



بازی‌های کامپیوتری از دیدگاه بخش وسیعی از جامعه به‌ویژه از دید بسیاری از والدین یک فعالیت بی‌هدف و عامل اتلاف وقت است. ساعت‌ها نشستن و فشردن دکمه‌های یک گیم‌پد و خیره شدن به نمایش‌گر، یک سرگرمی صرف، یک وقت‌گذرانی بیهوده و حتی خطری برای سلامتی محسوب می‌شود. اما آنچه در واقعیت می‌بینیم، این است که بازی‌های کامپیوتری یک سبک جدید زندگی به‌ویژه برای رده‌های سنی پایین جامعه ایجاد کرده و خوب یا بد، درست یا نادرست، فرهنگ ویژه‌ای در جامعه جاری شده است.

اگر سال‌ها پیش بازی‌های کامپیوتری به اتاقی در بسته محدود می‌شد، اکنون این بازی‌ها صاحب رقابت‌های جهانی شده‌اند. جوانان و نوجوانانی که پس از هفته‌ها، ماه‌ها و سال‌ها بازی در اتاق‌ها و مراکز بازی اکنون به سطح بالایی از مهارت رسیده‌اند و می‌توان به آن‌ها لقب «متخصص» را داد، عضو گروه می‌شوند و در رقابت‌هایی شرکت می‌کنند که برای برگزاری آن‌ها میلیاردها دلار هزینه شده و میلیون‌ها نفر بازدیدکننده دارد. امروزه رقابت‌های زیادی در سطح بین‌المللی برگزار می‌شود که در آن بازیکن‌های حرفه‌ای بازی‌های کامپیوتری در قالب تیم‌های بسیار منسجم با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. این مسابقات در سالن‌های بسیار بزرگ و مجهز برگزار می‌شود، هزاران نفر در محل مسابقات را می‌بینند و میلیون‌ها نفر هم به‌طور آنلاین یا از طریق تلویزیون رقابت‌ها را دنبال می‌کنند. یکی از بحث‌هایی که به واسطه این رقابت‌ها ایجاد شده این است که چنین رقابت‌هایی را که تحت عنوان کلی eSports شناخته می‌شوند، می‌توان «ورزش» دانست یا خیر. در مقاله پیش رو به این موضوع اشاره داریم.

خیلی‌ها معتقد هستند یکی از ملزومات «حرفه‌ای بودن در بازی‌های کامپیوتری» این است که بازیکن فعالیت بدنی کمتری داشته باشد و فقط با استفاده از گیم‌پد یا صفحه کلید بازی کند. این دیدگاه بسیار سخت‌گیرانه سبب می‌شود فاصله عمیقی بین بازی‌های ورزشی و کامپیوتری ایجاد شود. اما داستان سوی دیگری نیز دارد. اکنون بازی‌های کامپیوتری دیگر به اتاق بازیکنان محدود نمی‌شود. چند سال است رقابت‌های بزرگی در سطح جهانی برای این بخش از حوزه سرگرمی ترتیب داده می‌شود و تیم‌های بزرگی از سراسر دنیا در این رقابت‌ها شرکت و میلیون‌ها بیننده از سراسر دنیا این رقابت‌ها را دنبال می‌کنند. در واقع، گونه جدیدی از رقابت‌ها در سال‌های اخیر مرسوم شده است که

دیجیتال مارکت کلیبی

The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there's a navigation bar with 'ALL' and a menu icon. Below it, there are two news cards. The first card features a photo of esports players and the headline 'Cloud 9 clinches top spot in NA LCS heading into playoffs' with a timestamp '2 mins ago'. The second card shows a Counter-Strike match scene with the headline 'Multiple Counter Strike players banned from Valve events'. To the right, a match summary for 'TSM vs C9' is displayed. It shows 'GAME 5' with a score of '2' for TSM and '2' for C9, and a duration of '24:17'. Below this, a 'GAME 5 In Progress' section shows a comparison between 'Blue Side TSM' (39.6 K) and 'Red Side C9' (37.7 K). A table below lists various game statistics for both teams.

Blue Side TSM	vs.	Red Side C9
39.6 K	39.6 K vs 37.7 K	37.7 K
5	5 vs 5	5
4	4 vs 3	3
1	1 vs 2	2
1	1 vs 0	0

به e-  
sports  
(ورزش‌ها  
ی  
الکترونیک)  
معروف  
شده  
است.  
مسابقه‌ها  
ی  
Extreme  
Masters  
World  
Champi  
onship  
(اینتل و  
ESL) که  
از 12 تا  
15 مارس  
در لهستان  
برگزار  
شد (شکل  
1) یا  
مسابقه‌ها  
ی که به  
The

International معروف است و براساس بازی Dota 2 سازماندهی می‌شود، از جمله این رقابت‌های بزرگ هستند. طبق اعلام Valve Software که مالک حقوق بازی Dota 2 است، بیش از 20 میلیون نفر رقابت‌های International 4 را دیده‌اند.

