KICK תוכן גולשים

עולם הגיימינג
צילום: אורי דוידוביץ'

שתף בפייסבוק
הדפסה
שלח כתבה
תגובה לכתבה

מזיעים כמו בספורט אמיתי: טירוף עולם הגיימינג

חברות הענק שפיתחו את הספורט הדיגיטלי מציעות לצופים, לשחקנים החובבים ולמקצוענים עולם שלם של אדרנלין, אתגרים, מאמץ, הישגים וסכומי כסף בדומה לדבר האמיתי. וזו רק ההתחלה

יובל גלברד, KICK פורסם: 12.01.18 , 15:18

"השחקן מקבל את הכדור, מכדרר מאמצע המגרש, סיבוב לימין ועוקף את המגן האחרון. הוא מכוון לשער, לוחץ על X, וגוווווווווווול". זו לא טעות – זה ספורט דיגיטלי. אמנם לחלקנו זה נשמע מופרך ולקוח מסרטי מדע בדיוני, אך לאחרים זו מציאות שהם שותפים לה המתפשטת במהירות הסיב האופטי.

אז מהו ספורט דיגיטלי? האם הוא באמת "ספורט"? מה נדרש כדי להשתתף בו ועד כמה באמת הוא מוכר ולגיטימי? בעיני עצמם, הגיימרים הם ספורטאים לכל דבר ועניין שעוסקים במקצוע מכובד, תחרותי ויוקרתי אך בעיני רבים מהסובבים אותם הם עדיין נתפסים כגיקים שלא מוציאים את האף מחוץ לדלת המרתף כדי לעסוק בפעילות של "אנשים אמיתיים". בקוריאה, ארה"ב וצפון אירופה, תפיסה זו כבר החלה להשתנות ואפילו בישראל אנחנו עדים לניצני עניין והצלחה בדמות כנסים, תחרויות ואפילו נציגים ספורים שזכו להכרה עולמית.

(אילוסטרציה: Shutterstock)

עולם הגיימינג הוא גדול ורחב, אך התופעה הכי חמה בבידור האלקטרוני היא תחום ה- eSports – סצינה תחרותית בינלאומית נוצצת ויוקרתית סביב משחקים פופולריים דוגמת CS:GO ו- Overwatch, אשר חברות הענק שפיתחו אותן מציעות לצופים, לשחקנים החובבים ולמקצוענים עולם שלם של אדרנלין, אתגרים, מאמץ, הישגים ופרסים בדומה לעולם הספורט.

מעבר להצלחה הכלכלית הברורה של הענף וצמיחתו המטאורית, גם השוואה פיקנטית יותר תראה כי רב הדומה על השוני בין סצינת ה- eSports לספורט המסורתי. בתחומי הרגולציה, אחד השינויים הבולטים הוא שארה"ב החלה להכיר בספורטאי דיגיטל כאתלטים הרשאים לקבל ויזת ספורטאים על מנת להקל את כניסתם למדינה לטובת תחרויות בדיוק כמו שחיינים ואצנים. מכללות במדינה החלו לחלק מלגות לשחקני דיגיטל בדומה למלגות הפוטבול המוכרות, וחברת Riot, האחראית למשחק הפופולרי במיוחד League of Legend, הכריזה על עונת מכללות חדשה.

בחלק הצהוב של העיתונות נוכל למצוא שבעבר הייתה קיימת הפרדה בתחרויות בין גברים לנשים ואף ניסיונות ל"הדרת נשים" מטורנירים מסויימים בתואנות שונות (Hearthstone, Finland, 2014), למרות שבסוגי ספורט אחרים שלא מכילים מאמץ פיזי או כן מוכרים בספורט, כמו שחמט, בהחלט נשים יכולות להתחרות בגברים. הענף סיפק שלל סקנדלים כמו מכירת משחקים על ידי קבוצות שהימרו כנגד עצמן, כריית ביטקויין באופן לא חוקי והימורים לא חוקיים.

בתחום המדיה התפתחו ערוצי שידור ייחודיים לתחום כמו Twitch, ויוטיוב פיתחו גרסה בלעדית לתחום הגיימינג – YouTube Gaming - מכיוון שזהו סוג התוכן הנצפה ביותר ביוטיוב. ענקי חדשות דוגמת ESPN יצרו אתרים בלעדיים לסיקור התחום ואף יפתחו בקרוב ערוצי טלוויזיה המוקדשים לנושא בלבד. מעבר לחסויות של ענקי התעשיה כמו LG ו- Samsung לקבוצות הטובות בעולם, גובה הפרסים יכול למשוך כל אתלט, כאשר סך הפרסים המוענקים במשחקים דוגמת Dota 2 עובר את 20 מיליון הדולר באליפות העולם.

כנראה שאם נשארתם סקפטים עד כה, אתם ודאי עוסקים בשאלה – איפה המאמץ הגופני שכרוך בספורט? אז נכון, בספורט דיגיטלי אין מאמץ של ריצה או קפיצה במובן המסורתי, אך אם נבחן את השלכות המאמץ נגלה כי ספורטאים דיגיטליים חווים הזעה, דופק לב מואץ, אדרנלין ושחרור אנדורפינים בדיוק כמו כל אתלט אחר.

ספורט דיגיטלי קיים מזה שנים, והוא כאן כדי להישאר. כשמחברים את העובדה שרוב הצופים הם שחקנים בעצמם ורף הכניסה נמוך במיוחד, לחשיפה לקהל המיינסטרים, כתבה זו בעוד שנים ספורות תהיה רק תזכורת לכך שלא ראינו מה צמח לנו מתחת לאף (הדיגיטלי כמובן).

הכותב הוא ראש החוג לפיתוח משחקים באוניברסיטה הפתוחה ומנהל מוצר בכיר בחברת Overwolf. יעביר הרצאה בנושא במהלך תערוכת הבוגרים של ביה"ס חשיפה, בית הספר לאומנויות התקשורת, הטלוויזיה והמולטימדיה של האוניברסיטה הפתוחה.

מצאתם טעות בכתבה? כתבו לנו