

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2022)

7ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Μία συζήτηση για τη σωματικότητα των e-σπορ (esports) σε ενδεχόμενη συμπερίληψή τους στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής

Αθανάσιος Κανελλόπουλος, Ιωάννης Γκιόσος

Βιβλιογραφική αναφορά:

Κανελλόπουλος Α., & Γκιόσος Ι. (2023). Μία συζήτηση για τη σωματικότητα των e-σπορ (esports) σε ενδεχόμενη συμπερίληψή τους στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 0377-0390. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/5752>

Μία συζήτηση για τη σωματικότητα των e-σπορ (esports) σε ενδεχόμενη συμπερίληψή τους στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής

Κανελλόπουλος Αθανάσιος, Γκίοςσος Ιωάννης
A.Kanellopoulos@phed.uoa.gr, ygiossos@phed.uoa.gr
Σχολή Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού,
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Περίληψη

Τα e-σπορ είναι οργανωμένα ανταγωνιστικά βιντεοπαιχνίδια. Πρόσφατα στην Ελλάδα, τα e-σπορ που περιλαμβάνουν βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται σε συμβατικά αθλήματα αναγνωρίστηκαν ως ερασιτεχνικός αθλητισμός. Το ερώτημα που ανακύπτει και που αποτελεί ζητούμενο της παρούσας εργασίας είναι το αν τα e-σπορ που σχετίζονται με ένα ψηφιακό μη πραγματικό περιβάλλον διαθέτουν σωματικότητα. Η παρούσα μελέτη είναι φιλοσοφικού τύπου και η θέση που υποστηρίζεται είναι ότι τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα, οπότε και μπορούν να συμπεριληφθούν στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής. Οι διανοητικές και σωματικές δεξιότητες των e-σπορ που δεν διαχωρίζονται μεταξύ τους, οι σωματικές απαιτήσεις των βιντεοπαιχνιδιών και οι κινητικές δράσεις των παικτών επιβεβαιώνουν την ύπαρξη σωματικότητας σε αυτά. Επίσης, από φαινομενολογική άποψη, τα e-σπορ διαθέτουν ηλεκτρονικά εκτεταμένες αθλητικές δράσεις λόγω του μεγάλου βαθμού εμπύθισης των παικτών, του μεγάλου βαθμού διαδραστικότητας των βιντεοπαιχνιδιών και της ανάπτυξης ενός διαφορετικού είδους αθλητικής ευφυΐας, της κυβερνοαθλητικής ευφυΐας.

Λέξεις κλειδιά: Σωματική Αγωγή, βιντεοπαιχνίδια, δεξιότητες, εμπύθιση, κυβερνοαθλητική ευφυΐα

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη ψηφιακή κοινωνία οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο, όχι μόνο στην εκπαίδευση, αλλά και στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου. Ένας από τους χώρους που επηρέασαν, με πολλούς τρόπους, είναι και αυτός του αθλητισμού και των σπορ. Οι νέες τεχνολογίες δεν τροποποίησαν μόνο τον τρόπο με τον οποίο παίζεται, ή και θεάται, ένα υπάρχον άθλημα ή σπορ, αλλά δημιούργησαν και νέους τύπους παιχνιδιών και αθλημάτων (Edgar, 2019), όπως είναι τα e-σπορ. Τα e-σπορ είναι οργανωμένα ανταγωνιστικά βιντεοπαιχνίδια (Jenny et al., 2017; Adams et al., 2019). Στην Ελλάδα, μάλιστα, πρόσφατα τα e-σπορ με αθλητικό περιεχόμενο θεσμοθετήθηκαν με νόμο του κράτους ως ερασιτεχνικός αθλητισμός (Ν. 4908/2022). Υπό αυτήν τη συνθήκη (ως σπορ), θα μπορούσαν δυνητικά να χρησιμοποιηθούν και στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής.

Ωστόσο, λόγω του ψηφιακού περιβάλλοντος των e-σπορ, υπάρχει ο προβληματισμός στο αν οι σωματικές δεξιότητες των e-σπορ είναι υπαρκτές και ικανές για να δικαιολογήσουν τη συμπερίληψη των e-σπορ στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής. Με άλλα λόγια, το ερώτημα που ανακύπτει και που αποτελεί ζητούμενο της παρούσας εργασίας είναι αν τα e-σπορ που σχετίζονται με ένα ψηφιακό μη πραγματικό περιβάλλον διαθέτουν σωματικότητα. Με τον όρο σωματικότητα (physicality) περιγράφονται οι ενέργειες και η συμμετοχή του σώματος στην επίτευξη των όποιων δραστηριοτήτων. Βεβαίως, πριν από αυτό το ερώτημα υπάρχει ένα άλλο που προηγείται και αφορά το αν τα e-σπορ είναι, σπορ. Αυτό εξακολουθεί να είναι ένα ερώτημα στο πεδίο της Φιλοσοφίας των σπορ (Philosophy of Sport)

(π.χ. Hemphill, 2005; Jenny et al., 2017; Llorens, 2017; Parry, 2019) προκαλώντας έναν ενδιαφέροντα διάλογο την τελευταία δεκαετία. Πρόκειται, όμως, για έναν διάλογο, περί της οντολογίας τους, που ξεπερνά τα όρια και τον σκοπό της παρούσας εργασίας. Για τις ανάγκες, λοιπόν, αυτής της εργασίας θα θεωρηθεί πως τα e-σπορ αποτελούν σπορ.

Ερωτήματα, όπως τα προηγούμενα, στο πλαίσιο του δυνατού και του δέοντος είναι ερωτήματα φιλοσοφικού τύπου. Και συνεπώς η παρούσα μελέτη είναι φιλοσοφικού τύπου. Η θέση που θα υποστηριχθεί είναι ότι τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα, οπότε και μπορούν να συμπεριληφθούν στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής.

Το επιχείρημα είναι το εξής: Τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα που δικαιολογεί τη συμπεριληψή τους στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής. Το επιχείρημα αναλύεται ως εξής:

- 1^η προκείμενη: Αν τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα (διανοητικές δεξιότητες αδιαχώριστες από τις σωματικές, σωματικές απαιτήσεις, κινητικές δράσεις και αθλητικές δράσεις) τότε δύναται να συμπεριληφθούν στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής.
- 2^η προκείμενη: Τα e-σπορ διαθέτουν διανοητικές δεξιότητες, οι οποίες δε διαχωρίζονται από τις σωματικές δεξιότητες που απαιτούν.
- 3^η προκείμενη: Τα e-σπορ έχουν σωματικές απαιτήσεις που αφορούν τον έλεγχο του χειριστηρίου των παιχνιδιών, αλλά και τη σωματική προσπάθεια σε απαιτούμενες δραστηριότητες.
- 4^η προκείμενη: Τα e-σπορ εμπεριέχουν κινητικές δράσεις.
- 5^η προκείμενη: Τα e-σπορ αποτελούν αθλητικές δράσεις σε ψηφιακό περιβάλλον.

Συμπέρασμα: Τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα, οπότε και μπορούν να συμπεριληφθούν στην εκπαίδευση στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής.