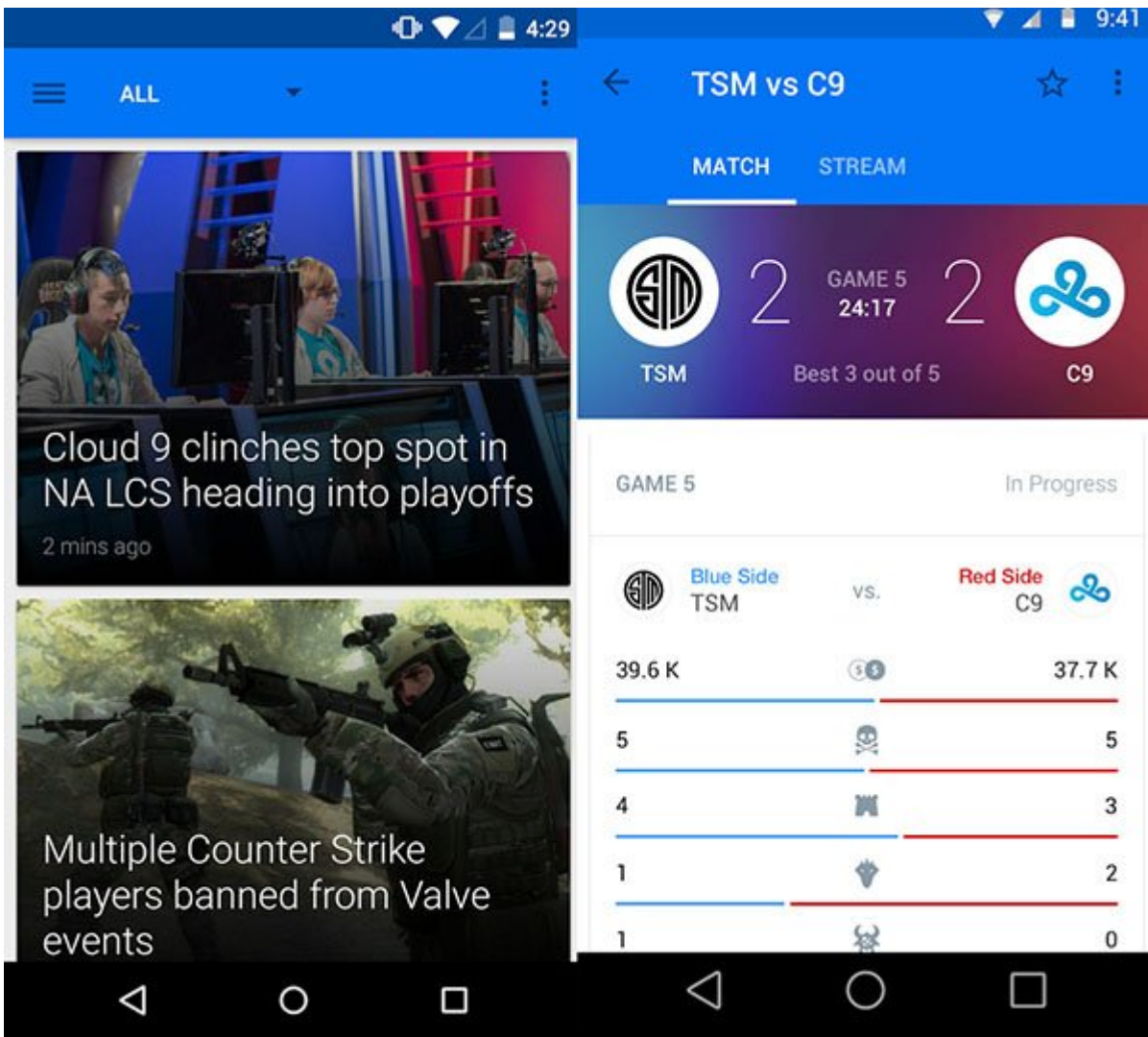
تورنمنت 4 The International جایزه‌ای به ارزش کمی بیش از ده میلیون دلار را برای برنده در نظر گرفت که این مبلغ مدتی پیش از برگزاری رقابت و به تدریج از طریق هواداران جمع‌آوری شده بود. بازی‌های حرفه‌ای دیگر جای خود را در جامعه یافته و محبوب شده‌اند، اما آیا این رقابت‌ها را می‌توان در گروه «مسابقه‌های ورزشی» طبقه‌بندی کرد یا اصولاً چنین کاری صحیح است؟ هزاران نفر در سالن‌های برگزاری رقابت‌ها از نزدیک شاهد مسابقه‌ها هستند و میلیون‌ها نفر هم به‌طور آنلاین یا از طریق تلویزیون رقابت‌ها را می‌بینند. عده‌ای معتقد هستند آنچه به یک رقابت ورزشی جذابیت می‌دهد، حرکات بدنی نیست، بلکه کشمکش و نبردی است که برای رسیدن به پیروزی صورت می‌گیرد. بر این اساس، ورزش‌های الکترونیک را چطور می‌توان طبقه‌بندی کرد.

