禪

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted] eSports [redacted] eSports [redacted] eSports [redacted] (Adderall) [redacted]

[redacted]:[redacted]

[redacted] eSports [redacted] (2015 [redacted]) Winners might use drugs [redacted]

داروی آدرال استفاده میکرده مصاحبهای کرده است که نکات بسیار جالبی را روشن میسازد . در مقاله یوروگیمر، از این بازیکن با نام مستعار استیون یاد شده است .

داستان استیون

چند ساعت پیش از آنکه استیون دومین رقابت حرفهای eSports خود را آغاز کند، همتیمیاش به او یک قرص آدرال تعارف میکند . او پیش از این تجربه استفاده از آدرال را داشته و چند سال قبل برای درمان بیماری ADHD از این دارو استفاده کرده بود . بنابراین، بهخوبی به تأثیر این دارو در کاهش تنش و افزایش تمرکز آگاه بود . آدرال یک آمفتامین است که معمولاً برای درمان بیماریهایی نظیر بیشفعالی تجویز میشود. آدرال و داروهای مشابه نظیر ریتالین (Ritalin) بهطور گسترده تمرکز را بالا میبرد و توانایی تحمل خستگی را افزایش میدهد . متأسفانه، مصرف چنین داروهایی بین دانشجویانی که میخواهند برای بازههای زمانی طولانیتری درس بخوانند، رایج است . آدرال تأثیرات دیگری نیز دارد . این دارو سبب ارتقای زمان پاسخگویی و افزایش سرعت واکنش، بهبود کنترل شناختی و حتی افزایش موقتی توان عضلانی میشود؛ ویژگیهایی که این دارو را به گزینهای مناسب برای ورزشکاران تبدیل میکند . استفاده از آدرال در بازیهای ویدیویی سبب میشود بازیکن بتواند ساعتها (تا ده ساعت یا بیشتر) بیوقفه بازی کند .

استیون تا پیش از استفاده از این دارو، هنگام رقابت در مقابل جمعیت هیجانزده و عصبی میشد، اما با استفاده از آدرال فقط بر آنچه لازم بود تمرکز میکرد . او میگوید : «آدرال من را به یک بازیکن بسیار بهتر تبدیل میکرد .» استیون که در آن زمان شانزده سال بیشتر نداشت، پس از این مسابقه به یک مصرفکننده آدرال تبدیل شد : «از آن زمان، در هر بازی چه آنلاین و چه در رقابتهای حرفهای از این دارو استفاده و به آن اعتیاد پیدا کردم .» او بهسرعت تأثیر استفاده از این دارو را در روند رقابتهای خود مشاهده کرد. به یک تیم Halo پیوست و مذاکره با حامی مالی رسمی را آغاز کرد . به گفته استیون، پس از این بود که دیگر او برای شرکت در هر مسابقهای آدرال مصرف میکرد . زمانی که این دارو را مصرف میکرد کیفیت بازیاش بسیار متفاوت میشد: «تنش تأثیری در من نداشت. آدرنالین میتواند در eSports مفید باشد، ولی تأثیر آدرال بسیار فراتر از آن است .» استیون برای افزایش توانایی خود در بازی ویدیویی به مدت شش ماه آدرال مصرف کرد.

رقابتهایی که بازیکنان بازیهای ویدیویی در آن شرکت میکنند، نوع خاصی از دوپینگ لازم دارد . قهرمانی در این رقابتها به هوشیاری، توانایی تمرکز و هماهنگی بین چشم و دستها وابستگی شدیدی دارد و آدرال یکی از متداولترین گزینهها در این حوزه است . شمار کمی از بازیکنان حرفهای هستند که استفاده از آدرال را تأیید میکنند . بسیاری از بازیکنان حرفهای و نیمهحرفهای که تأیید کردند برای ارتقای بازی خود از مواد (دارو) استفاده میکنند، حاضر به مصاحبه نمیشوند . در هر صورت، بحث درباره استفاده از دارو در این بازیها در حال افزایش است و دیگر به میان مردم عادی هم گسترش یافته است .

نظرهای متناقض

به عقیده استیون، در امریکا سوء مصرف آدرال در eSports بسیار شایع است. در سال 2013، یک بازیکن حرفهای که در رقابتهای eSports نزدیک به صد هزار دلار برنده شده بود، از سوی یکی از تیمهای رقیب به استفاده از آدرال در جریان مسابقههای حرفهای متهم شد . استیون میگوید اغلب بازیکنان برتر Halo از آدرال استفاده میکردند : «مصرف آن در میان بازیکنان غیرحرفهای شایعتر هم است .» او ادعا میکند این قرصها در مسابقههای حرفهای به فروش میرسد. به گفته او در مسابقهها هر قرص به قیمتی بین ده تا چهل دلار فروخته میشود : «مصرف من بالا بود. یک قرص 25 میلیگرمی برای من شش ساعت دوام میآورد، ولی برای فردی معمولی که زیاد مصرف نمیکرد، 10 تا 15 میلیگرم کافی بود .» بیورن فرانزن که نزدیک به یک دهه است در حوزه بازاریابی در eSports فعالیت دارد، بیان میکند : «من تعدادی از بازیکنان حرفهای را میشناسم که آدرال مصرف میکنند. با این حال، بسیار بعید است که هیچ یک از آنها حاضر باشند درباره آن صحبت کنند؛ زیرا چنین کاری سبب تباه شدن آینده حرفهای و توانایی پشتیبانی از خود و خانواده آنها خواهد شد.»