Πριν ξεκινήσει η τεκμηρίωση της παραπάνω επιχειρηματολογίας πρέπει να γίνει μια κρίσιμη επισήμανση σχετικά με τους όρους που χρησιμοποιούνται στην παρούσα μελέτη. Στην διεθνή βιβλιογραφία απαντώνται οι όροι *play*, *game* και *sport*. Στα ελληνικά έχουμε συνηθίσει να αποδίδουμε τους παραπάνω όρους ως *παιχνίδι*, *αγώνες* και *σπορ* ή *αθλητισμό*. Η συγκεκριμένη όμως απόδοση δεν είναι πάντα ακριβής στο πλαίσιο της Φιλοσοφίας των σπορ. Για παράδειγμα ο όρος *game* δεν αντιστοιχίζεται απολύτως με την έννοια του *αγώνα*, όπως η έννοια των *sports* με αυτήν του *αθλητισμού*. Και αυτό γιατί είναι έννοιες που έχουν αναπτυχθεί από διαφορετικούς πολιτισμούς και συνεπώς τα σημαινόμενα διαφέρουν. Αυτό το πρόβλημα της απόδοσης των όρων στην ελληνική γλώσσα φαίνεται καθαρά στην έννοια του όρου «Physical Education» που μέχρι το 1983 αποδιδόταν ως «Σωματική Αγωγή» και μετά αποδόθηκε ως «Φυσική Αγωγή» για να σηματοδοτηθεί η αναβάθμιση των σπουδών των γυμναστών στην Ελλάδα. Σε κάθε περίπτωση, ορθή (γραμματικά και εννοιολογικά) απόδοση του όρου «Physical Education» είναι Σωματική Αγωγή. Για τον σκοπό αυτό, στην πορεία του κειμένου όπου υπάρχουν όροι με αδόκιμη απόδοση στα ελληνικά θα παρατίθεται και ο αγγλοσαξονικός όρος, ενώ όπου δεν υπάρχει ακριβής απόδοση στα ελληνικά θα χρησιμοποιείται μόνο ο αγγλοσαξονικός.

E-σπορ

Τι είναι τα e-σπορ

Πριν συζητηθεί το αν τα e-σπορ διαθέτουν κάποια μορφής σωματικότητα, είναι απαραίτητο

να οριστεί ο συγκεκριμένος όρος. Ο όρος e-σπορ μπορεί να θεωρηθεί συνώνυμος με τον όρο *gaming* που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την παιγνιώδη δραστηριότητα με βιντεοπαιχνίδια. Όμως, δεν πρόκειται για ταυτόσημους όρους, αφού στον όρο e-σπορ εντάσσονται, επιπλέον, πολιτισμικά στοιχεία, η τεχνολογία, ο αθλητισμός, αλλά και η επιχειρηματικότητα (Jenny et al., 2017). Ο Whalen (2013) υποστηρίζει πως ο όρος e-σπορ είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει οργανωμένους και εγκεκριμένους αγώνες βιντεοπαιχνιδιών που γίνονται στο πλαίσιο κάποιου τουρνουά βιντεοπαιχνιδιών. Οι Jenny κ.α. (2017) και Adams κ.α., (2019) συμφωνούν με την παραπάνω άποψη, ορίζοντας τα e-σπορ ως το οργανωμένο ανταγωνιστικό *gaming*. Απαραίτητο στοιχείο στα e-σπορ αποτελεί το διαδικτυο ή η σύνδεση των Η/Υ των παικτών σε τοπικό δίκτυο (LAN), στη βάση των οποίων οργανώνονται και τα διάφορα τουρνουά ή πρωταθλήματα.

Τα e-σπορ περιλαμβάνουν μεγάλη ποικιλία βιντεοπαιχνιδιών, τα οποία διακρίνονται σε κατηγορίες: μάχης ή εχθροπραξιών (*fighting games*), στρατηγικής (*strategy games*), βασισμένα σε αθλήματα (*Sports Video Games*) και μεταπαιχνίδια (*metagames*) (Jonasson & Thiborg, 2010; Carlson, 2013; Llorens, 2017; Funk et al., 2018; Farquhar, 2019; Mirabito & Kucek, 2019; Sturm, 2019; Young & Strait, 2019; Hemmingsen, 2021), όπως φαίνεται και στο Σχήμα 1. Τα e-σπορ μπορεί να είναι ατομικά, αλλά και μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλών παικτών [*Massive(ly) multiplayer online games (MMOGs)*] ή μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλών παικτών [*Massive(ly) multiplayer online role-playing games (MMORPGs)*]. Αξιοσημείωτο είναι πως τα κορυφαία σε δημοφιλή e-σπορ δεν σχετίζονται με αθλήματα της πραγματικής ζωής, αλλά επικεντρώνονται στην πολεμική στρατηγική και διαδραματίζονται σε φανταστικούς κόσμους (Jenny et al., 2017).



Σχήμα 1. Οι κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών των e-σπορ

Τα e-σπορ ως αθλητικά γεγονότα

Εκτός από τον ορισμό του όρου e-σπορ που έγινε στην προηγούμενη ενότητα, και στο πλαίσιο μιας σύντομης γενικής παρουσίασης των e-σπορ, θα πρέπει να επισημανθεί και η σημασία που αποδίδεται σε αυτά ως αθλητικό γεγονός. Πολλές χώρες του κόσμου, όπως οι ΗΠΑ, η Γαλλία, η Νότια Κορέα κ.α., αναγνωρίζουν τα e-σπορ ως μια επαγγελματική πρακτική, συναφή με τα συμβατικά αθλητικά γεγονότα (Adams et al., 2019). Η αλήθεια είναι πως μεταξύ

των e-σπορ και των συμβατικών σπορ υπάρχουν αρκετές ομοιότητες. Σε αυτήν τη λογική, οι Sentuna και Kanbur (2016) θεωρούν πως μεταξύ τους υπάρχουν κοινά στοιχεία που σχετίζονται με τη χαρά, την κοινωνικοποίηση και τον ανταγωνισμό των παικτών. Η καθημερινή και έντονη προπόνηση, η σωματική εκγύμναση, η πειθαρχία και η ψυχοσυναισθηματική δέσμευση, αφορά τους παίκτες τόσο των e-σπορ όσο και των συμβατικών σπορ (Sentuna & Kanbur, 2016).

Οι διοργανωτές των e-σπορ ενσωματώνουν σε αυτά στοιχεία από τα συμβατικά αθλητικά γεγονότα, όπως ζωντανές μεταδόσεις (κυρίως διαδικτυακές), ζωντανό κοινό, αναλυτές, παρουσιαστές και σχολιαστές των αγώνων, χρηματικά έπαθλα και χορηγίες (Ekdahl & Ravh, 2019). Διοργανώνονται διεθνή τουρνουά και πρωταθλήματα που φιλοξενούνται σε διάφορες χώρες, όπως είναι τα *League of Legends World Championship*, *FIFA eWorld Cup*, *NHL Gaming World Championship*, *The International for DOTA 2* και *TBS's ELEAGUE for Counter-Strike: Global Offensive*. Οι τρεις βασικοί τύποι διαγωνισμών που επικρατούν σήμερα στα e-σπορ είναι τα τουρνουά (tournaments), τα πρωταθλήματα με υποβιβασμό (relegation leagues) και τα πρωταθλήματα δικαιοχρησίας (franchised leagues) (George & Sherrick, 2019). Κάποιοι από αυτούς τους τύπους έχουν διοργανωθεί στη βάση επίσημων πρωταθλημάτων που διοργανώνονται για συμβατικά σπορ, όπως η ποδοσφαίριση, η καλαθοσφαίριση κ.α.

Η σωματικότητα των e-σπορ

Το ζήτημα της σωματικότητας των e-σπορ απασχολεί έντονα όσους τα μελετούν, με αποτέλεσμα ο σχετικός διάλογος στη βιβλιογραφία, ειδικά της Φιλοσοφίας των σπορ, να είναι έντονος, αλλά και ιδιαίτερα ενδιαφέρων. Για ποιο λόγο, όμως, είναι σημαντική μία τέτοια συζήτηση; Όσον αφορά τη Φιλοσοφία των σπορ γενικά, η συζήτηση για την αναγνώριση σωματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων στα e-σπορ αποσκοπεί στον προσδιορισμό τους ως πραγματικό σπορ, ειδικά αν υιοθετηθεί η θέση του Guttman (2004) πως τα σπορ είναι οργανωμένα, ανταγωνιστικά και σωματικά παιχνίδια. Όσον αφορά την παρούσα εργασία, πιο συγκεκριμένα, η συζήτηση της σωματικότητας των e-σπορ συνεισφέρει στην τεκμηρίωση της επιχειρηματολογίας μας. Μάλιστα, αν αποδειχθεί ότι τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα, τότε θα μπορούν να συμπεριληφθούν στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής.

