

Der Wettbewerb wird durch Technologie verstärkt

Was ist Esport? Besser bekannt als elektronischer Sport, ist dies eine Form des Wettbewerbs mit Videospiele, bei dem Multiplayer-Spiele und professionelle Spieler gegeneinander antreten. Konkurrenzfähiges Videospiele wäre ohne seine Zuschauerschaft nicht so bekannt. Tausende Fans versammeln sich in Arenen, Millionen schauen es sich online an.

Videospiele haben die Musik-, Film- und Sportbranche bei den Einnahmen übertroffen. Diese milliardenschwere Branche zog nicht nur leidenschaftliche Zuschauer an, sondern auch große Medien und Prominente.

Während Leute wie Shaquille O'Neal, Magic Johnson und Ashton Kutcher Computerspiele investierten und unterstützten, war die Negativität unvermeidlich. Es kam zu heftigen Diskussionen, als sich Jimmy Kimmel in seiner Show über Leute lustig machte, die anderen beim Spielen von Videospiele zuschauen und warum Esport ein Sport ist.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass er eine gewaltige Welle von Negativität erlebt hat und es ist sein ungeliebtestes Video auf Youtube aller Zeiten.

Viele Leute glauben, dass die populärsten Argumente gegen den Sport sind: Sie brauchen keine Fertigkeiten, es gibt keine körperliche Anstrengung, sie spielen nur ein Spiel. Sport hat viele Vorteile, zum Beispiel: Förderung des Wettbewerbs, der Kraft, eines gesunden Lebens, des Kampfes gegen das Unglück und von Videospiele, aber nichts anderes als Spiele. Für manche scheint es so, als hätten die Spieler wenig oder gar keine Kontrolle über die Spieleentwicklung und gehören zu den nettesten Fandoms, die es zu befriedigen gilt.

Deshalb profitieren sie auch von der Arbeit eines anderen, der das Spiel entwickelt hat.

Andererseits wird angenommen, dass es sich bei Esporten per Definition um echte Sportarten handelt, ähnlich wie dies bei Schach oder Poker der Fall ist. Es gibt viele Parallelen zwischen traditionellen Sportarten und Esportarten. Wir sollten uns daran erinnern, warum das Internationale [Olympische Komitee](#) und über 100 Länder der Welt Schach als Sportart anerkennen: Sie ist wettbewerbsfähig, gut etabliert und global, hat einen Verhaltenskodex, aber am wichtigsten - sie fördert die körperliche Fitness. Die geistige Höchstform erfordert eine gute körperliche Verfassung. Die Spieler müssen sich bis zu sieben Stunden voll konzentrieren. Während sich Stress und Anspannung aufbauen, steigen Blutdruck, Puls und Atemfrequenz. Anwärtler für die Weltmeisterschaften haben Ernährungswissenschaftler und Fitnesstrainer. Thomas Bach, der Präsident des Internationalen Olympischen Komitees (IOC), hat sich dagegen ausgesprochen, gewalttätige Sportarten in die bei den Olympischen Spielen bestrittenen Sportarten aufzunehmen. Bach sagte: „Wir können im olympischen Programm kein Spiel haben, das Gewalt oder Diskriminierung fördert. Sie widersprechen aus unserer Sicht den olympischen Werten und können daher nicht akzeptiert werden.“ Er ist sich sicher bewusst, dass Boxen auch eine olympische Sportart ist, aber er denkt, Kampfsportarten sind anders. Er räumt ein, dass jeder Kampfsport seine Wurzeln in realen Kämpfen zwischen Menschen hat und argumentiert, dass "Sport der zivilisierte Ausdruck dafür ist". Während Spiele, bei denen "jemand getötet wird", anscheinend nicht blass sind. Der elektronische Sport wird 2022 als Medailensport zu den Asienspielen hinzugefügt und wurde vom Bewerbungsleiter der Olympischen Spiele in LA 2024, Casey Wasserman, gelobt, ist aber noch nicht vom IOC anerkannt.

Sam Mathews, Gründer von Fnatic, der sich auf Facebook als „Sportteam“ auflistet und über 2,5 Millionen Likes hat, sagt, er definiere eSports als „Wettkampf, der durch Technologie

verstärkt wird“. Spieler haben eine mechanische Koordination, die bei Menschen nicht sehr häufig ist und bei der viele Menschen keine Chance gegen einen Profispieler hätten. In der Vergangenheit haben Profispieler Hacker geschlagen, was beweist, dass es eines bestimmten Könnens bedarf, um unter den Besten zu bestehen. Viele Leute weisen darauf hin, dass die Definition [eines Sports im Oxford Dictionary](#) körperliche Anstrengung voraussetzt, Golf und Bogenschießen jedoch unter Berücksichtigung der darin enthaltenen körperlichen Aktivität dem Sport gleichgestellt sind und dennoch von den Olympischen Spielen als Sport anerkannt werden. Viele Leute, die über das Thema Esport vs. Sport streiten, geben an, dass es sich nur um ein Computerspiel handelt. Das ist ein faires Argument. In Anbetracht dessen sollte man auch bedenken, dass Basketball und Fußball auch ein Spiel sind, bei dem 5 oder 11 Spieler einem Ball nachjagen. Eine weitere Tatsache, warum Computerspiele ein Sport sind, könnte darin gesehen werden, dass digitale Sportler Trainer und Analysten hinter sich haben, während sie 10 bis 12 Stunden am Tag trainieren. Der Konsens ist, dass Reflexe und geistige Beweglichkeit in den Vordergrund rücken, wenn körperliche Anstrengung und schiere Kraft beseitigt werden. Bei so hohen Wachstumsraten für den Esport ist es wahrscheinlich, dass das professionelle Glücksspiel irgendwann einige oder alle wichtigen professionellen Sportligen überholt. Und das ist wahrscheinlich der Grund, warum Hochschulen und Universitäten aktiv werden. Es gibt mehr als 30 US-Colleges und Universitäten, die Stipendien für Gamer anbieten, und die University of Utah ist eine der größeren Sportschulen, die Stipendien für Videospiele anbieten.

Der Artikel wurde von James Harrison geschrieben, einem professionellen CS: GO-Spieler, Redakteur auf der [Affiliate-Website](#) über csgo-Wett-Websites.