă și nu poate fi ignorată. Nu se poate spune că o persoană care se joacă o oră pe zi este un sportiv de performanță, însă, atât pentru un jucător profesionist, care muncește ani întregi pentru a deveni mai bun și participă la campionate mondiale, cât și pentru milioanele de fani care urmăresc aceste turnee, jocurile video sunt un adevărat sport⁶.

Cel mai puternic contraargument în legătură cu teza dată este faptul că jocurile video nu necesită activitate fizică și, spre deosebire de sporturile tradiționale, nu îmbunătățesc sănătatea corpului și nu aduc niciun fel de beneficiu⁷. Într-adevăr, la o primă vedere, activitatea unui gamer profesionist presupune statul pe scaun în fața unui ecran pentru perioade îndelungate de timp, nu implică mișcare și efort ca sporturile tradiționale și duce cu gândul la sedentarism. Însă studiile coordonate de Ingo Froböse, profesor la Universitatea Germană de Sport din Köln⁸, au arătat că jucătorii se află sub un stres fiziologic constant, iar esports-urile sunt atât de solicitante din punct de vedere fizic încât acestea pot fi considerate un sport. În medie, gamerii profesioniști execută până la 400 de mișcări pe minut, dând dovadă de o coordonare extrem de rapidă între ochi și mâini, iar ritmul lor cardiac ajunge să măsoare între 120-180 bătăi pe minut (un nivel de stres asemănător celui resimțit de un șofer de Formula 1). Acest nivel de stres poate fi controlat, bineînțeles, prin exerciții și antrenamente. Conform lui Jake Middleton⁹, fondatorul „Esports Performance LabLLC”, un stil de viață echilibrat poate să îmbunătățească starea de sănătate a unei persoane, precum și performanțele în gaming, iar exercițiile produc nenumărate adaptări fizice ale organismului. Dintre acestea, cel mai puternic impact în performanța unui jucător profesionist îl au rezistența, capacitatea de a face față stresului și funcțiile cognitive dezvoltate. În primul rând,

⁵ „eSports audience size worldwide from 2019 to 2024”, martie 2021, *Statista*, <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/> (accesat pe 1 decembrie 2021)

⁶ Ryan, „Should video games be considered a sport? Yes! Here's why...”, 24 decembrie 2019, *iD Tech*, <https://www.idtech.com/blog/video-games-should-be-considered-a-sport> (accesat pe 1 decembrie 2021)

⁷ T. Rangaraju și A. Rudolph, „Should Video Games be Considered A Sport”, 5 martie 2020, *The Gator's Eye*, <https://thegatorseye.com/3650/opinion/should-video-games-be-considered-a-sport/> (accesat pe 1 decembrie 2021)

⁸ Kristel Martinez Lagunas, „Are esports good for your health?”, 8 februarie 2019, <https://www.dw.com/en/are-esports-good-for-your-health/a-47408527> (accesat pe 1 decembrie 2021)

⁹ Jake Middleton, „The importance of exercise training for esports athletes”, *Acer*, <https://www.acer.com/ac/en/US/content/training-room-importance-of-exercise> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

este important ca un jucător profesionist să nu cedeze fizic sau psihic după un timp îndelungat de joc. Indiferent dacă este vorba despre rezistență fizică sau psihică, aceasta se dezvoltă prin niveluri ridicate de energie care, la rândul ei, se dezvoltă prin includerea exercițiilor fizice în rutina de zi cu zi întrucât mitocondriile (organitele celulare care produc energie) se multiplică atunci când corpul este solicitat. Ce-a de-a doua adaptare este abilitatea de a combate stresul. Acesta este clasificat în distres („stres negativ”) și eustres („stres pozitiv”), iar exercițiile fizice fac parte din categoria pozitivă de stres asupra corpului uman. În anumite limite, acest stres îmbunătățește abilitatea de a ține sub control emoțiile din timpul unui meci, jucătorul devenind astfel un adversar mai puternic mental. Nu în ultimul rând, exercițiile fizice nu sunt benefice decât pentru corp, ci și pentru creier, îmbunătățind funcții cognitive precum viteza de gândire, atenția și adaptarea în diferite situații, dar și alte abilități precum viteza de reacție sau coordonarea dintre ochi și mâini. Per total, constatăm că activitatea unui gamer în timpul unui joc este, totuși, solicitantă din punct de vedere fizic, chiar dacă aceasta nu presupune atât de multă mișcare precum cea a unui fotbalist sau a unui handbalist, de exemplu. Însă, pentru ca un jucător profesionist să își dezvolte abilități necesare în timpul competițiilor, acesta are nevoie, pe lângă pregătire tactică, și de o viață echilibrată care să conțină un program de pregătire fizică, necesară pentru a atinge performanța dorită.

