

Das unlösbare Problem von Schummeln in Wettbewerben

Doping ist normalerweise etwas, was im Physischen und nicht im E-Sport erwartet, jedoch ist es auch in diesem Feld weitverbreitet, wie es der Artikel von Barbara Grech „Wenn Energydrink nicht reichen“ aus der Presse vom 29.8.2015 erläutert. Ich vertrete hier ebenfalls die Meinung, dass „Doping“ weder analog noch digital ein riesiges und unlösbares Problem ist.

Zunächst einmal Adderall, dass leider nicht nur ein Problem in den genannten Bereichen ist, sondern auch häufig unter Studierenden vorkommt, was fatale Nebenwirkungen mit sich bringen kann. Es ist kein Geheimnis, dass Lernende unter enormen Stress und Leistungsdruck leiden, weshalb sich Adderall als „Smart Drug“ etabliert hat, um diesem Druck standzuhalten. Doch dieser Missbrauch bringt eine Vielzahl an Risiken mit sich, die von Kopfschmerzen bis hin zu Paranoia und Herzversagen führen können.

Ein weiterer Weg für „Doping“ und gängiger Weg sind Cheats, welche eine ewige Katze und Mäusejagd zwischen den Spieleentwicklern, Turnierveranstaltern und den Cheatentwicklern. Vor allem in online Turnieren sind Cheats oft präsent, da im Gegensatz zu Turnieren, wo alle Teilnehmer auf einer Bühne mit Computern Zugriff spielen, wo vorher kein Unbefugter Zugriff hatte, kann man nicht garantieren, dass das Spiel fair abläuft. Meiner Meinung nach sollte man deshalb neben den modernsten Anticheat Systemen zusätzlich auf den Computern der Teilnehmern Softwaren installieren welche, während dem Turnier alle laufenden Prozesse scannt, speichert und der Turnierleitung schickt, so dass im Falle von verdachten diese überprüft werden können.

Jedoch ruft dies Bedenken bezüglich der Privatsphären der Teilnehmer auf, oder dass die komplexesten Cheats sich so gut verstecken, dass es übersehen wird und so kommt man zu dem Entschluss, dass egal wie sehr Teilnehmer überwacht oder auf Leistungssteigernde Substanzen getestet werden, es immer einzelne Fälle geben wird, in denen sämtliche Hindernisse für einen Unfairen Vorteil überwunden werden.