## دیدگاه‌های متناقض

در یکی از تعاریف ورزش آمده است: «فعالیتی بدنی که نیازمند مهارت یا قدرت بدنی است و اغلب طبیعی رقابتی دارد.» پل تسی نویسنده فوربز براساس این تعریف که بر دو جزء مهارت «یا» قدرت بدنی تکیه دارد، نتیجه می‌گیرد «بازی‌های الکترونیکی واجد شرایط پذیرفته شدن به‌عنوان ورزش هستند.» به عقیده او بازی‌هایی نظیر استارکرافت یا DOTA علاوه بر توانایی تصمیم‌گیری و حل مسئله، نیازمند مهارت‌های بدنی هم هستند. استدلال او این است که در چنین بازی‌هایی، کلیک کردن سریع و دقیق و متناوب یکی از ضروریات برنده شدن و در مقیاس رقابت‌های جهانی، یکی از ضروریات قهرمانی است. حتی اگر بازی‌هایی نظیر Hearthstone را نیز در نظر بگیریم که بیش‌تر بر استراتژی مبتنی هستند، باز هم طبق تعریف بالا از ورزش، می‌توان چنین بازی‌هایی را هم در قالب ورزش پذیرفت. زمانی که از جان اسکیر مدیر شبکه ورزشی ESPN درباره تصمیم این شبکه برای پوشش رقابت‌های ورزش‌های الکترونیک سؤال شد، وی چنین اظهار نظر کرد: «این بازی‌ها را نمی‌توان ورزش به‌حساب آورد، بلکه آن‌ها یک رقابت

هستند؛ درست مثل شطرنج که یک رقابت است. من بیشتر علاقه‌مند به ورزش‌های واقعی هستم.» این اظهار نظر او از این جهت حایز اهمیت است که وی تشکیلاتی را اداره می‌کند که یکی از رسانه‌های مهم ورزشی دنیا محسوب می‌شود. ولاد ساوف از سایت خبری ورج می‌نویسد: «اگر بپذیریم رقابت‌های ورزشی استعاره‌ای از نبرد هستند، در این صورت ورزش‌های الکترونیکی حتی مدیوم مناسب‌تری در این زمینه هستند؛ زیرا در بسیاری از آن‌ها رقابت بر سر کشتن دشمنان است!»

از سوی دیگر، بنجی لوی، رییس و مدیر عملیاتی شرکت The Score معتقد است روند رو به رشد ورزش‌های الکترونیکی روزی آن را به یک رقیب جدی برای ورزش‌های سنتی تبدیل خواهد کرد: «از دیدگاه ما ورزش‌های الکترونیکی باید به‌عنوان یک ورزش تمام‌عیار به رسمیت شناخته شود.» The Score یک شرکت کانادایی است که بیشتر به واسطه ارائه نرم‌افزارهای ورزشی محبوبی که برای ابزارهای همراه عرضه کرده است شناخته می‌شود. اخیراً این شرکت با ارائه یک نرم‌افزار موبایل برای پوشش خبری رقابت‌های ورزش‌های الکترونیکی، بازار جدیدی برای خود گشوده است (شکل 2).



شکل 2: صفحه نمایش یک بازی در اپلیکیشن The Score. این اپلیکیشن توسط شرکت eSports ساخته شده است و به کاربران اجازه می‌دهد تا به صورت زنده با تیم‌های مختلف در بازی‌های مختلف شرکت کنند.

