



Sport inny niż wszystkie

Czy granie na komputerze w gry wojenne, sportowe czy strategiczne można uznać za sport? Gdzie znajduje się cienka linia między sportem a czystą zabawą? Były podjęte dwie próby uznania gier komputerowych za oficjalną dyscyplinę sportową, lecz obie zakończyły się fiaskiem. Czy powodem mógł być brak chęci współzawodniczenia, kibiców, a może kiepska organizacja? Czy codzienny trening, rozpracowywanie taktyczne przeciwników i poszczególnych obszarów zmagania może mieć wpływ na tę decyzję??

Mało kto wie, że każdego dnia w samej Polsce rozgrywanych jest kilkadziesiąt meczów w gry komputerowe*. Jeśli założyć, że połowa z nich to rozgrywki zespołowe gdzie w zespole jest co najmniej czterech graczy, wynik osób grających nasuwa się sam. Skąd tylu ludzi zainteresowanych taką formą spędzania wolnego czasu? Prawie każdy kiedyś miał kontakt z grą na komputerze. Wśród tych, którzy nadal grają jedni wolą pobawić się w piłkę nożną lub pościgać bajecznymi samochodami, a inni chcą cofnąć się w czasie, choćby do II Wojny Światowej i wcielić się w alianta atakującego wybrzeże Normandii. Są również spokojniejsi, którzy preferują rozbudowę własnej wioski, by w ten sposób wygrać z przeciwnikiem. Wszystkie te osoby łączy jedno – chęć rywalizacji.



W sporcie najważniejsze i najbardziej pociągające jest właśnie współzawodnictwo. Co by nas motywowało do gry, gdybyśmy nie mieli ochoty wygrać? Niewątpliwie miło jest pograć z komputerem na poziomie, jaki się samemu wybierze w menu gry. Niestety, nie jest to człowiek i najczęściej gra



Projekt „Media oknem na świat - warto zostać dziennikarzem” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego

schematycznie, przez co czasami się myli. Kiedy jednak po drugiej stronie monitora znajduje się przedstawiciel homo sapiens, w każdej chwili jest on w stanie odwrócić sytuację o 180 stopni. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa rywalizacja i chęć pokonania drugiej osoby za wszelką cenę.

Za nieoficjalne narodziny e-sportu lub sportów elektronicznych uznaje się rok 1996, kiedy w sprzedaży pojawiła się gra „Quake”. Pozwalała ona graczom z całego świata współzawodniczyć ze sobą na internetowych serwerach. Rok później powstała w Niemczech Electronic Sports League (ESL) – największa międzynarodowa liga sportów elektronicznych. Z kolei w 2000 roku odbyła się pierwsza edycja World Cyber Games (WCG), największego światowego turnieju e-sportowego, który do dzisiaj jest synonimem igrzysk.



W zeszłym miesiącu zakończone zostały polskie eliminacje do dziesiątej edycji tego popularnego turnieju. Finały odbędą się w Los Angeles, w których przewiduje się, że weźmie udział około 5789 finalistów z całego świata i ponad 9,5 miliona zainteresowanych widzów. Pula nagród nie jest jeszcze znana, ale jeśli weźmie się pod lupę poprzednie edycje, będzie nie mniejsza niż 200 tysięcy dolarów. Nagrody na poziomie 500 tysięcy, a nawet miliona dolarów, nie są już niczym szokującym. Świat komputerów i gier przypomina wyścig zbrojeń takich potentatów, jak ATI, nVidia czy Intel i AMD, w który wciągnięto graczy.

