

LESEN

E-Sport

NIVEAU

Mittelstufe (B2)

NUMMER

DE_B2_2081R

SPRACHE

Deutsch



Lernziele

- Ich kann einen längeren Text über E-Sport lesen und verstehen.
- Ich kann ausführlich und mit passendem Wortschatz über E-Sport diskutieren.



**Wie würdest du
den Begriff *Sport*
definieren?**

**Schreibe deine Antwort in den
Chat.**





E-Sport

Lies den Text und **beantworte** die Fragen auf der nächsten Seite.

E-Sport ist keineswegs neu. Obwohl es ihn bereits seit den 1990er Jahren gibt, erlebte er jedoch erst in jüngster Zeit seinen großen Durchbruch. Anfang der 1990er Jahre veranstaltete Nintendo große E-Sport-Turniere, die durch die Vereinigten Staaten tourten, und E-Sport wurde sogar im Fernsehen übertragen. Zu den damals wie heute beliebtesten Spielen im E-Sport-Genre zählen Shooter und Battle-Arena-Spiele.

Während der 2000er Jahre stieg die Popularität des E-Sports nicht signifikant, mit einer Ausnahme: Südkorea, das als Heimat des E-Sports angesehen wird. Dafür gibt es mehrere Gründe: Das Breitband-Internet wurde hier frühzeitig eingeführt, und in den Städten entstanden rasch unzählige Spiele-Cafés, die eine große Menge junger Menschen anzogen.





E-Sport

Im Jahr 2000 sah Südkorea die Chance, E-Sport zum Nationalsport zu machen, und gründete den koreanischen E-Sport-Verband.

Seit den 2010er Jahren hat der E-Sport einen Aufschwung erlebt. Es gibt professionelle Teams, in denen die Spieler:innen wie Sportler:innen trainieren, um mit den Besten der Besten zu spielen. Diese Spieler:innen erhalten ein monatliches Gehalt von 4.000 bis 25.000 Dollar, dazu kommen noch Preisgelder. Diese Preisgelder können bei den beliebtesten Turnieren bis zu 1 Million Dollar betragen.

Die Turniere werden von Sponsoren bezahlt, die nicht nur direkt zahlen, sondern auch Dinge wie Computer-Hardware, Getränke und Snacks oder alles, was auch nur im Entferntesten mit E-Sport zu tun hat, zur Verfügung stellen. Sie werden auch von Netzbetreibern bezahlt, die die Turniere übertragen wollen.

1. Wie sieht deiner Meinung nach das Training für Spieler:innen aus?
2. Welche Unternehmen sponsern deiner Meinung nach E-Sport-Veranstaltungen?



Spiele-Cafés

Warst du selbst schon einmal in einem Spiele-Café?



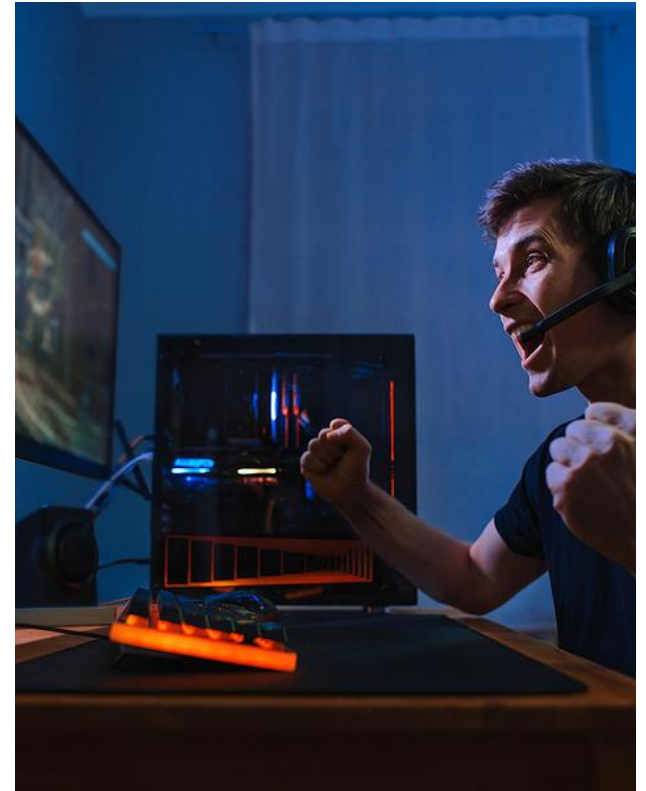
Was glaubst du bringt die Leute dazu, E-Sport in Gaming-Cafés zu spielen?