هرچند در حال حاضر، خروجی‌های خبری ورزشی، خبرهای ورزش‌های الکترونیکی را پوشش نمی‌دهند، اما The Score با ارائه یک نرم‌افزار موبایل جدید، وبسایت و ایجاد بخشی در شرکت برای کار روی ورزش‌های الکترونیکی فعالیت مهمی را در این زمینه آغاز کرده است. تا پیش از این، علاقه‌مندان به حوزه ورزش‌های الکترونیکی برای دنبال کردن اخبار رقابت‌ها با محدودیت‌هایی مواجه بودند. به‌طور مثال، برخی سایت‌ها بیشتر اخبار تیم‌های خاصی را پوشش می‌دهند و برخی هم برای استفاده در موبایل مناسب نیستند. به‌نظر می‌رسد The Score نکته‌های مثبت همه این منابع خبری را به‌طور یک‌جا جمع کرده است. این نرم‌افزار اطلاعات رقابت‌ها را به‌طور زنده ارائه می‌دهد و کاربر

می‌تواند امتیازها را به‌طور لحظه به لحظه دنبال کند. امکانی که مدت‌ها است در نرم‌افزارهای ورزشی موبایل وجود دارد، اما در حوزه ورزش‌های الکترونیکی چنین نرم‌افزاری یک نوآوری محسوب می‌شود. علاوه بر این، لینک‌های مستقیم برای تماشای زنده رقابت‌ها از طریق Twitch یا یوتیوب نیز فراهم می‌کند و گزارش‌های تحلیلی هم ارائه می‌دهد. در حال حاضر، تیمی 15 نفره به‌طور تمام وقت در این بخش از The Score روی پوشش اخبار مربوط به ورزش‌های الکترونیکی کار می‌کنند. نگاه‌های متناقض به ورزش‌های الکترونیکی به همین جا ختم نمی‌شوند. به‌عنوان مثالی دیگر، می‌توان به تلاش انجمن ورزش‌های الکترونیکی کره (به‌اختصار KeSPA) برای دریافت مجوز حضور ورزش‌های الکترونیکی در قالب رقابت‌های المپیک اشاره کرد که با واکنش‌های غالباً سرد علاقه‌مندان ورزش‌های الکترونیکی همراه بود. در شبکه‌های اجتماعی، طرفداران این بازی‌ها نظریات مثبتی نسبت به چنین تصمیمی نشان دادند و به‌عنوان مثال در Reddit، طرفداران و بازیکنان بازی League of Legends از این حرکت اظهار تأسف کردند. طرفداران این بازی‌ها پیش‌تر به دنبال برگزاری رویدادهایی اختصاصی مشابه المپیک برای این رقابت‌ها هستند و الحاق آن به بازی‌های المپیک را نمی‌پسندند.

## نسل جدید رقابت‌ها

این‌که واقعاً بازی‌های الکترونیکی را می‌توان ورزش نامید یا خیر، همچنان جای بحث فراوان دارد. در سایت فرهنگستان زبان و ادب فارسی واژه «ورزش» چنین تعریف شده است: «هرگونه فعالیت تفریحی یا رقابتی با وسیله ورزشی یا بدون آن که مستلزم میزانی از فعالیت جسمانی و مهارت باشد.» به گمان من، با چنین تعریفی می‌توان بازی‌های الکترونیکی را ورزش به حساب آورد. اگر کمی کلی‌تر به موضوع نگاه کنیم، شاید واقعاً لازم نباشد خیلی روی ورزش بودن یا نبودن بازی‌های الکترونیکی بحث کنیم. این‌که آیا آن‌ها «ورزش» هستند یا «رقابت» یا حتی «بازی» در حال حاضر خیلی جای بحث ندارد. مشخص است که عده‌ای فرد کارکننده و حرفه‌ای در قالب تیم‌هایی به این رقابت‌ها راه می‌یابند و طی رقابت‌های پرشور عده‌ای حذف می‌شوند و عده‌ای به جایزه نهایی می‌رسند و عنوان قهرمانی را کسب می‌کنند. در این بین، سرمایه‌گذاران پول‌هایی را سرمایه‌گذاری کرده‌اند و نامشان و برندشان به‌طور گسترده دیده شده است و مهم‌تر این‌که میلیون‌ها نفر در سراسر جهان سرگرم شده‌اند. میزان جوایز به اندازه‌ای است که در برخی موارد سخن از «یک شبه‌میلیاردر شدن بازیکنان» به میان می‌آید. این‌ها نکته‌هایی است که نشان می‌دهد دست‌کم نسل‌های آینده، شاهد رقابت‌های جدیدی از نوع دوران جدید خواهند بود. اگر روزی بازی کردن در اتاقی در بسته تمام چیزی بود که بازیکنان بازی‌های کامپیوتری داشتند، اکنون شرایطی فراهم شده است که میلیون‌ها نفر شاهد بازی آن‌ها باشند؛ آن‌ها این فرصت را دارند «قهرمان» باشند.

منابع: 1 و 2 و 3

تاریخ انتشار:  
12 خرداد 1394