با همه این اوصاف، برخی معتقد هستند که در بیان مصرف آمفتامینها در بازیهای eSports اغراق شده است. الکساندر تی مولر معتقد است این ادعاها از سوی کسانی عنوان میشود که میخواهند برای مدتی خود را مطرح کنند . او که مدیرعامل SK Gaming، یکی از بزرگترین شرکتهای eSports است، میگوید: «این افراد ادعا میکنند که دیدهاند در مسابقات دارو فروخته میشود . کی؟ کجا؟» مولر ادعا میکند طی ده سال حضور در رقابتهای eSports هرگز ندیده است آدرال به فروش برسد یا توسط بازیکنی مصرف شود : «معتقد هستم درباره آدرال اغراق شده است .» به عقیده میکال بلیچارز : «اغلب از ریتالین و آدرال نام برده میشود، اما به نظر نمیرسد در حال حاضر مصرف دارو در سطوح بالای مسابقههای eSports رایج باشد .» او اضافه میکند : «من بازیکنانی را میشناسم که برای آرامش اعصاب از والیوم استفاده میکنند . با این حال، در حالت کلی گمان نمیکنم بازیکنان با این هدف که بازی آنها بهتر شود از داروها استفاده کنند .

آنچه بیش از همه در eSports اهمیت دارد، هوشیاری و هماهنگی خوب بین چشم و دست است. داروهای زیادی

ESL .(Electronic Sports League) ESL
eSports
eSports
eSports
Twitch
23

[illegible]

[illegible] eSports [illegible] ESL [illegible] LCS [illegible] Riot Games [illegible] 10.2.8 [illegible] eSports [illegible] Riot. [illegible] LCS [illegible].

[illegible] e-Sports [illegible] (IeSF) [illegible]: «[illegible] eSports [illegible] IeSF [illegible] (WADA) [illegible] WADA [illegible]. [illegible] eSports [illegible].

[illegible]: «[illegible] eSports [illegible].»

Brigham Young

«Schedule»

20

eSports

eSports

عظمت به توجه بیشتری نیاز دارد . بازیکنان پانزده، شانزده سالهای که برای نخستین بار وارد فضای بزرگ eSports میشوند و به سالنهای بزرگ آن راه مییابند، تهدیدهای جدیدی پیش رو دارند . سالها پیش این تهدیدات به «اعتیاد به بازی » یا «اعتیاد به فضای مجازی » یا مواردی از این دست محدود میشد. اما اکنون «اعتیاد به مواد مخدر » را نیز باید به این فهرست افزود . بازیهای ویدیویی بهطور بالقوه این قابلیت را دارند که نه تنها بازیکن را از نظر سایبری معتاد کنند، بلکه آنها را در معرض انواع دیگری از اعتیادها نیز قرار دهند . رقابتهای eSports چنان اهمیتی در بین نوجوانان و جوانان یافته است که آنها ممکن است برای رسیدن به قلههای آن دست به هر کاری بزنند . استفاده از آدرال شاید یکی از دهها خطری باشد که جامعه بازیکنان را تهدید میکند . استیون به بازیکنان جوان توصیه میکند از این دارو دوری کنند : «این چیزی است که نه تنها از eSports بلکه از کل بازار باید حذف شود .» نوجوانان جویای نام در eSports تا چه حد با خطر آشنایی دارند؟ استیون میگوید : «من حتی نمیدانستم چرا آنها چنین دارویی را به یکدیگر پیشنهاد میدهند .» او ادعا میکند تمام برگزارکنندههای این رقابتها از این مشکل آگاهی دارند و این نکتهای تأملبرانگیز است . اکنون استیون به رقابت در Counter-Strike و Hearthstone میپردازد . او گهگاه وسوسه میشود به مصرف دارو برگردد : «وسوسه استفاده از آن همیشه در پسزمینه ذهنتان باقی میماند . میدانم بعد از مصرف این دارو چقدر بهتر بازی میکنم، اما این را هم به خاطر میآورم که چطور بر سلامتی من اثر گذاشت . دوران ترک را نیز به خاطر میآورم . قطعاً دوران منزجرکنندهای بود و فکر نمیکنم هیچ گاه دوباره به آن دوران برگردم .»

نویسنده :
مهدی صنعتجو
منبع :
eurogamer
دسته بندی:
هنر و سرگرمی
تاریخ انتشار :
11:50 - 01/07/1394

برچسب:
بازی - بازیهای ویدیویی - دوپینگ بازی - دوپینگ - رقابتهای الکترونیکی - رقابت در بازیهای ویدیویی - هیجان بازی - اعتیاد به بازیهای ویدیویی - اعتیاد بازی - اعتیاد اینترنتی

□□□□□ منبع: https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/1618