Μία τέτοια συζήτηση, βέβαια, δεν γίνεται να μην βασίζεται σε θέσεις που αντιπαραβάλλουν την ενδεχόμενη σωματικότητα των e-σπορ με τη σωματικότητα των πραγματικών (δηλαδή των συμβατικών) σπορ. Και, ίσως, να μην μπορούσε να γίνει διαφορετικά, αφού εύκολα κάποιος μπορεί να παρατηρήσει ότι τα βιντεοπαιχνίδια παίζονται σε καθιστή θέση με μικρή σωματική προσπάθεια, χωρίς να απαιτείται κάποιος συγκεκριμένος αθλητικός σωματότυπος και χωρίς να συνδέονται με δραστηριότητες της πραγματικής ζωής του ανθρώπου (Bowman & Cranmer, 2019). Φαίνεται, δηλαδή, να μην απαιτούνται κάποιες ιδιαίτερες σωματικές δεξιότητες για αυτά.

Άραγε, υπάρχει συγκεκριμένη «ποσότητα» σωματικότητας που απαιτείται σε μία αθλητική δραστηριότητα, για να χαρακτηριστεί ως σπορ; Στην ιππασία ή στους αγώνες αυτοκινήτων, που θεωρούνται σπορ, για παράδειγμα, η σωματική δεξιότητα του αναβάτη ή του οδηγού πώς υπολογίζεται; Ο Weiss (1969, όπ. αναφ. στο Bowman & Cranmer, 2019) θεωρεί πως η απαιτούμενη σωματική προσπάθεια είναι αυτή που οδηγεί στα όρια της σωματικής κόπωσης. Υποστηρίζεται, όμως, πως στους οδηγούς αυτοκινήτων η δύναμη και η αντοχή έχει μεγαλύτερη σημασία από τη σωματική επιτέλεση συγκεκριμένων κινήσεων (Ebben & Suchomel, 2012), ενώ στους αναβάτες χρειάζεται να αποφεύγονται οι υπερβολικές κινήσεις, ειδικά στις αρθρώσεις των γονάτων, για να μην προκληθούν τραυματισμοί, οι οποίοι θα επηρεάσουν και το αποτέλεσμα του αγώνα (Kim & Lee, 2013). Επομένως, τόσο οι αγώνες αυτοκινήτων, όσο και η ιππασία, δεν απαιτούν μόνο σωματική προσπάθεια, ενώ η σωματική

κόπωση που έβαλε ως όριο του σωματικού κριτηρίου ο Weiss (1969), μπορεί να επηρεάσει αρνητικά το αποτέλεσμα των σωματικών δεξιοτήτων που απαιτούνται σε ένα σπορ (Bowman & Cranmer, 2019). Από τα προηγούμενα παραδείγματα γίνεται αντιληπτό ότι στα σπορ δεν μπορεί να τεθεί κάποιο συγκεκριμένο όριο ή «ποσότητα» σωματικότητας, τα οποία, άλλωστε, θα ήταν και πολύ δύσκολο να καθοριστούν. Το ίδιο ισχύει και για τα e-σπορ, κάτι που θα γίνει πιο κατανοητό στη συνέχεια.

Δεξιότητες και e-σπορ

Όπως στα συμβατικά σπορ, έτσι και στα βιντεοπαιχνίδια των e-σπορ υπάρχουν συγκεκριμένες απαιτήσεις και δεξιότητες από τους παίκτες. Οι απαιτήσεις αυτές διακρίνονται σε γνωστικές (όπως στα βιντεοπαιχνίδια παζλ), σε συναισθηματικές (όπως στα βιντεοπαιχνίδια που χρειάζεται η κατανόηση συγκεκριμένων συνεπειών μιας δράσης), σε σωματικές (απαιτείται από τον παίκτη προσπάθεια ελέγχου μιας δράσης στην οθόνη, μέσω του ίδιου του σώματός του ή μέσω κάποιας άλλης συσκευής) και σε κοινωνικές (χρειάζεται κοινωνική επίγνωση και αλληλεπίδραση με εικονικά ή πραγματικά πρόσωπα) (Bowman & Cranmer, 2019).

Με τα e-σπορ βελτιώνεται η γνωστική λειτουργία, η δημιουργικότητα, ο χρόνος αντίδρασης, η συγκέντρωση, η μνήμη και ενισχύεται η συνεργασία (Jenny et al., 2017). Η επιτέλεση των δραστηριοτήτων του παιχνιδιού και η απόδοση του παίκτη εξαρτάται από τον συνδυασμό γνωστικών δεξιοτήτων με δεξιότητες, όπως ο συγχρονισμός ματιού-χειριού, αλλά και οπτικές αντιληπτικές δεξιότητες, κάτι που συμβαίνει και στα πραγματικά σπορ (Helsen & Pauwels, 1993; Green & Bavelier, 2003; Bowman et al., 2013; Bowman & Cranmer, 2019). Έτσι, όπως υποστηρίζουν και οι Bowman και Cranmer (2019), η επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού στα e-σπορ χρειάζεται τον συνδυασμό γνωστικών και σωματικών απαιτήσεων. Ο Larsen (2020) πιστεύει πως οι νοητικές και οι σωματικές δεξιότητες των παικτών είναι αλληλένδετες, μιας και οι δύο σχετίζονται με τη γνώση και την ικανότητα της επιτέλεσης μιας συγκεκριμένης δραστηριότητας (Attewell, 1990). Οι δεξιότητες του παίκτη των e-σπορ, μάλιστα, διακρίνονται σε επτά άξονες, όπου ο καθένας περιλαμβάνει συγκεκριμένα στοιχεία, όπως περιγράφονται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 1. Περιγράφοντας τους επτά άξονες δεξιοτήτων στα e-σπορ (προσαρμοσμένο από Larsen, 2020, Fig. 6, σ. 16)

<h2>Δεξιότητες παικτών e-σπορ</h2>	
(1) Γνώση των αντικειμένων του παιχνιδιού	Κατανόηση των ιδιοτήτων, των συμπεριφορών και των σχέσεων των αντικειμένων του παιχνιδιού
(2) Κατανόηση των συστημάτων παιχνιδιών	Κατανόηση της τεχνητής νοημοσύνης (AI) του παιχνιδιού σε σχέση με τις ιδιότητες, τις συμπεριφορές και τις σχέσεις των αντικειμένων του παιχνιδιού.
(3) Κατανόηση του μετα-παιχνιδιού (meta-gaming)	Οι πιο συχνές τρέχουσες καλύτερες στρατηγικές, τρόποι παιχνιδιού και συνδυασμοί αντικειμένων του παιχνιδιού σε σχέση με την τεχνητή νοημοσύνη (AI) και την ισορροπία του παιχνιδιού.
(4) Υομί: Διαβάζοντας τον αντιπάλο	Ανάλυση και πρόβλεψη των κινήσεων του αντιπάλου σε σχέση με τα αντικείμενα του παιχνιδιού, την τεχνητή νοημοσύνη και το τρέχον μετα-παιχνίδι.
(5) Ικανότητα εκτέλεσης	Λαμβάνοντας υπόψη τον τρόπο διεπαφής, τις ερευτικές λειτουργίες, την υπάρχουσα γνώση, τον αναστοχασμό εν δράσει.
(6) Συναισθηματική πειθαρχία	Μια διδύμη κατάσταση - εμπλοκή και αποστασιοποιημένη αυτοεπίγνωση - και ικανότητα ελέγχου των καταστασιακών παρορμήσεων.
(7) Ομαδική συνοχή	Κοινωνικές ικανότητες, επικοινωνία και μάθηση.

