

E-sportas sparčiai tampa vienu iš svarbiausių mūsų laikų kultūros fenomenu, pritraukdamas milijonus žaidėjų ir žiūrovų visame pasaulyje. Šiandien tai jau ne tik žaidimų forma - tai dinamiška arena, kurioje varžosi talentingiausi protai ir strategai. Dėl inovatyvių technologijų ir didelio susidomėjimo, e-sportas drąsiai žengia greta tradicinių sportų, siūlydamas unikalią patirtį ir naujas galimybes.

„E-sportas patyrė didelę transformaciją - anksčiau niekas netikėjo, kad pasieksime tokį komercinės sėkmės lygį su žaidimais. Šiandien e-sportas tapo milijardine industrija, kurios pajamos gaunamos iš rėmimų, transliacijų teisių ir kitų šaltinių. Dideli tarptautiniai turnyrai, tokie kaip „The International“ ir „League of Legends World Championship“, pritraukia milijonus žiūrovų ir didžiules investicijas“, - teigia Kauno technologijos universiteto Informatikos fakulteto (KTU IF) profesorius Rytis Maskeliūnas.

KTU profesorius prognozuoja, kad ateityje galime tikėtis vis daugiau hibridinių renginių, sujungiančių fizinį dalyvavimą su virtualiu žiūrovų įsitraukimu.

Pasak jo, tokie formatai leis organizuoti didelio masto turnyrus, kuriuose žaidėjai varžysis gyvai realiame pasaulyje prieš tuos, kurie žaidžia nuotoliniu būdu. Šis požiūris ne tik praturs žiūrovų patirtį, bet ir padidins renginių prieinamumą, nes dalyviai galės prisijungti iš bet kurios pasaulio vietos.

Virtualiuose turnyruose - ir realūs lenktynininkai

Didžiausią įtaką e-sporto raidai turėjo daugelio žaidėjų (angl. multiplayer) konkurenciniai žaidimai. Tarp šiandien populiariausių - „League of Legends“, „Dota 2“, „Counter-Strike“ (seniausias iš jų, išlikęs iki šiol) ir „Fortnite“, kurie tapo neatsiejama e-sporto dalimi.

R. Maskeliūnas pabrėžia ir kitas žaidimų rūšis, pavyzdžiui, realistiškas automobilių lenktynes, tokias kaip „iRacing“, kurios reikalauja brangios įrangos ir

profesionalių lenktynininko įgūdžių. „Įdomu tai, kad net realūs lenktynininkai dažnai dalyvauja virtualiuose turnyruose, taip skatindami e-sporto populiarumą“, - priduria jis.

Komercinę e-sporto plėtrą ypač paspartino mikrotransakcijos - kosmetinių elementų (angl. skins) pardavimai ir „Battle Pass“ modelis. „Skinai“ suteikia galimybę personalizuoti žaidimą keičiant veikėjo išvaizdą, o „Battle Pass“ modelis leidžia žaidėjams užsidirbti apdovanojimų, progresuojant per žaidimo sezonus.

Pasak KTU profesoriaus, šie sprendimai leido žaidimų kūrėjams sukurti tvarų pelno modelį, nepriklausomą nuo tradicinių pardavimų. Be to, jie skatina bendradarbiavimą su rėmėjais ir žiūrovų platformomis, taip didindami e-sporto industrijos komercinę vertę per reklamas ir turnyrus.

R. Maskeliūnas pažymi, kad tiesioginių transliacijų platformos, tokios kaip „Twitch“ ir „YouTube“, suteikė galimybę stebėti varžybas visame pasaulyje, taip pritraukiant didesnę auditoriją. „Žiūrovams vis labiau įdomu stebėti, kaip kiti žaidžia, o nuomonės formuotojai praplečia e-sporto gerbėjų ratą. Tai leidžia bendruomenėms augti, o rėmėjams tiesiogiai pasiekti žaidėjus“, - aiškina jis.

Varžosi su DI valdomais priešininkais

KTU profesorius pasakoja, kad šiuo metu e-sporto sektoriuje nei virtualios realybės (VR), nei papildytos realybės (AR) technologijos dar neužima lyderiaujančių pozicijų – populiariausi išlieka tradiciniai žaidimai. Vis dėlto tikimasi, kad netolimoje ateityje šios inovacijos reikšmingai transformuos e-sporto kraštovaizdį.

VR technologijų taikymas vis dar kelia iššūkių, nes joms reikalinga galinga įranga. Tačiau tobulėjant technologijoms ir mažėjant jų kainoms, VR žaidimai gali tapti labiau prieinami ir patrauklūs e-sporto bendruomenei.