Trzeba również wspomnieć o ojczyźnie e-sportu, a mianowicie Korei Południowej. Gwiazdy koreańskiej sceny, nazywane e-atletami, zarabiają dziesiątki tysięcy dolarów i są wielbione przez tłum





Projekt „Media oknem na świat - warto zostać dziennikarzem” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego

podobnie jak telewizyjni celebryci. Występują w reklamach, telewizji, rozdają autografy, jeżdżą na zgrupowania, a nawet ubezpieczają swoje ręce na setki tysięcy dolarów. W Korei gra na komputerze została uznana za pełnowartościowy sport. Zresztą nie tylko tam, bo podobnie jest w Rosji i Bułgarii, a w Chinach e-sport został zaprezentowany na olimpiadzie w Pekinie.



W 2005 roku w Korei powstał pierwszy stadion, Yongsan E-sports Stadium, który zajmuje kilka pięter domu handlowego. Z kolei Intel Chengdu eSport Stadium w Chinach to samodzielna cyberarena zajmująca 2 tysiące metrów kwadratowych. Co ciekawe, w tym roku na Uniwersytecie w Seulu pojawi się nowy przedmiot, na którym studenci będą poznawać tajniki e-sportu, między innymi zarządzanie sportem elektronicznym i marketing e-sportowy. Do programu studiów wejdzie też drugi przedmiot: taktyka w Starcraftie (gra strategiczna). Wykładowcą będzie były profesjonalny gracz i komentator e-sportowych spotkań.

Choć polska scena e-sportu pozostaje daleko za Koreą i jest mało prawdopodobne, by nasz rząd uznał gry komputerowe za sport, tak jak to zrobił w przypadku szachów, brydża sportowego czy modelarstwa sportowego, to i tak dzięki wielu osobom sport elektroniczny w naszym kraju idzie w dobrym kierunku. Electronic Sports League poza eliminacjami internetowymi urządza turnieje LAN (Local Arena Network) na specjalnie utworzonych stadionach z trybunami i areną po środku, na której walkę toczą e-atleci. Takie spotkania odbywają się również w kinach całej Polski. W ich trakcie publiczność na dużym ekranie obserwuje zrzut obrazu z monitorów obu walczących zespołów. Towarzyszą im okrzyki radości



Projekt „Media oknem na świat - warto zostać dziennikarzem” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego

i smutku kibiców, a wszystko oprawione jest komentarzem specjalisty danej gry, tak jak podczas meczu piłkarskiego.



Największą ligą w Polsce jest Cybersport 36i6. W turnieju gra się w gry najbardziej znane, co oznacza, że w przyszłym sezonie niektóre tytuły mogą zostać zamienione na bardziej popularne. Wielki finał imprezy odbywa się przez trzy dni w jednym z miast Polski. W ubiegłym roku ten zaszczyt przypadł Łodzi, a rozgrywki miały miejsce na terenie Międzynarodowych Targów Łódzkich. W dniach 1–3 października br. Cybersport 36i6 znowu zawita do naszego miasta, tym razem z jedną ze swoich imprez Cybersport Games Festival, na której rozegrane zostaną ligi QuakeLive – liga II i III Counter-Strike 1.6. Na takich zawodach organizowanych jest mnóstwo konkursów i turniejów zarówno dla kibiców, jak i zwykłych gapiów – wejście jest darmowe.

Nasi rodacy, choć nie mają dofinansowania od rządu ani łącz internetowych 100 Mbit, to osiągają wspaniałe sukcesy na arenie międzynarodowej. Polskim asem jest zespół w grę Counter Strike – drużyna Frag eXecutors z Filipem ‘Neo’ Kubskim na czele, uznanym za najlepszego gracza świata. Osiągnięcia zespołu to pierwsze miejsce na WCG 2009 w Chengdu, ESWC (Electronic Sports World Cup) 2007 i 2008, e-Stars Seoul 2010 i wiele innych. Są również światowi przedstawiciele w inne gry, przede wszystkim w Fifę, Pro Evolution Soccer, NFS i Warcraft, którzy również rozślawiają nasz kraj na całym świecie. Trzeba przy tym zaznaczyć, że są to już profesjonalni gracze, którzy za wielogodzinne treningi otrzymują niemałe wynagrodzenia.