Αξιοσημείωτο, επίσης, είναι το γεγονός της δυνατότητας για ισότιμη συμμετοχή αγοριών και κοριτσιών στα e-σπορ, συνεισφέροντας στην κοινωνικοποίηση μαθητών/-τριών, αλλά και στην κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη εκείνων των μαθητών/-τριών που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού ή έχουν σύνδρομο Asperger (McGrath, 2019). Αυτό επιτυγχάνεται με την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων που προσφέρουν, καθώς απαιτούν τη συνεργασία και την ομαδικότητα των παικτών (Passmore & Holder, 2014). Επίσης, λόγω του ότι στα e-σπορ χρησιμοποιείται τόσο η πρόσωπο με πρόσωπο (Face-to-Face) επικοινωνία όσο και η διαμεσολαβημένη από Η/Υ επικοινωνία (Computer Mediated Communication) (Passmore & Holder, 2014), τα e-σπορ συμβάλλουν στη βελτίωση της ενεργητικής ακρόασης, της ομιλίας και της γραφής (soft skills), αλλά και στη μείωση της διάσπασης προσοχής που παρατηρείται, όλο και πιο συχνά, στα νέα άτομα της σύγχρονης ψηφιακής εποχής (McGrath, 2019).

Από τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό πως τα e-σπορ απαιτούν, αλλά και καλλιεργούν, ένα πλήθος διανοητικών δεξιοτήτων που δεν δύναται να διαχωριστούν από τις σωματικές δεξιότητες των παικτών. Άλλωστε, δεν είναι δυνατόν κάποιος να παίζει ένα από τα βιντεοπαιχνίδια των e-σπορ μόνο με διανοητικές δεξιότητες παρέχοντας οδηγίες επιτέλεσης σωματικών κινήσεων σε κάποιο άλλο πρόσωπο που απλά θα τις εκτελεί. Αυτός ο τρόπος παιχνιδιού δε θα ήταν καθόλου αποτελεσματικός, λόγω των υψηλών απαιτήσεων που υπάρχουν σε συγκεκριμένες σωματικές δεξιότητες, ενώ, από την άλλη, δε θα συμμετείχε ο ίδιος ο παίκτης στο οργανωμένο ανταγωνιστικό *gaming* που είναι τα e-σπορ.

Οι σωματικές απαιτήσεις των e-σπορ

Οι σωματικές δεξιότητες των e-σπορ είναι σημαντικές για την επιτέλεση των δραστηριοτήτων που απαιτούνται από το εκάστοτε βιντεοπαιχνίδι, αλλά και για την ενδεχόμενη συμπερίληψή τους στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής. Άλλωστε, η εκπαίδευση μίας αθλητικής δραστηριότητας περιλαμβάνει όχι μόνο τη μάθηση της θεωρητικής γνώσης που εξηγεί το πώς αυτή θα επιτευχθεί, αλλά και την απόκτηση πρακτικής γνώσης, μέσω συγκεκριμένων δεξιοτήτων που είναι αναγκαίες για την επίτευξη της (Breivik, 2014; Κανελλόπουλος κ.α., 2021). Όσον αφορά τις σωματικές απαιτήσεις των βιντεοπαιχνιδιών των e-σπορ από τον παίκτη, αυτές διακρίνονται σε δύο διαστάσεις: στον έλεγχο του παιχνιδιού μέσω χειριστηρίου (controller demand), όπου το χειριστήριο μπορεί να είναι κάποια συγκεκριμένη συσκευή χειριστηρίου ή το πληκτρολόγιο και το ποντίκι του Η/Υ ή αισθητήρες που μπορεί να είναι συνδεδεμένοι στο σώμα του παίκτη, και στη σωματική προσπάθεια (physical exertion) (Bowman & Cranmer, 2019).

Έλεγχος μέσω χειριστηρίου (controller demand)

Ο έλεγχος μέσω χειριστηρίου βασίζεται σε νοητικά μοντέλα που αποκτούν οι παίκτες συνδεδεμένοι με το χειριστήριο και η λειτουργία τους μοιάζει με τη μυϊκή μνήμη που απαιτείται για πολλές αθλητικές δραστηριότητες (Schack & Mechsner, 2006; Ekdahl & Ravn, 2019). Για παράδειγμα, οι παίκτες γνωρίζουν ότι αν επιλέξουν να πατήσουν συγκεκριμένα πλήκτρα του χειριστηρίου με μία συγκεκριμένη σειρά, τότε θα προκληθεί μία συγκεκριμένη δράση στην οθόνη και κατ'επέκταση στο παιχνίδι (Bowman & Cranmer, 2019). Στον έλεγχο του χειριστηρίου απαιτείται η ικανότητα του παίκτη να αναγνωρίζει αυτά τα νοητικά μοντέλα και να ανακαλεί τη μυϊκή του μνήμη, σε διαφορετική περίπτωση δεν πρόκειται να υπάρξει αποτελεσματικότητα στη δράση που αναμένεται να συμβεί στην οθόνη του Η/Υ (Bowman & Cranmer, 2019).

Ο έλεγχος μέσω χειριστηρίου, αν και βασίζεται σε νοητικά μοντέλα, διακρίνεται από τις διανοητικές δεξιότητες που απαιτούνται σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Αναφέρεται μόνο στη μηχανιστική και σωματική απαίτηση (σωματικές κινήσεις για την επιλογή πλήκτρων και

χειρισμού του χειριστηρίου), έτσι ώστε να προκληθεί μία συγκεκριμένη δράση στο βιντεοπαιχνίδι και όχι στο να επιλυθεί ένα πρόβλημα (Bowman & Cranmer, 2019). Πρόκειται για μία επιδέξια και ταχύτατη σωματική ικανότητα στην οποία δεν μπορεί να ανταπεξέλθουν όλοι (Hemphill, 2005; Ekdahl & Ravn, 2019). Έτσι, η επίλυση του προβλήματος είναι που απαιτεί τις διανοητικές δεξιότητες του παίκτη, ενώ η επιτέλεση της δράσης απαιτεί τον έλεγχο του χειριστηρίου με συγκεκριμένες σωματικές κινήσεις. Για παράδειγμα, το να γνωρίζει κάποιος πώς πρέπει να κρατάει τη ρακέτα στην επιτραπέζια αντισφαίριση και το πώς εκτελείται μία συγκεκριμένη κίνηση δε σημαίνει πως θα μπορέσει να ανταπεξέλθει αποτελεσματικά και σε έναν αγώνα επιτραπέζιας αντισφαίρισης. Χρειάζονται πολλές ώρες εξάσκησης και προπόνησης για να μπορέσει να ανταπεξέλθει σε έναν αγώνα. Έτσι και στα βιντεοπαιχνίδια χρειάζεται και η ικανότητα του παίκτη να μαθαίνει, αλλά και ο καλός έλεγχος του χειριστηρίου του παιχνιδιού (Bowman & Cranmer, 2019).

Οι κινήσεις ελέγχου μέσω του χειριστηρίου χαρακτηρίζονται από ακρίβεια και αποτελούν λεπτές κινητικές δεξιότητες, ανάλογες με αυτές που απαιτούνται και σε διάφορα επιτραπέζια παιχνίδια (π.χ. στο επιτραπέζιο παιχνίδι Jenga) (Jenny et al., 2017). Πρόκειται για δεξιότητες ελέγχου της κίνησης και του σώματος, συντονισμού (μάτι-χέρι) και αντοχής, μάλιστα σε βαθμό που, ίσως, δεν απαιτείται από κανένα άλλο συμβατικό σπορ (Jonasson & Thiborg, 2010; Jenny et al., 2017). Είναι, όμως, ικανές αυτές οι λεπτές κινητικές δεξιότητες (που είναι ακριβείας και αφορούν μικρές μυϊκές ομάδες) να χαρακτηρίσουν ένα βιντεοπαιχνίδι των e-σπορ ως σπορ (και επομένως να ενταχθεί και στην εκπαίδευση στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής), μιας και τα σπορ χαρακτηρίζονται από αδρές κινητικές δεξιότητες που αφορούν μεγάλες μυϊκές ομάδες;

Η απάντηση θα μπορούσε να είναι καταφατική, μιας και υπάρχουν συμβατικά σπορ που στηρίζονται αντίστοιχα σε λεπτές κινητικές δεξιότητες, όπως είναι η σκοποβολή και η τοξοβολία. Ο Hemphill (2005), όμως, συμφωνώντας με την άποψη του Meier (1981, 1988), υποστηρίζει ότι δεν μπορεί να υπάρξει διάκριση λεπτών και αδρών κινητικών δεξιοτήτων σε μία κινητική δραστηριότητα. Επίσης, υπάρχουν συμβατικά σπορ (αντισφαίριση, καλαθοσφαίριση κ.α.) στα οποία οι κινήσεις ακριβείας παίζουν σημαντικό ρόλο σε συνδυασμό, όμως, με αδρές σωματικές κινήσεις (Jonasson & Thiborg, 2010; Jenny et al., 2017). Δηλαδή, σε αυτά τα σπορ πρέπει να ενεργοποιηθούν και μεγάλες μυϊκές ομάδες, έστω και για τον έλεγχο (και όχι απαραίτητα για την κίνηση) της ολόκληρης του σώματος.