„AR technologijos taip pat turi potencialą pritraukti platesnę auditoriją. Nors jų įtaka e-sportui kol kas nėra iki galo aiški, teoriškai AR galėtų integruoti realaus pasaulio varžybų stebėjimą su skaitmeniniais žaidimo elementais. Pavyzdžiui, futbolo rungtynių metu žiūrovai galėtų atlikti statymus arba gauti papildomos informacijos apie žaidėjų veiksmus tiesiogiai ekranuose“, – sako jis.

R. Maskeliūno teigimu, dirbtinio intelekto (DI) taikymas taip pat yra reikšmingas aspektas, padedantis profesionalioms komandoms tobulinti treniruočių metodus bei žaidimo strategijas, o žaidėjams – geriau suprasti savo stipriąsias ir silpnąsias puses, taip siekiant dar geresnių rezultatų.

Jis pažymi, kad didelį susidomėjimą kelia analitinės platformos, tokios kaip „Mobalytics“ ir „Gosu.ai“, kurios teikia išsamią žaidėjų našumo analizę bei ataskaitas, apimančias reakcijos greitį, tikslumą ir komandinės sąveikos įgūdžius. DI taip pat pateikia rekomendacijas, kuriose srityse žaidėjai galėtų tobulėti.

„DI technologijos naudojamos ir treniruočių programose, kuriose žaidėjai varžosi su DI valdomais priešininkais. Šie dirbtiniai varžovai imituoja realių žaidėjų strategijas, suteikdami galimybę praktikuotis įvairiuose scenarijuose. Tai ypač naudinga specifiniams įgūdžiams lavinti, nes sprendimus ir strategijas galima analizuoti be tiesioginio varžovų buvimo“, – aiškina jis.

Ateityje DI galėtų prognozuoti, kurios strategijos ir taktikos tam tikruose turnyruose bus sėkmingiausios. „Tai primena situaciją, kai DI nugalėjo pasaulio šachmatų čempionus. Tokie pasiekimai buvo pasiekti ne tik perskaičiuojant visas galimas kombinacijas, bet ir suvokiant žaidimo principus bei interpretuojant oponento mąstyseną. Beje, 2027 metais minėsime 30 metų sukaktį, kai IBM superkompiuteris „Deep Blue“ nugalėjo Garį Kasparovą, pažymėdamas DI sėkmę intelektualinėse varžybose“, – dalijasi R. Maskeliūnas.

Nereikalauja fizinio aktyvumo

KTU profesorius teigia, kad visuomenės požiūris į e-sportą keičiasi, ir vis daugiau žmonių jį laiko visaverte alternatyva tradicinėms sporto šakoms. Pasak jo, šiuolaikinė karta e-sportą vertina kaip rimtą sporto šaką dėl jo konkurencingumo ir tarptautinio pripažinimo turnyruose.

„E-sporto privalumas žaisti be intensyvių fizinių treniruočių suteikia šiai veiklai unikalų

patrauklumą, todėl ji tampa vis populiareesnė tarp jaunimo. Svarbus žingsnis link platesnio pripažinimo buvo ir e-sporto įtraukimas į Olimpinių žaidynių programą kaip parodomąją veiklą. Tai padeda užsitikrinti stabilią vietą šalia kitų olimpinių šakų ir priartina e-sportą prie „tikro“ sporto statuso“, – pastebi jis.

R. Maskeliūnas atkreipia dėmesį, kad biologinio grįžtamojo ryšio (angl. biofeedback) technologijos yra vienas iš pagrindinių įrankių e-sporto žaidėjų sveikatai stebėti. Jos analizuoja širdies ritmą, kvėpavimą ir streso lygį žaidimo metu, suteikdamos vertingą informaciją, padedančią kontroliuoti emocinę būklę.

„Dauguma žaidėjų renkasi meditacijos programas, tokias kaip „Headspace“, kurios padeda sumažinti stresą ir didinti psichologinį atsparumą. Ergonomika taip pat yra svarbi – tinkamai parinkti monitoriai padeda sukurti patogią žaidimo aplinką ir sumažina nugaros, kaklo bei akių skausmus“, – aiškina jis.

Vis dėlto, kalbant apie galimas neigiamas e-sporto pasekmes, R. Maskeliūnas pažymi, kad šios problemos dažniau pasireiškia mėgėjams nei profesionalams. Ilgos žaidimo valandos gali sukelti rimtus sunkumus, tokius kaip miego sutrikimai ir psichologinis stresas. Tačiau technologijos, skatinančios reguliarias pertraukas, gali padėti sumažinti šias rizikas ir prisidėti prie žaidėjų gerovės.