Vorhersage zum Text

**Wer macht deiner Meinung
nach die Mehrheit der E-
Sport-Spieler:innen aus?
Und der E-Sport-
Zuschauer:innen?**

**Was glaubst du, wie alt die
meisten E-Sport-Spieler:innen
und Zuschauer:innen sind?**



E-Sport

Lies den Text und **beantworte** die Fragen auf der nächsten Seite.

E-Sport hat zwar in Südkorea seine Anfänge, hat sich aber inzwischen über die ganze Welt verbreitet – am beliebtesten ist er wohl in Skandinavien und Osteuropa.

Eine der größten Veranstaltungen des Jahres findet in Kattowitz in Polen statt. Das Turnier wird an zwei Wochenenden von rund 180.000 Zuschauern und Zuschauerinnen besucht und hat rund 50 Millionen Online-Zuschauer:innen. Die überwiegende Mehrheit der Spieler:innen und Zuschauer:innen sind Männer, und die meisten von ihnen sind zwischen 21 und 35 Jahre alt.

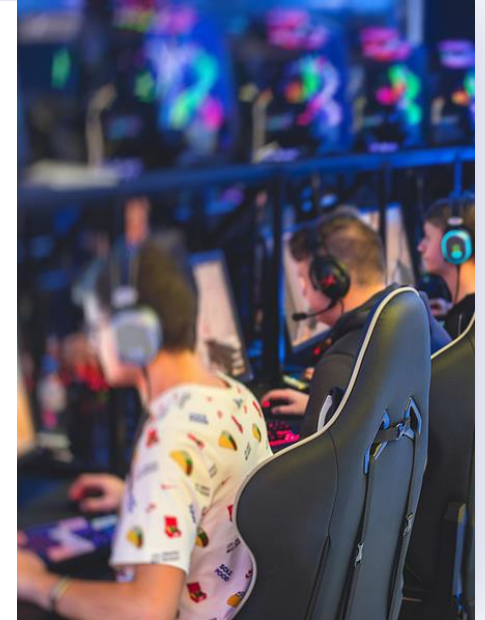
Es gibt eine Debatte darüber, ob E-Sport wirklich als Sport eingestuft werden sollte. Eines der Hauptmerkmale einer traditionellen Sportart ist die körperliche Bewegung und Anstrengung, die sie mit sich bringt; davon ist im E-Sport sicherlich wenig zu sehen. Sport beinhaltet immer ein gewisses Element des Wettbewerbs, und das ist vielleicht das wichtigste Kriterium.





E-Sport

Es stellt sich auch die Frage, wie nützlich oder schädlich E-Sport ist. Von einigen Spielern und Spielerinnen ist bekannt, dass sie leistungssteigernde Mittel einnehmen, was über einen langen Zeitraum hinweg eindeutig schädlich ist. Der Grund dafür sind zum Teil die langen Arbeitszeiten, zu denen einige Profispieler:innen gezwungen sind, wobei vor allem Spieler:innen aus Korea dies als Grund für ihren Ausstieg anführen.

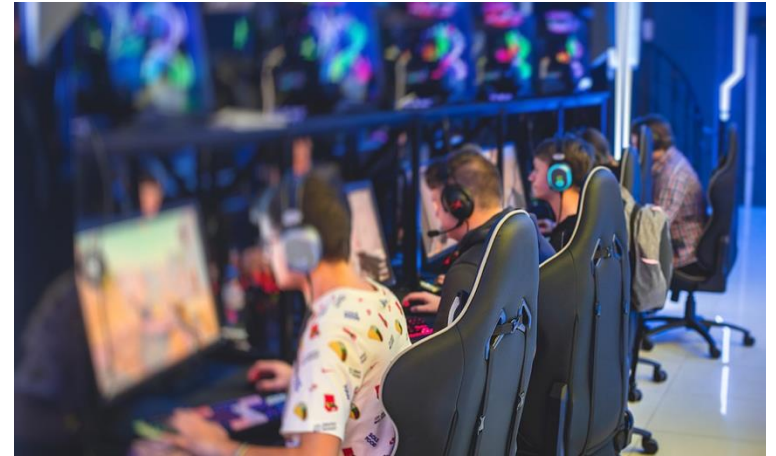


1. Würdest du gerne an einem Turnier wie dem im Text erwähnten teilnehmen?
2. Was würdest du bei einem solchen Turnier erwarten?
3. Warum nehmen manche Spieler:innen dem Text zufolge leistungssteigernde Mittel?

