

E-SPORTS

Net voor de zomer spraken we over een visie op de nieuwe campus van de Rachelsmolen. Het idee werd geopperd om centraal op de campus ruimte te maken voor ontspanning. Ik stelde voor dat in te vullen met een E-sports-arena. Dat leek me tof, een zaal vol schermen, gameconsoles en een tribune. Door de week voor studenten. In het weekend vette toernooien.

Serieus, vroeg iemand. Zeker, bloedserieus. E-sports is meer en meer een echte 'sport'. In Japan trekt een beetje toernooi moeiteloos tienduizenden bezoekers. Online kijken er vaak miljoenen mee. Tijdens de Asian Games in 2018 was het zelfs een demonstratiesport. Er werden 6 videospellen gespeeld, waaronder League of Legends en Pro Evolution Soccer. Immers, belangrijk, Fifa is voor de bühne, Pro Evolution Soccer voor de hardcore E-sporter.

De échte Olympische Spelen (het IOC) zijn terughoudender. Ze vinden E-sports te gewelddadig. Onzin, natuurlijk. De meeste Olympische sporten komen namelijk rechtstreeks van het slagveld. Boksen, worstelen, speerwerpen, (boog)schieten, kogelslingeren en natuurlijk dressuur.

Vooraf dressuur! Een vaardigheid bedacht door de Oude Griek Xenophon in het jaar 400 voor Christus. Hij ontwikkelde een trainingsprogramma voor de paarden van krijgers. Hij redeneerde als volgt: als paarden achteruit kunnen lopen én zijwaarts én snel kunnen draaien én kruispasjes beheersen en knietjes kunnen heffen, dan zijn ze veel effectiever op het slagveld. Kruispasje naar links, stapje naar achteren, kop eraf! En het werkte.

Dat betekent dus ook dat Anky van Grunsven misschien wel de meest gewelddadige Olympische atlete ooit was.

Daarmee vergeleken is Fortnite voor watjes.