

BIDEO JOKOAK, GORA

Berez goranzko joera zekarten bideo joko birtualak indartu egin ditu pandemiak

 JENDARTEA / GAUR8

Kirolen inguruko bideo joko birtualen lehiaketek, e-sportak, sekulako gorakada izan dute pandemian. Aurrez aurre aritzea ezinezkoa zenean, milioika lagun aritu dira mundu osoan elkarren arteko lehian. Sozializatzeko modu berri baten aurrean gaudela diote adituek. Garbi dagoena da berez gorantz zetorren industria goratu egin duela egoerak.

K irolen inguruko bideo joko-en –e-sports deiturikoen– kontsumo orduak %50 igo dira konfinamenduan, Twitch.tv sektoreko nazioarteko plataformarik handienak emandako datuen arabera. Batez beste, 1,5 milioi pertsona daude gaur egun webgunera konektatuta eguneko edozein unetan, txapelketa birtual horiek milioika jarraitzaile baitituzte mundu mailan. Adituen arabera, «zalantzarik gabe, bideo jokoak izan dira konfinamenduaren ustekabeko protagonistetako bat, modu aktiboan entretenitzeko, sozializatzeko eta lagunekin harremanetan jarraitzeko tresna gisa».

Hartara, ez da espero behin konfinamendua amaituta errealitate hori erabat itzaliko denik. «Online lehiaketetako orduak dibertsio gisa mantenduko dira, eta, gainera, beste pertsona batzuekin sozializatzeko aukera emango du», azaldu du UOC Kataluniako Unibertsitate Irekiko Daniel Aranda Informazio eta Komunikazio Zientzietako irakasleak. Arandak berak aurreikusi zuen duela bost urte e-sportak «fenomeno kultural eta ekonomiko berria» izango zirela.

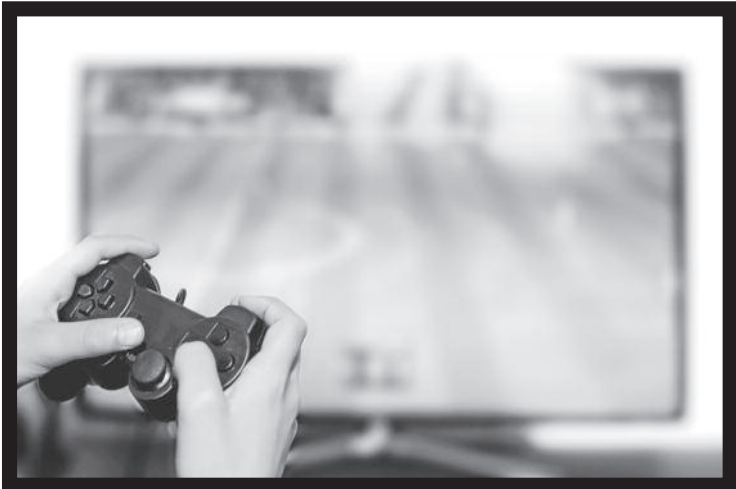
Osasun krisiak sortutako egoeraren ondorioz, sektoreak iraultze basatia izan du eta sozializazio modu birtual berri bat ekar dezakeela uste da.

Badirudi e-sportak «gero eta gehiago normalizatuko» direla eta, beraz, datozen urteetan hazten jarraituko dutela. OME Osasunaren Mundu Erakundeak berak gomendatu zuen pandemian *#PlayApartTogether* etiketaren pean *online* jokatzea, kutsatzeak saihesteko. Itxialdiak iraun duen bitartean markak hautsi dira, bai aldi bereko jokalarien kopuruari dagokionez, bai jokoei dagokienez, bai plataforma digitalarako sarrerei dagokienez. Gainera, estreinaldiak normaltasunez egiten jarraitu dute, munduko osasun egoerak ez baitu eraginik izan. Industriak, beraz, joko horiekin lotutako entretenimendua mantendu eta jendarteratzea du helburu. Ohitura berri horiei eutsiko zaien edo ez, hor dago gakoa.