Σωματική προσπάθεια (physical exertion)

Η δεύτερη διάσταση των σωματικών απαιτήσεων των e-σπορ είναι αυτή της σωματικής προσπάθειας που αναφέρεται σε μια πιο ολιστική αντίληψη της σωματικής δραστηριότητας που περιλαμβάνει πολλές λειτουργίες – από τις αισθητηριακές λειτουργίες μέχρι και την ίδια την κίνηση (Bowman & Cranmer, 2019). Έτσι, ανάλογα με το είδος του βιντεοπαιχνιδιού το σώμα μπορεί να συμμετέχει είτε με την αίσθηση της συγκράτησης ενός αντικειμένου (π.χ. ενός τμονιού αυτοκινήτου) είτε με κίνηση του ίδιου του σώματος που μπορεί να είναι συνδεδεμένο με κάποιους αισθητήρες προσομοίωσης συγκεκριμένων κινήσεων (Bowman & Cranmer, 2019). Με άλλα λόγια, και όπως υποστηρίζουν και οι Hemphill (2005) και οι Jenny κ.α. (2017), η σωματική προσπάθεια σε ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να ποικίλει και να μην είναι πάντα μικρή.

Βέβαια, υπάρχουν και απόψεις πως τα βιντεοπαιχνίδια δεν χαρακτηρίζονται από ικανή σωματική προσπάθεια. Για παράδειγμα, ο Parry (2019) υποστηρίζει πως οι δεξιότητες που απαιτούνται στον παίκτη των e-σπορ δεν συμβάλλουν στην ανάπτυξη ολόκληρου του ανθρώπου και δεν είναι «ολόσωμες», αλλά είναι περισσότερο λεπτές κινητικές δεξιότητες και όχι αδρές που απαιτούνται συνήθως στα σπορ. Ο Holt (2016), για τον οποίο η διάκριση

λεπτών και αδρών σωματικών κινήσεων είναι εφικτή, αναφέρει ότι τα μόνα e-σπορ που μπορεί να θεωρηθούν σπορ είναι εκείνα τα βιντεοπαιχνίδια που αποτελούν προσομοιώσεις συμβατικών σπορ, επειδή διαθέτουν μία συνολική σωματική δραστηριότητα. Τέτοια είναι τα e-σπορ αθλητικού τύπου που είναι βασισμένα στην κίνηση (MBVGs) και τα οποία προσομοιάζουν συγκεκριμένα σπορ μέσω αισθητήρων ανίχνευσης κίνησης (π.χ. Wii Sports).

Η σημαντική επίδραση στις λειτουργίες του ανθρώπινου οργανισμού (αύξηση αναπνοών, εφίδρωσης, καρδιακών παλμών) στα MBVGs και η καταγραφική κατανάλωσης ενεργειακής δαπάνης σε αυτά, αν και χαμηλότερη από την αντίστοιχη που υπάρχει στα συμβατικά σπορ (Siegel et al., 2009; Jenny et al., 2017), αποδεικνύει τη διάσταση της σωματικής προσπάθειας σε αυτήν την κατηγορία e-σπορ. Επίσης, η σωματική προσπάθεια μπορεί να αποδειχθεί και από τους μυοσκελετικούς τραυματισμούς και πόνους που παρατηρούνται στα χέρια και στους καρπούς των παικτών, ύστερα από μεγάλης διάρκειας χρήση των χειριστηρίων του παιχνιδιού (Llorens, 2017; Bowman & Cranmer, 2019). Είναι αρκετό, όμως, το να υπάρχει κάποια σωματική προσπάθεια (είτε με αδρή είτε με λεπτή κινητικότητα) στα e-σπορ, έτσι ώστε να υποστηρίξει κάποιος ότι διαθέτουν σωματικότητα και, επομένως, να δύναται να συμπεριληφθούν στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής;

Οι κινητικές δράσεις στα e-σπορ

Ίσως να μην είναι τόσο σημαντικό το ζήτημα του σε τι ποσοστό απαιτούνται σωματικές δεξιότητες στα e-σπορ, μιας και αυτό, έτσι και αλλιώς, δεν καθορίζεται από τη βιβλιογραφία και τους ειδικούς (Bowman & Cranmer, 2019). Οι σωματικές απαιτήσεις στα e-σπορ είναι δεδομένες και ας μην είναι τόσο έντονες όσο στα συμβατικά σπορ. Πρέπει, όμως, να γίνει πιο σαφές το αν οι όποιες σωματικές δεξιότητες υπάρχουν στα e-σπορ συμβάλλουν και στο αποτέλεσμα του παιχνιδιού (Bowman & Cranmer, 2019). Σε ένα οποιοδήποτε συμβατικό σπορ οι σωματικές δεξιότητες θα πρέπει να είναι υπεύθυνες για το αποτέλεσμα της αθλητικής δραστηριότητας, προκειμένου να είναι κυρίαρχες, έτσι όμως απαιτείται από τον ορισμό των σπορ (Guttmann, 2004). Επομένως, η συζήτηση θα πρέπει να εστιαστεί στο αν τα e-σπορ εμπεριέχουν κινητικές δράσεις.

Στον όρο κινητική δράση εμπεριέχεται η πρόθεση της κίνησης που γίνεται με έναν σκοπό, σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον και με κάποιον τρόπο μετατόπισης του φορέα της κίνησης (Tamboer, 1992; Van Hilvoorde & Pot, 2016). Στα e-σπορ που αφορούν ψηφιακά και όχι πραγματικά περιβάλλοντα, υπάρχουν κινητικές δράσεις; Είναι αλήθεια, ότι στα e-σπορ το σώμα του παίκτη γίνεται εργαλείο για τη μετατόπιση ενός αντικειμένου του ψηφιακού περιβάλλοντος (π.χ. ενός avatar) και δεν μετατοπίζεται το ίδιο (Van Hilvoorde & Pot, 2016). Για αυτόν τον λόγο, ο Parry (2019) υποστηρίζει πως τα e-σπορ αποτελούν μία έμμεση ανθρώπινη δραστηριότητα (μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή), έχουν έμμεση σωματικότητα και οι κινήσεις των χαρακτήρων (avatars) οδηγούν έμμεσα στο αποτέλεσμα που προσπαθεί να επιτευχθεί από τον παίκτη.

Η συγκεκριμένη θέση έρχεται σε αντίθεση με την άποψη της Llorens (2017), σύμφωνα με την οποία το ηλεκτρονικό μέσο που χρησιμοποιείται στα e-σπορ είναι αντίστοιχο με το μέσο που μπορεί να χρησιμοποιείται σε ένα οποιοδήποτε σπορ (π.χ. το γήπεδο στο ποδόσφαιρο). Σημασία έχει ο τρόπος που χειρίζονται οι παίκτες τους χαρακτήρες (avatars) των παιχνιδιών και όχι το τι κάνουν οι ίδιοι οι χαρακτήρες στους εικονικούς κόσμους παιχνιδιών. Θα μπορούσε να προσομοιάσει κάποιος αυτόν τον χειρισμό με τον χειρισμό των αυτοκινήτων, ή των μοτοσυκλετών, από τους οδηγούς σε αγώνες, όπου και εκεί το σώμα των παικτών είναι εγκλωβισμένο σε περιορισμένο περιβάλλον και δεν κινείται ελεύθερα, ή όπως για παράδειγμα, συμβαίνει στην κολύμβηση (Llorens, 2017).