Mamy także sporą liczbę elektronicznych emigrantów, którzy za spore pieniądze grają dla azjatyckich drużyn. Należy do nich Krzysztof ‘Draco’ Nalepka, który grał w Stracraft w koreańskiej lidze i to na licencji profesjonalisty. Sporty elektroniczne to nie tylko granie ale również publicystyka. Jest wiele serwisów z newsami, artykułami, a nawet telewizjami internetowymi. Najsłynniejszym polskim redaktorem poza granicami polski jest Michał ‘Carmac’ Blicharz laureat eSports Awards 2007 w kategorii "Best Scene Journalist". Natomiast Eliza "powerka" Szczepaniak została okrzyknięta Miss e-Sportu 2010.

Już w 2006 roku organizatorzy polskich rozgrywek wraz z rzeszą graczy złożyli petycję o przyznanie sportom elektronicznym statusu równości wobec innych sportów, niestety sprawa nie została wyjaśniona. Rok później poseł Platformy Obywatelskiej Marek Biernacki złożył interpelację poselską w tej samej sprawie. Była pani minister sportu i turystyki w rządzie Jarosława Kaczyńskiego Elżbieta Jakubiak odpowiedziała na interpelację posła Biernackiego, niestety nie opowiedziała się ani za ani przeciw. Za sprawą ogromnej rzeszy ludzi, dziennikarzy, organizatorów i samych zawodników Polska nie jest czarną dziurą na mapach e-sportu świata. Dobrze, że są osoby chcące reprezentować nasz kraj, chociaż kraj nie chce być ich przedstawicielem.

W dobie ogólnodostępnego Internetu większość spotkań rozgrywanych jest w sieci – arenie bez trybun, barier, ścian i granic – w której nie ma podziału na sprawnych i niepełnosprawnych, starych i młodych, brzydkich i ładnych, bogatych i biedniejszych. Tam liczą się tylko umiejętności, samozaparcie i dyscyplina w drodze do osiągnięcia sukcesu.

Michał Komorowski





* Najważniejsze gry e-sportowe:

- Counter-Strike 1.6 (CS) – taktyczny „strzelanka” z widokiem z oczu. Rozgrywka opiera się na walce terrorystów z antyterrorystami, w której jedna ze stron musi bronić bombsite’u (miejsce, gdzie podkłada się bombę) lub uwolnić zakładników, a druga – podłożyć bombę albo pilnować zakładników. Spotkania rozgrywane są w systemie pięciu zawodników na pięciu.
- Fifa 10 – gra w piłkę nożną. Najczęściej rozgrywana jeden na jednego, zdarzają się również mecze z większą liczbą osób.
- TrackMania – seria gier wyścigowych oferujących sztuczki kaskaderskie, budowę własnych tras, elementy gier logicznych oraz elementy zręcznościowe. Podczas rozgrywki multiplayer samochody nie zderzają się ze sobą, a jedynie przenikają przez siebie.
- Warcraft III (WoW) – gra strategiczna, w której zawodnicy mają do wyboru kilka różnych plemion – od orków, troli do elfów i nieumarłych.
- Starcraft (SC) – strategiczna gra czasu rzeczywistego. Główny wątek fabularny dotyczy konfliktu pomiędzy trzema galaktycznymi rasami: terranami (wywodzących się od ludzi wygnanych z iemi), zergami (szybko rozmnażającymi się insektoidami) oraz protosami (zaawansowanymi technologicznie wojownikami). Gra szczególnie popularna jest w Korei Południowej.
- Need for Speed (NFS) – seria gier, w której jednych częściach można ścigać się z policją, w innych w nieskończoność tuningować samochody. Dzięki temu, że zawodnicy znają trasę wyścigu na pamięć, gra odbywa się z zadziwiającą prędkością.

Opisy gier opracowano na podstawie: Wikipedia.pl