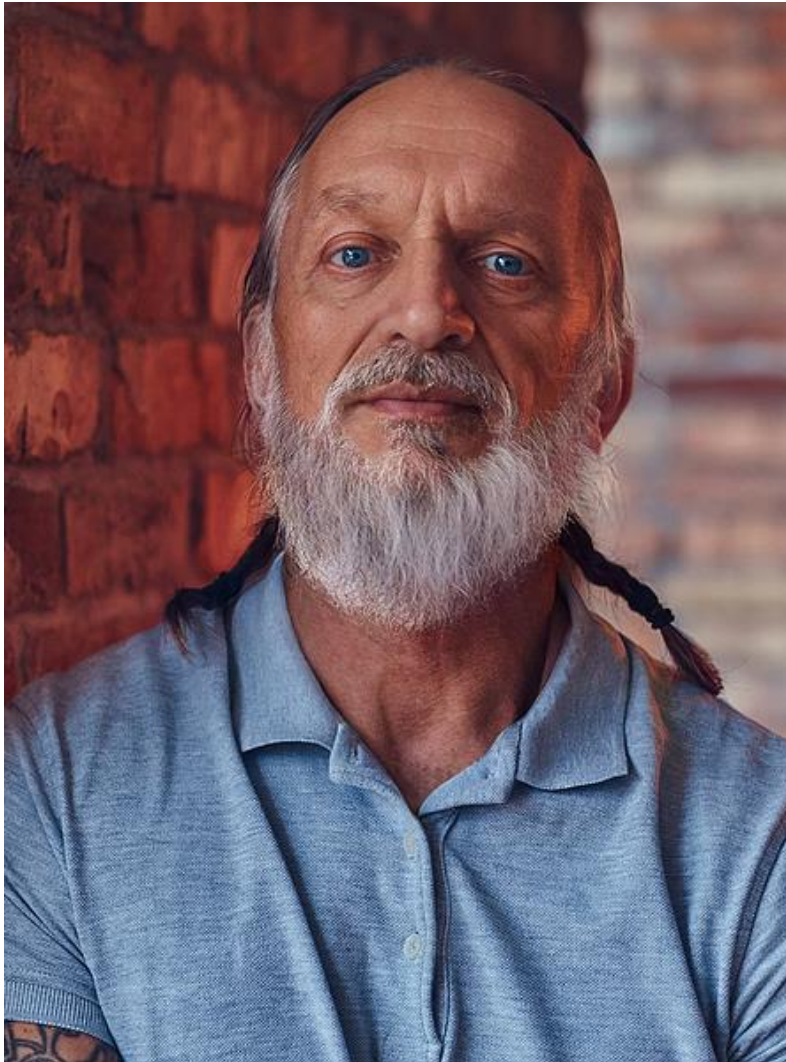


E-Sport?

**Bist du der Meinung, dass
E-Sport als Sportart
eingestuft werden sollte?
Warum (nicht)?**



**Wird E-Sport deiner
Meinung nach jemals ein
Zuschauersport wie
Fußball werden?**



Für mich hat es nichts
mit Sport zu tun, auf
einem Bildschirm
rumzuballern.

Welche Art von Spielen wird oft
abwertend als **Ballerspiele** bezeichnet?

- ☐ Sportspiele
- ☐ Ego-Shooter

Was macht E-Sport zu Sport?



E-Sport sollte aufgrund des hohen Maßes an Geschicklichkeit, Strategie und geistiger Beweglichkeit, das für den Erfolg erforderlich ist, als Sport angesehen werden. Wie bei traditionellen Sportarten investieren E-Sport-Spieler:innen unzählige Stunden, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und Strategien zu perfektionieren, was die Legitimität dieser Sportart unterstreicht.



Kannst du die Argumente nachvollziehen?

Falls du vorher anders gedacht hast:
Konnten die Argumente dich überzeugen?

Warum (nicht)?



E-Sport erklären

Wie würdest du jemandem E-Sport erklären, der noch nie etwas davon gehört hat?



Glaubst du, dass das professionelle Spielen von E-Sportarten eine zuverlässige Einnahmequelle ist?



Videospiele und Gefühle

Im Breakout-Room oder im Kurs:

1. **Fragt** und **antwortet**.
2. **Teilt** einen interessanten Aspekt eures Partners oder eurer Partnerin im Kurs.

1 Was für Gefühle können Videospiele vermitteln?

2 Können Videospiele ein reales Spiel ersetzen?

3 Was hältst du von den professionellen Wettbewerben und Turnieren?



Du gehst in den **Breakout-Room**? Mach ein **Foto** von dieser Folie.