Αν υιοθετηθεί η θέση της Llorens (2017), η πρόθεση, αλλά και η μετακίνηση, στις κινήσεις

που εκτελούν οι παίκτες των e-σπορ υπάρχουν, σε αναλογία μάλιστα, με διάφορα συμβατικά σπορ (π.χ. μπιλιάρδο). Ακόμα, οι λεπτές σωματικές κινήσεις των παικτών e-σπορ του ελέγχου του χειριστηρίου, που προαναφέρθηκαν, επηρεάζουν την απόδοση και το αποτέλεσμα του παιχνιδιού, αφού επηρεάζουν τις δράσεις που συμβαίνουν στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού (Funk et al., 2018). Οι επαγγελματίες αθλητές των e-σπορ μπορούν να εκτελούν τακτικά πάνω από 400 έως 500 ενέργειες ανά λεπτό, ενώ οι αρχάριοι παίκτες κατά μέσο όρο περίπου 50 (Wong, 2014; Funk et al., 2018), κάτι που αποδεικνύει και το διαφορετικό αποτέλεσμα στο παιχνίδι μεταξύ επαγγελματιών και αρχάριων παικτών e-σπορ.

Από την άλλη, όσον αφορά στα MBVGs οι κινήσεις του σώματος των παικτών είναι καθοριστικές και απαραίτητες για τον έλεγχο της δράσης του παιχνιδιού (Van Hilvoorde & Pot, 2016), καθώς εκεί η σωματική προσπάθεια του παίκτη είναι μεγάλη. Έτσι, από όλα τα παραπάνω προκύπτει ότι τα e-σπορ εμπεριέχουν κινητικές δράσεις. Μάλιστα, οι συγκεκριμένες δράσεις των παικτών e-σπορ δεν μπορούν να διαχωριστούν από τις εικονικές τους αναπαραστάσεις στο ψηφιακό περιβάλλον των e-σπορ (Ekdahl & Ravn, 2019). Αυτό το γεγονός συζητείται στην επόμενη ενότητα.

Φαινομενολογική προσέγγιση της σωματικότητας των e-σπορ

Οι εικονικές αναπαραστάσεις των δράσεων των παικτών e-σπορ, αλλά και ο ίδιος ο ψηφιακός κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών e-σπορ οδηγεί στην ανάγκη και μιας διαφορετικού τύπου προσέγγισης της σωματικότητάς τους. Για τον Hemphill (2005), τα e-σπορ που αποτελούν προσομοιώσεις αθλητικών δραστηριοτήτων είναι ενσώματες αθλητικές πρακτικές με συγκεκριμένες δεξιότητες. Συνιστούν κυβερνοαθλήματα (cybersports), δηλαδή αναφέρονται σε μία εναλλακτική αθλητική πραγματικότητα, όπου οι αθλητές «επεκτείνονται» σε αθλητικούς κόσμους που αναπαρίστανται ψηφιακά. Τα κυβερνοαθλήματα διαθέτουν σωματικές δεξιότητες και μπορεί να θεωρηθούν σπορ, επειδή χαρακτηρίζονται από ηλεκτρονικά εκτεταμένες αθλητικές δράσεις λόγω του μεγάλου βαθμού *εμβύθισης (immersion)* των παικτών, του μεγάλου βαθμού *διαδραστικότητας (interactivity)* των βιντεοπαιχνιδιών και ενός διαφορετικού είδους αθλητικής ευφυΐας, της *κυβερνοαθλητικής ευφυΐας (cybersport intelligence)* (Hemphill, 2005; Holt, 2016).

Η *εμβύθιση* αναφέρεται στην εμπειρία της εμπλοκής του παίκτη στον εικονικό κόσμο, με αποτέλεσμα ο παίκτης να ξεχνά τον πραγματικό κόσμο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ η *διαδραστικότητα* στον έλεγχο που έχει ο παίκτης στον εικονικό κόσμο. Στην κατάσταση *εμβύθισης* ο παίκτης χάνει μέρος της αίσθησης που έχει για τον πραγματικό κόσμο (το ότι βρίσκεται, δηλαδή, μπροστά από μία οθόνη Η/Υ) και αφήνει το σώμα του να περιβάλλεται από τον εικονικό κόσμο που διαθέτει και τις δικές του αισθητηριακές δομές (Ekdahl & Ravn, 2019). Πρόκειται για μία σωματική εναρμόνιση των παικτών με το ψηφιακό περιβάλλον, με αποτέλεσμα να αποκτούν την ικανότητα να αντιλαμβάνονται αυτό που μπορεί να γίνει δυνατό και εφικτό στους εικονικούς κόσμους που δρουν (Ekdahl & Ravn, 2019).

Αυτή η λειτουργία είναι ανάλογη με αυτήν που συμβαίνει και στον πραγματικό κόσμο, καθώς η αντίληψη του ατόμου δομείται με τον τρόπο που το σώμα του συντονίζεται και ενσωματώνεται με το χώρο στον οποίο δρα (Ekdahl & Ravn, 2019). Για παράδειγμα, διαφορετική αντίληψη για τον περιβάλλοντα χώρο έχει ένας αρχάριος αναρριχητής που βρίσκεται σε έναν απότομο βράχο και διαφορετική ένας έμπειρος. Το ίδιο συμβαίνει ανάμεσα σε έναν αρχάριο και έμπειρο οδηγό αυτοκινήτου. Για τον Merleau-Ponty (2005) αυτό ονομάζεται *πρακτικογνωσία (praktegnosia)* και ουσιαστικά είναι ο τρόπος με τον οποίο οι πρακτικές μας ικανότητες διαμορφώνουν την αντίληψή μας για τον κόσμο.

Η διαμόρφωση της αντίληψης του παίκτη για τον εικονικό κόσμο γίνεται μέσω της αισθητηριακής φύσης της αντίληψης, διατηρώντας έτσι μία έμμεση απτική και σωματική

επαφή με το εικονικό περιβάλλον, καθώς τα απτικά ερεθίσματα που είναι παρόντα στον πραγματικό κόσμο, είναι απόντα από τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού (Ekdahl & Ravn, 2019). Επίσης, εξαρτάται από την ικανότητα του παίκτη να μάθει να δομεί και να σωματοποιεί εικονικούς κόσμους σε ανταγωνιστικά περιβάλλοντα, όπως είναι τα e-σπορ (Ekdahl & Ravn, 2019). Η ανάπτυξη αυτής της έμμεσης σωματικής επαφής με το εικονικό περιβάλλον αποτελεί και το χαρακτηριστικό της σωματοποίησης των e-σπορ από τους παίκτες (Ekdahl & Ravn, 2019).

Από την άλλη, η *διαδραστικότητα* στα e-σπορ εξασφαλίζεται με την οπτικοακουστική ή/και απτική διασύνδεση του παίκτη με την προβαλλόμενη αθλητική δράση, με αποτέλεσμα μία κινητική δράση σε ένα επίπεδο (στον πραγματικό κόσμο) να μεταφράζεται σε μία άλλη κινητική δράση σε ένα άλλο αντίστοιχο επίπεδο (στον εικονικό κόσμο). Αυτές οι κινητικές δράσεις μπορεί να είναι, λιγότερο ή περισσότερο, συμβατικές αθλητικές κινήσεις ανάλογα με το παιχνίδι. Για παράδειγμα, μπορεί σε κάποια παιχνίδια να χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά ποδηλατοεργόμετρα ή δαπεδοεργόμετρα και όχι κάποιο απλό χειριστήριο-εξάρτημα ή τιμόνι ή ηλεκτρονικό πεντάλ. Σε όλες τις περιπτώσεις, όμως, η σωματική δεξιότητα σε κάποιο μέσο του πραγματικού κόσμου έχει αντίκτυπο στις ενέργειες ενός άλλου μέσου στον εικονικό κόσμο, μέσω ενός ηλεκτρονικού συσχετισμού.