Concluzionând, jocurile video nu sunt, într-adevăr, un tip de activitate care să ne ducă cu primul gând la ideea de sport. În cele din urmă, majoritatea persoanelor a încercat măcar odată un joc video, dar acest lucru nu este de ajuns pentru a-și însuși calitatea de sportiv, cum, de altfel, nici o persoană care o dată pe săptămână alege să-și petreacă timpul jucând fotbal cu prietenii săi nu se poate numi fotbalist. Dar, dacă privim lucrurile din perspectiva unui jucător profesionist, observăm că dincolo de aparențe (statul pe scaun în fața unui ecran, aparent pentru divertisment sau relaxare) se ascunde o muncă grea, antrenamente care angrenează atât partea fizică, cât și partea psihică a organismului, pasiune, dedicare, efort fizic și intelectual. Adăugând la aceste aspecte conceptul de competitivitate și milioanele de fani, putem spune că anumite jocuri video pot fi plasate cu adevărat în categoria de sporturi.

Bibliografie

Vlad Ispas, „PGL Major Stockholm 2021 broke all viewership records in CS:GO history”, 9 noiembrie 2021, *PGL*, <https://press.pglesports.com/163642-pgl-major-stockholm-2021-broke-all-viewership-records-in-csgo-history> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

Kristel Martinez Lagunas, „Are esports good for your health?”, 8 februarie 2019, <https://www.dw.com/en/are-esports-good-for-your-health/a-47408527> (accesat pe 1 decembrie 2021)

Jake Middleton, „The importance of exercise training for esports athletes”, *Acer*, <https://www.acer.com/ac/en/US/content/training-room-importance-of-exercise> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

Ian Nowakowski, „Announcincg the RLCS 2021-22 Season”, 15 septembrie 2021, *Rocket League Esports*, <https://esports.rocketleague.com/news/announcing-the-rlcs-202122-season/> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

Vince Pavey, „What was the DOTA 2 International 2021 prize pool?”, 27 octombrie 2021, *WePC*, <https://www.wepc.com/news/dota-2-international-2021-prize-pool/> (accesat pe 30 noiembrie 2021)

T. Rangaraju și A. Rudolph, „Should Video Games be Considered A Sport”, 5 martie 2020, *The Gator's Eye*, <https://thegatorseye.com/3650/opinion/should-video-games-be-considered-a-sport/> (accesat pe 1 decembrie 2021)

Ryan, „Should video games be considered a sport? Yes! Here's why...”, 24 decembrie 2019, *iD Tech*, <https://www.idtech.com/blog/video-games-should-be-considered-a-sport> (accesat pe 1 decembrie 2021)

„eSports audience size worldwide from 2019 to 2024”, martie 2021, *Statista*, <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/> (accesat pe 1 decembrie 2021)

„League of Legends Worlds 2021: dates, format, schedule, teams, prize pool, location and everything you need to know”, 8 noiembrie 2021, *ROCCAT® Gaming*, <https://www.roccat.com/blogs/news/worlds-2021-dates-schedule-prize-pool-format-teams-location> (accesat pe 30 noiembrie 2021)