Ende der Lektion

Redewendung

auf der Zielgeraden sein

Bedeutung: kurz vorm Ziel / Ende einer Sache sein

Beispiel: Ich muss nur noch dieses Level schaffen, ich bin also sozusagen *auf der Zielgeraden*.



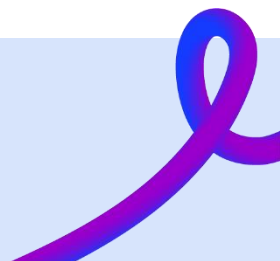
Zusatzübungen



Was stimmt?

Kreuze an.

		richtig	falsch
1	Skandinavien wird als die Heimat des E-Sports angesehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ein wichtiger Grund für die frühe Beliebtheit von E-Sport in Südkorea war die frühe Einführung von Breitbandinternet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Die Preisgelder bei professionellen E-Sport-Turnieren können bis zu 1.000 Dollar betragen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Die meisten Spieler:innen und Zuschauer:innen sind über 40 Jahre alt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Es gibt Debatten darüber, ob es sich bei E-Sport wirklich um Sport handelt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

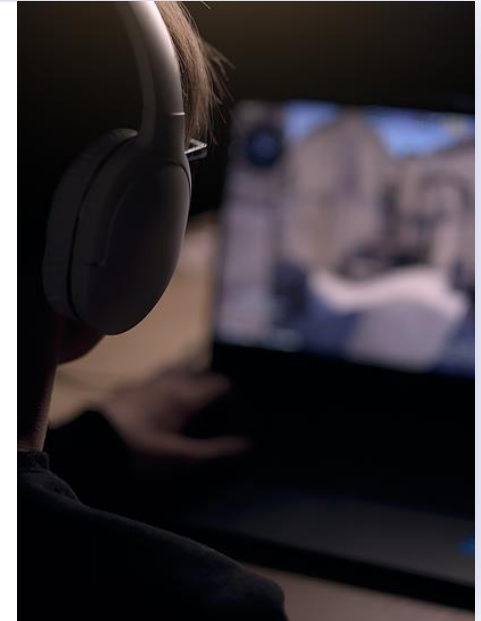




Was passt?

Ergänze.

E-Sport sollte aufgrund des hohen Maßes an _____, Strategie und geistiger Beweglichkeit, das für den _____ erforderlich ist, als Sport angesehen werden. Wie bei traditionellen _____ investieren E-Sport-Spieler:innen unzählige Stunden, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und _____ zu perfektionieren, was die Legitimität dieser Sportart unterstreicht.



Sportarten

Geschicklichkeit

Strategien

Erfolg



Freundschaften durch Online-Spiele?



**Stell dir vor, du spielst
jeden Tag ein Online-Spiel
mit denselben Menschen.**

**Würdest du sagen, dass diese Menschen deine
Freunde und Freundinnen sind?**



Lösungen

S. 9: 3. aufgrund der langen Arbeitszeiten

S. 18: richtig: 2, 5; falsch: 1, 3, 4

S. 19: Geschicklichkeit; Erfolg; Sportarten; Strategien



Zusammenfassung

Frühe Jahre und Südkorea

- Ursprünge in den 1990ern
- Nintendo-Turniere und TV-Übertragungen
- frühe Einführung von Breitbandinternet und Entstehung von Spiele-Cafés in Südkorea

Professionalisierung und Einkommen

- Teams und Training wie bei traditionellen Sportarten
- monatliche Gehälter und hohe Preisgelder
- Sponsoring durch Firmen und Netzbetreiber

Globale Verbreitung

- Beliebtheit in Skandinavien und Osteuropa
- Großevents, z. B. in Kattowitz (Polen)
- Millionen von Zuschauer:innen weltweit
- mehrheitlich männliche Spieler und Fans

Diskussionen um E-Sport

- Debatte, ob E-Sport als Sport zählt
- fehlende körperliche Bewegung
- Gebrauch von leistungssteigernden Mitteln
- lange Arbeitszeiten als Gesundheitsrisiko



Wortschatz

der Durchbruch (nur Sg.)

übertragen

das Breitband-Internet (nur Sg.)

das Preisgeld, -er

der Sponsor, -en

der Netzbetreiber, -

der Nationalsport (nur Sg.)

der Aufschwung (nur Sg.)

das Gehalt, -er

die Veranstaltung, -en

der Zuschauer, -; die Zuschauerin, -nen

die Mehrheit (nur Sg.)

einstufen

das Kriterium, -ien

schädlich

die leistungssteigernden Mittel (Pl.)

der Profispieler, -; die Profispielerin, -nen

der Ausstieg (nur Sg.)

der Wettbewerb, -e

die Anstrengung, -en