Η *διαδραστικότητα*, σε συνδυασμό με την *εμβύθιση*, εξασφαλίζει την επέκταση των ορίων του σώματος του παίκτη από τον πραγματικό κόσμο στον εικονικό κόσμο. Η επέκταση αυτή μπορεί να γίνει με δύο τρόπους. Ο ένας είναι μέσω μια ολόσωμης πολυαισθητηριακής σωματικής δράσης (προσομοίωση με τη χρήση κατάλληλου τεχνολογικού εξοπλισμού) που μπορεί να ενισχύσει τις βασικές κινητικές δεξιότητες (όπως ο έλεγχος των αντικειμένων) (Van Hilvoorde & Pot, 2016). Ο δεύτερος τρόπος είναι μέσω μιας εικονικής σωματοποίησης σε ένα περιβάλλον που δεν προσομοιώνει ή δεν αποτελεί αντίγραφο του πραγματικού κόσμου (Van Hilvoorde & Pot, 2016). Σε αυτήν την περίπτωση ο σωματικός χώρος του παίκτη επεκτείνεται στον χώρο της οθόνης μέσω ενός χαρακτήρα (avatar) του παιχνιδιού (Jonasson & Thiborg, 2010; Van Hilvoorde & Pot, 2016).

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό ότι στα βιντεοπαιχνίδια των e-σπορ δημιουργούνται νέα κινητικά συστήματα αίσθησης, αφού σε κάποια παιχνίδια μία κίνηση κάποιου σημείου του σώματος του παίκτη μπορεί να επηρεάζει μία εντελώς διαφορετική κίνηση του αντικειμένου (ή του avatar) στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού (Ekdahl & Ravn, 2019). Άρα υπάρχει ανάγκη εκπαίδευσης και εξάσκησης στη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ της πραγματικής και της εικονικής κιναισθησίας, η οποία και ποικίλλει από παιχνίδι σε παιχνίδι ή από χαρακτήρα σε χαρακτήρα (Ekdahl & Ravn, 2019). Δεν είναι καθόλου εύκολο, βέβαια, για κάποιον να μπορεί να εναλλάσσει αποτελεσματικά τα διαφορετικά κινητικά συστήματα τα οποία με τη σειρά τους θα οδηγήσουν σε νέα αντιληπτικά νοήματα για τους εικονικούς κόσμους των παιχνιδιών (Ekdahl & Ravn, 2019).

Καταληκτικά, όπως και στα συμβατικά σπορ, έτσι και στα e-σπορ, οι παίκτες πρέπει να αυτοματοποιήσουν τις διάφορες κινητικές δράσεις τους στον πραγματικό κόσμο και το χειριστήριο που χρησιμοποιούν να γίνει προέκταση του σώματός τους, έτσι ώστε να εκτελέσουν διάφορες τακτικές και στρατηγικές που είναι απαραίτητες για την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού. Αυτό οδηγεί σε ένα αναγκαίο επιδόσιο παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από ευφυείς κινητικές δράσεις και το οποίο συνδέεται με την *εμβύθιση* και τη *διαδραστικότητα* του παιχνιδιού. Ο Hemphill (2005) θεωρεί ότι αυτό το επιδόσιο παιχνίδι στηρίζεται σε ένα διαφορετικό είδος της *αθλητικής ευφυΐας* του Kretchmar (2005) που την ονομάζει *κυβερνοαθλητική ευφυΐα*. Πρόκειται για την απόκτηση της αίσθησης της πρακτικής του παιχνιδιού και την απόκτηση ενός κατάλληλου λεξιλογίου που, και τα δύο μαζί, συνδέουν τις

δράσεις του ενός επιπέδου (πραγματικός κόσμος) με τα προβλήματα και τις προκλήσεις του παιχνιδιού που αντιπροσωπεύονται σε ένα άλλο επίπεδο (εικονικός κόσμος).

Συμπεράσματα

Τα e-σπορ είναι οργανωμένα ανταγωνιστικά βιντεοπαιχνίδια ποικίλου περιεχομένου. Τα e-σπορ διαθέτουν σωματικότητα, η οποία περιλαμβάνει διανοητικές και σωματικές δεξιότητες (αδιαχώριστες μεταξύ τους), σωματικές απαιτήσεις, κινητικές δράσεις και αθλητικές δράσεις σε ψηφιακό περιβάλλον. Πιο συγκεκριμένα, τα e-σπορ απαιτούν από τους παίκτες σωματικές δεξιότητες που αφορούν τον χειρισμό των χαρακτήρων (avatars) που συμμετέχουν στα εικονικά περιβάλλοντα των παιχνιδιών. Ο χειρισμός αυτός γίνεται μέσω του ελέγχου του χειριστηρίου του βιντεοπαιχνιδιού, ενώ σημαντικό ρόλο μπορεί να παίξει και ολόκληρο το σώμα του παίκτη στα βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται στην κίνηση (MBVGs).

Βέβαια, δεν υπάρχουν ξεκάθαρα όρια μεταξύ λεπτής και αδρής κινητικότητας του παίκτη των e-σπορ, όπως δεν υπάρχουν και συγκεκριμένα μετρήσιμα ποσοστά συμμετοχής του σώματος σε μία οποιαδήποτε αθλητική δραστηριότητα, προκειμένου αυτή να χαρακτηριστεί ως σπορ. Παρόλα αυτά, οι σωματικές δεξιότητες των παικτών των e-σπορ οδηγούν σε κινητικές δράσεις που επηρεάζουν το αποτέλεσμα του παιχνιδιού, κάτι που αποδεκνύει τη συμμετοχή του σώματος του παίκτη στα e-σπορ. Επίσης, το σώμα ενός παίκτη e-σπορ συμμετέχει στο βιντεοπαιχνίδι και επειδή επεκτείνεται στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, σύμφωνα με τη φαινομενολογία. Μέσω της διαδικασίας της *εμβύθισης* το χειριστήριο του παιχνιδιού γίνεται προέκταση του σώματος του παίκτη, υποχωρεί στο παρασκήνιο και η διάκριση μεταξύ του παίκτη και του χαρακτήρα (avatar) του παιχνιδιού εξαφανίζεται ή συγχωνεύεται στη βιωμένη εμπειρία του παίκτη.

Η απόκτηση δεξιοτήτων του χειριστηρίου του παιχνιδιού δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση, καθώς οι κινητικές δεξιότητες θα πρέπει να γίνουν «αυτόματες» προκειμένου ο παίκτης να εκτελέσει αβίαστα συγκεκριμένες τακτικές και στρατηγικές. Αυτό, όμως, δεν είναι μία απλή τεχνική ικανότητα, αλλά μάλλον μία μορφή της *αθλητικής ευφυΐας* του Kretchmar (2005), δηλαδή μία μορφή άρρηκτης γνώσης που εξαρτάται από το πλαίσιο, τους κανόνες και το περιβάλλον του παιχνιδιού και που ονομάζεται *κυβερνοαθλητική ευφυΐα*, σύμφωνα με τον Hemphill (2005). Η *κυβερνοαθλητική ευφυΐα*, όμως, σε αναλογία με την *αθλητική ευφυΐα*, δείχνει την αναγκαιότητα της συνεργασίας του και σώματος στα e-σπορ. Και αυτή η συνεργασία αποτελεί, από μόνη της, βασικό κίνητρο συμπερίληψης των e-σπορ στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής.