PLANETA OSOKO JOERA

Pandemia garaian gorakada nabaria izan den arren, bideo jokoez modu sozialean gozatzeko modu hori aspalditik dago ezarrita munduko toki askotan, Euskal Herrian barne. Kalkulatzen da mundu osoan 198 milioi pertsona daudela joko horietara lotuak. Indus-

Konfinamenduan bideo jokoak denbora pasatzeko, dibertitzeko eta sozializatzeko modu bihurtu dira. Lehendik zale asko zituzten eta, orain, gehiago.
GAUR8





Txapelketa birtualetan kontsumo orduak %50 igo dira pandemian. Batez beste, 1,5 milioi pertsona daude gaur egun webgunera konektatuta eguneko edozein unetan

Kalkulatzen da munduan 198 milioi pertsona daudela bideo jokoetara lotuak. 2023. urterako 295 milioitara iristea espero zuen industriak, baina badirudi tontor hori aurreratu egingo dela

tria horretan dabilzan enpresek iaz kalkulatzeko zuten 2023. urterako tontor hori 295 milioitara iritsiko zela. Orain, Asian, Europan eta Amerikan hedatutako konfinamendu egoerak tontor hori aurreratzeari eragin dezake.

Industria garrantzitsua da, diru kopuru handiak mugitzen dituen eta fakturazioa ere aurreikusitakoa baino azkarrago handitu daiteke. Aurreikuspenen arabera, munduko 1.556 milioi dolarretara iritsiko da, aurreko urtean bai-

no %22,4 gehiago. Estatu espainolean espezializatutako 500 enpresa daude gaur egun.

Mundu mailan azken urteotan "League of Legends", "PlayerUnknown's Battlegrounds" edo "Dota 2" izan dira plataforma honetan arrakasta gehien izan duten tituluak, baina Estatu espainolean pantailara eramandako futbolak pisu handia du. EA eta LaLiga enpresek lankidetzan antolatutako *online* txapelketak 16.000 jokalarik baino gehiago eta 700.000 ikusle izan zituen

iaz. Futbol talde profesional batzuek e-sports atal propioak dituzte jada eta erabat normalizatzen ari den fenomeno da. Sasoi honetan, futbola ikusteko modu tradizionala zalantzan dela, gorakada izan dezakeela uste da gainera. Garbi samar dago pandemian kirol tradizionalaren «ordezko bat» izan direla *online* lehiaketok, baina ezinezkoa da estadioak eta pabiloiak irekitzeaz gertatuko den aurreikustea. «Ikusi behar da ikusentzule fidelak eta profil berriak diren ala ez, eta kirol tradizionalarekin lehiatu ahal izango den», iritzi dio Arandak.

Jokalariek adin eta mota askotakoak dira eta, gehienak, erabat jartzen dira jolasera. «Interesgarria da entzuleek beren trebetasunak nola ezagutzen dituzten eta dibertimendurako eta entretenimendurako espazio bat nola eraikitzen den. Gorputz eta arima aritzen dira pantaila ba-

ten aurrean eserita», azaldu du Arandak. Bistakoa da jokalariek profesionalen masa sozial garrantzitsua erakartzen dutela e-sportetara eta enpresak oso adi egoten dira, jarraitzaile kopuru handi horri etekin ekonomikoa nola atera aztertzeko.

Bada oso kontuan hartu beharreko beste datu bat, erabiltzaile asko adingabeak baitira. Horregatik, adituek garbi dute: «Familiek *online* jokoen erabilerak eta espazioak zehaztu behar dituzte, beste kultura-baliabide bat bezala, haien balioetan, sinesmenetan edo arauetan oinarrituta».

GERATZEKO ETORRI DIRA

E-sporten kasuan, erabiltzaileen profila 21 eta 35 urte bitarteko gizonena da mundu mailan, baina Estatu espainolean adin-tartea dezente aldatzen da. Aldiz, bideo jokoen erabiltzaileei orokorrean begirata, profila «belaunaldien artekoa eta ia parekidea» dela diote adituek. Sektore garrantzitsua da, musikak eta zinemak elkarrekin baino diru gehiago mugitzen du eta sektore indartsua da, askoren begietara «friboloa edo haurrentzat» izan arren.

Lehiaketa birtualak ez dira berriak, lehenak 1970eko hamarkadan hasi ziren. Fortnite joko sonatua sortu zuen enpresa, Epic Games, 1991n sortu zen, duela hogeita urte. Berria dena bideo joko birtual horien eskala handiko kontsumoa da, azken urteotan gora eta gora doana. Orain, covid-19ren pandemian, joera hori indartu egin da nabarmen. Ikusi egin behar da zer ematen duen aurrera begira baina adituek garbi dute: e-sportak gure etxeko pantaila geratzeko etorri dira.