

**Gudrun Werdenich**

# **PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft**

**Koreas einzigartige Rolle in der Welt  
des elektronischen Sports**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

G. Werdenich: PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2016

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

– 2., korr. Aufl., Paperback, 2016 [<sup>1</sup>2010 als Hardcover] –

Lektorat: Roman Seda

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-107-7

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b>	<b>9</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>Forschungsstand</b>	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>Die koreanische Wirtschaft im Spiegel der Geschichte</b>	<b>17</b>
3.1	Frühe Entwicklungen	17
3.2	Das 20. Jahrhundert	18
3.3	Vom Beginn der Modernisierung bis in die 1990er	19
<b>4</b>	<b>Eine kurze Geschichte der Videospiele</b>	<b>21</b>
4.1	Erkki Huhtamo – Jäger des verlorenen Spieles	21
4.2	Die Entwicklungen der letzten Jahrzehnte	23
4.3	Der Eintritt Ostasiens	25
4.4	Japans Vorherrschaft auf dem Videospielmarkt	26
4.5	Die 90er-Jahre	27
<b>5</b>	<b>Die Entstehung koreanischer Videospiele und des E-Sports</b>	<b>29</b>
5.1	Die MMORPG-Industrie	30
5.2	Der Einfluss der Regierung	32
5.2.1	Gesetze	32
5.2.2	Weiterführende Maßnahmen	33
5.3	Bedeutung des E-Sports für die Spielindustrie	34
<b>6</b>	<b>Hallyu – die Korean Wave</b>	<b>35</b>
6.1	Anfänge in der Filmindustrie	36
6.2	Ursachen und Bedeutung für Korea	37
<b>7</b>	<b>Was ist E-Sport?</b>	<b>39</b>
7.1	Definition	40

7.2	Anfänge des E-Sports in Europa	40
7.3	Europäische Ligen	40
7.4	Amerika und der E-Sport	41
7.5	Die Bedeutung der LANs	42
7.6	Professionelle Spielclans	42
7.7	E-Sport in Deutschland und Österreich	43
<b>8</b>	<b>StarCraft</b>	<b>45</b>
8.1	Die Ursprünge von StarCraft	45
8.2	Inhalt und Geschichte	46
8.3	Die Bewohner des StarCraft-Universums	47
8.3.1	Terraner	48
8.3.2	Zerg	49
8.3.3	Protoss	50
8.4	StarCraft: Brood War	51
8.5	StarCraft II und die Erwartungen an den Nachfolger	52
<b>9</b>	<b>Die World Cyber Games</b>	<b>55</b>
9.1	Anfänge der WCG	55
9.1.1	Die ersten World Cyber Games in Korea	56
9.1.2	World Cyber Games heute	57
9.1.3	Bedeutung der WCG für den E-Sport	58
9.2	Merchandising und der olympische Gedanke	59
9.3	Die Rangliste der WCG	61
9.4	Die PAN Championships	62
<b>10</b>	<b>Die Korea e-Sports Association (한국e-Sports협회, KeSPA)</b>	<b>65</b>
10.1	Geschichte und Anfänge der KeSPA	65
10.2	Aufgaben und Ziele der KeSPA	66
10.3	Struktur der KeSPA	68
10.4	Spiele	68
10.5	Clans	69
10.5.1	eSTRO (이스트로)	71
10.5.2	KT Rolster (KT 롤스터)	72

10.5.3	SK Telecom T1 (SK 텔레콤 T1)	72
10.5.4	Air ForceACE (공군 ACE)	73
10.5.5	Samsung KHAN (삼성전자칸)	74
10.5.6	STX SouL (STX소울)	75
<b>11</b>	<b>Das Leben eines Progamers</b>	<b>77</b>
11.1	Der Progamer als Unternehmer	77
11.2	Einkommen der professionellen E-Sportler	78
11.3	Der Weg zum Progamer	80
11.3.1	Basistraining	80
11.3.2	Dauer der Grundausbildung	80
11.3.3	Alternative zur Qualifikation bei Ligaturnieren	81
11.4	Finanzielle Angelegenheiten und Mitgliedschaft	81
11.5	Das Training – die Berufsausübung eines Spielers	83
11.5.1	Trainingsausmaß	83
11.5.2	Trainingsmethoden am Beispiel Ma Jae-yoons	84
11.6	Fans und der Druck von außen	84
11.7	Das Leben in einem E-Sport-Clan	86
11.8	Akzeptanz des Berufes Progamer	86
<b>12</b>	<b>Geschichtliche, gesellschaftspolitische und kulturelle Hintergründe für den E-Sport-Hype</b>	<b>89</b>
12.1	Importbeschränkungen in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts	89
12.2	Kein Platz für Super Mario	90
12.3	Ende des Importverbotes	90
12.4	Die Anfänge des E-Sports in Korea	91
12.5	Korea und das Breitband-Internet	92
12.6	PC bang (PC 방) – Internetcafés auf Koreanisch	93
12.6.1	Erscheinungsbild und Ausrüstung der PC bang	93
12.6.2	Soziale Komponente	95
12.6.3	StarCraft und die PC bang	96
12.7	Broadcasting des elektronischen Sports	97
12.7.1	Die Bedeutung des Kabelfernsehens	97
12.7.2	Sportkommentatoren	97
12.7.3	Andere Medien	98

<b>13</b>	<b>Die Schattenseiten</b>	<b>99</b>
13.1	Mangelnde Varietät	99
13.2	Abhängigkeit	100
13.3	Der Wettskandal	101
<b>14</b>	<b>Conclusio</b>	<b>103</b>
	<b>Anhang</b>	<b>107</b>
	Literaturverzeichnis	107
	Auflösung der Weblinks	117
	Liste der im Text angeführten Spieler	125
	Sach- und Personenregister	127