Τα e-σπορ με βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται σε συμβατικά αθλήματα (SVGs) θα μπορούσαν δυνητικά να εφαρμοστούν στην εκπαίδευση, στο πλαίσιο της Σωματικής Αγωγής. Μίας και η διαφορά τους από τη συνηθισμένη εφαρμογή ψηφιακών διαδραστικών παιχνιδιών είναι το στοιχείο του οργανωμένου ανταγωνισμού, θα μπορούσαν να διοργανωθούν ενδοσχολικά ή/και πανελλήνια σχολικά πρωταθλήματα, κάτι που θα αποτελούσε και μία καινοτόμο εκπαιδευτική δράση. Βέβαια, όπως σε οποιαδήποτε άλλη εκπαιδευτική εφαρμογή, χρειάζεται ο απαραίτητος σχεδιασμός υπό το πρίσμα συγκεκριμένων εκπαιδευτικών στόχων.

Ολοκληρώνοντας, θα πρέπει να αναφερθεί ότι η παρούσα εργασία υπόκειται σε συγκεκριμένους περιορισμούς, όπως το ότι θεωρήθηκε δεδομένο ο αθλητικός χαρακτήρας των e-σπορ, αλλά και το ότι αποτελεί μια αποκλειστικά θεωρητική εργασία. Σίγουρα, θα ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρον να αποτελέσει το έναυσμα για περισσότερη συζήτηση στο συγκεκριμένο θέμα, αλλά και σε άλλα ζητήματα, όπως το αν τα e-σπορ είναι πραγματικά σπορ, η εκπαιδευτική και παιδαγωγική αξία των e-σπορ, η επίδραση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών των e-σπορ στο ήθος και στον χαρακτήρα των παικτών, θέματα ταυτότητας

και ταύτισης των παικτών με τα avatars των βιντεοπαιχνιδιών των e-σπορ κ.α. Σημαντικό, επίσης, θα ήταν να υπαρξουν και εμπειρικές έρευνες σε σχέση με τη σωματικότητα των e-σπορ.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Adams, K. L., Devia-Allen, G. L. T., & Moore, M. A. (2019). What is esports? In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 3-13). Lexington Books.
- Attewell, P. (1990). What is skill? *Work and Occupations*, 17(4), 422-448. <https://doi.org/10.1177/0730888490017004003>
- Bowman, N. D., Weber, R., Tamborini, R., & Sherry, J. (2013). Facilitating game play: How others affect performance at and enjoyment of video games. *Media Psychology*, 16(1), 39-64. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.742360>
- Bowman, N. D., & Cranmer, G. A. (2019). Can video games be a sport? Debating and complicating esports as physical competitions. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 15-30). Lexington Books.
- Breivik, G. (2014). Sporting knowledge. In C. R. Torres (Ed.), *The Bloomsbury companion to the philosophy of sport* (pp. 195-211). Bloomsbury Publishing Plc.
- Carlson, C. (2013). The Reality of fantasy sports: A metaphysical and ethical analysis. *Journal of the Philosophy of Sport*, 40(2), 187-204. <https://doi.org/10.1080/00948705.2013.785422>
- Ebben, W. P., & Suchomel, T. J. (2012). Physical demands, injuries, and conditioning practices of stock car drivers. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 26(5), 1188-1198. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e31822d5306>
- Edgar, A. (2019). Esport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 1-2. <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
- Ekdahl, D., & Ravn, S. (2019). Embodied involvement in virtual worlds: the case of esports practitioners. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 132-144. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1475418>
- Farquhar, L. K. (2019). Fighting games and social play. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 117-133). Lexington Books.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). Esport management: Embracing esports education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- George, J., & Sherrick, B. (2019). Competition formats in esports. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 45-56). Lexington Books.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Guttmann, A. (2004). *From ritual to record the nature of modern sports*. Columbia University Press.
- Helsen, W., & Pauwels, J. M. (1993). The relationship between expertise and visual information processing in sport. *Advances in Psychology*, 102, 109-134. [https://doi.org/10.1016/S0166-4115\(08\)61468-5](https://doi.org/10.1016/S0166-4115(08)61468-5)
- Hemmingsen, M. (2021). Code is law: Subversion and collective knowledge in the ethos of video game Speedrunning. *Sport, Ethics and Philosophy*, 15(3), 435-460. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1796773>
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 5-13. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13(2), 287-299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
- Kim, H., & Lee, B. (2013). The effects of kinesio tape on isokinetic muscular function of horse racing jockeys. *Journal of Physical Therapy Science*, 25(10), 1273-1277. <https://doi.org/10.1589/jpts.25.1273>
- Kretchmar, R. S. (2005). *Practical philosophy of sport and physical activity* (2nd ed.). Human Kinetics.
- Larsen, L. J. (2020). The play of champions: Toward a theory of skill in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 16(1), 130-152. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1827453>

- Llorens, M. R. (2017). Esport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- McGrath, K. (2019). Leveraging esports in higher education. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 201-217). Lexington Books.
- Meier, K. V. (1981). On the inadequacies of sociological definitions of sport. *International Review for the Sociology of Sport*, 16(2), 79-102. <https://doi.org/10.1177/101269028101600206>
- Meier, K. V. (1988). Triad trickery: Playing with sport and games. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 11-30. <https://doi.org/10.1080/00948705.1988.9714458>
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Taylor and Francis e-Library.
- Mirabito, T., & Kucek, J. (2019). Sports video games (SVGs) in the esports landscape. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 135-151). Lexington Books.
- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Passmore, H.-A., & Holder, M. (2014). Gaming for good: Video games and enhancing prosocial behaviour. In J. Graham (Ed.), *Video games: Parents' perceptions, role of social media and effects on behavior (Media and communications-technologies, policies and challenges)* (pp. 141-166). Nova Science Pub Inc.
- Schack, T., & Mechsner, F. (2006). Representation of motor skills in human long-term memory. *Neuroscience Letters*, 391(3), 77-81. <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2005.10.009>
- Şentuna, B., & Kanbur, D. (2016). What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 42-50. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1177581>
- Siegel, S. R., Haddock, B. L., Dubois, A. M., & Wilkin, L. D. (2009). Active video/arcade games (exergaming) and energy expenditure in college students. *International Journal of Exercise Science*, 2(3), 165-174. Retrieved April 30th, 2022, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2856349/pdf/nihms-139170.pdf>
- Sturm, D. (2019). Not your average Sunday driver: The Formula 1 esports Series World Championship. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 153-165). Lexington Books.
- Tamboer, J. W. I. (1992). Sport and motor actions. *Journal of the Philosophy of Sport*, 19(1), 31-45. <https://doi.org/10.1080/00948705.1992.9714493>
- Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Weiss, P. (1969). *Sport: A philosophic inquiry*. Southern Illinois University Press.
- Whalen, S. J. (2013). *Cyberathletes' lived experience of video game tournaments*. PhD Diss. University of Tennessee. Knoxville. Retrieved April 30th, 2022, from https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2883&context=utk_graddiss
- Wong, K. (2014). StarCraft 2 and the quest for the highest APM. *Engadget*. Retrieved April 30th, 2022, from <https://www.engadget.com/2014-10-24-starcraft-2-and-the-quest-for-the-highest-apm.html>
- Young, S., & Strait, L. P. (2019). Counter-Strike or counterpublic? Audience creation, transnational discourses, and the rhetorical legitimation of esports in TBS's Eleague. In R. Rogers (Ed.), *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon* (pp. 167-182). Lexington Books.
- Κανελλόπουλος, Α., Κουτσούμπα, Μ., & Γκιόσος, Ι. (2021). Το σώμα ως γέφυρα της θεωρίας με την πράξη στη Σωματική Αγωγή. *Πρακτικά 6ου Συνεδρίου Αθλητικής Επιστήμης "Γεφυρώνοντας την έρευνα με την πράξη. Προπόνηση-απόδοση-υγεία"*. Αθήνα 25-27 Ιουνίου 2021 (σ. 86). ΣΕΦΑΑ, ΕΚΠΑ. Ανακτήθηκε 30 Απριλίου, 2022, από http://sefaa.congress.phed.uoa.gr/fileadmin/sefaa.congress.phed.uoa.gr/uploads/Book_of_Abst_racts_6o_Synedrio_SEFAA.pdf

