

SAYSAY AT TUNGUHIN SA LARANG NG ESPORTS

by:

Jayson Yutuc Mangune

Teacher II, Limay National High School

Narinig mo na ba ang mga salitang GG, Lodi, Troll, Mamaw o Feeder? Madalas maririnig itong ginagamit ng kabataan o maging may edad ngayon sa kanilang pang-araw-araw na pakikipag-usap sa loob ng computer shop, sa lansangan, sa mall, sa barbershop, sa palengke, sa paaralan o maging sa loob ng bahay. Madalas, kung saan na nga lang din sila mapauupo, doon na rin sila magbubukas ng kanilang laro sa smartphone, at maririnig mo na lang ang background sound ng Mobile Legend: Bang Bang o ML, Call of Duty (COD), Genshin Impact, PUBG, Roblox at marami pang iba. Kasabay nito ay maririnig mo sa kanilang usapan o sigawan ang mga salitang Mid-lane, kanser, pabuhat, mamaw, segway, META, savage at marami pang iba pa. Bakit nga ba nagkaroon ng malaking impluwensiya ang online games at esports sa henerasyon ngayon, at paano ba ito nagsimula?

Alam mo ba nagsimula ang konsepto ng manlalaro laban sa kompyuter sa larong XOX o mas kilalang Tic-Tac-Toe noong 1952? At ito ay natuklasan ni Alexander Shafto Douglas, isang computer scientist, sa larong ito ay kalaban pa ng manlalaro dito ay ang kompyuter o tinatawag natin ngayon na Artificial Intelligence o mas kilalang A.I., sumunod naman sa nakilalang laro ay Tennis for Two, ito ang kauna-unahang multiplayer game na ginagamitan ng joystick. Nalikha ito ng Instrumentation Higinbotham noong 1947, ngunit noong 1958 pa ito naipakilala sa mga tao.

Nagsimula naman ang konsepto ng Electronic Sports o Esport noong 1972, nang makaroon ng kompetisyon sa Stanford University at tinawag nilang Intergalactic Spacewar Olympics, ang larong pinaglabanan dito ay Spacewar. Ito ay natuklasan sa

pangunguna ni Steve Russel (isang computer scientist) ng Tech Model Railroad Club at MIT. Ito ang kauna-unahang digital computer game, at naitampok ito sa Ten most Important Computer Games of All Time ng magasing New York Times noong 2007.

Noong 1972, nagsimula naman maipakilala ang larong Magnavox Odyssey, ito ang kauna-unahang game console na naikokonekta sa telebisyon noon, ang dihital na larong nasaksihan ng mga manonood. Samantala, noong 1980, ang Space Invaders, ito ay nadiskubre ni Nishikado Tomohiro noong 1978, at isa ito sa naging medyor na kompetisyon noon sa larangan ng video game na sinalihan ng mahigit 10,000 na manlalaro na kinilala bilang "Space Invaders Championships." Sa taon ding ito, nagkaroon pa ng isang malaking kompetisyon sa larong Twin Galaxies, at na kinilala bilang "Twin Galaxies National Scoreboard." Sa ngayon, pangalan din ito kanilang kompanyan at opisyal na na supplier ng video game records sa Guinness World Record.

Nagsimula naman ang mga kinagiliwang laro mula sa kompanya ng Nintendo ang Super Mario Bros, Rad Racer at Tetris, nagkaroon pa ito ng isang malaking kompetisyon na tinawag na "Nintendo World Championships" sa USA noong 1990. Sa panahong ito rin ay nagsimula ang mga larong Doom, Quake, Unreal Tournament, StarCraft, Age of Empires at iba pa, at sinasabi ito ang pinagmulan ng larang ng malakihang kompetisyon sa Esports.

Sa pagpasok ng taong 2000, nagkaroon ng malawak na kompetisyon sa larangan ng Esports at isa sa mga namayagpag na bansa dito ang South Korea, ang ilan sa mga larong naisama ay ang larong Age of Empires, Starcraft at Warcraft III, ang mga ito ay nasa kategoryang Real-time Strategy (RTS), ang bawat manlalaro ay may army o pangkat na umaatake sa ibang manlalaro, at maging ang MOBA o Multiplayer Online Battle Arena ay pinasok nila tulad ng larong Defense of the Ancients o mas kilalang DOTA. At umabot sa higit \$40,000,000 ang naitalalang kabuoang premyo o total prize pool sa kasaysayan ng Esport ang kinikita ng nanalong koponan sa kompetisyon ng The International 200.

Sa Pilipinas, nagsimula ang interes ng mga manlalarong Pilipino sa Esports dahil sa impluwensiya ng mga kilalang manlalaro na nag-stream sa iba't ibang online platforms tulad ng YouTube at Twitch. Ang pagrerenta at pagbabad sa computer shop noon sa mga internet cafes o mas kilalang computer shop ay pinagsimulan ng hilig ng mga Pilipino sa mga larong RTS at MOBA at pakikipagtunggali sa kanilang mga kaibigan, kaklase o dayo sa kanilang lugar.

Sa taong 2011, ang kauna-unahang naging malaking Esports Tournament sa Pilipinas ay tinawag na Mineski Pro-Gaming League, binubuo ito ng maraming manlalaro at spectators. Dito nagsimulang makilala ang pangkat ng Happyfeet at Execration. Naging matagumpay ang Esports Tournament na ito kaya umaakit ito ng mga sponsors at investors, at naging buhay ang komunidad ng mga manlalaro o gaming community. Nagkaroon din ng iba't ibang organisasyon ng mga manlalaro sa ating bansa, tulad ng Smart Omega, Nexplay at Bren Esports. Nagbibigay sila ng mga pagsasanay, suporta, at iba pang pangangailangan sa mga propesyonal na mga manlalaro at pangkat.

Ang mga naging popular na laro sa Pilipinas na may iba't ibang kompetisyon sa Esports ay ang mga sumusunod: Mobile Legends: Bang Bang, Dota 2, League of Legends at Valorant. Simula noong 2019 ay naging bahagi na rin ito ng Southeast Asian Game ang Esports na nakikipagtunggali sa mga bansang kabilang sa timog silangang asya.

Masasabing game changer ang Esports sa panahon ngayon lalo na sa usaping ekonomiko dahil nabibigyan ng pagkakataon ang mga manlalaro o streamer na kumita ng lampas sa minimum wage sa ating bansa dahil malaking tulong ito sa pang-araw-araw nilang gastusin lalo na sa kanilang pamilya. Bentahe rin ito upang magbukas ng maraming oportunidad sa mga nangangarap na makilala sa ganitong larang at sa mga nais magtayo ng mga negosyo o serbisyong kaugnay nito, at maging pagpasok ng mga investors sa ating bansa upang patuloy na makapag-ambag sa paglago ng ating ekonomiya.

References:

Bousquet, Julien at Ertz, Myriam. Esports: Historical Review, Current State, and Future Challenges. Research Gate. June 2021. https://www.researchgate.net/publication/352808190_eSports_Historical_Review_Current_State_and_Future_Challenges

Esport History: How it all began. ISPO. February 8, 2023. <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>

Esports History: When It All Began (Origin of Competitive Games). Esports.Net. <https://www.esports.net/wiki/esports-history>