

**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., korrigierte 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 Einleitung</b>   | <b>11</b> |
| <b>2 Forschungsstand</b>  | <b>15</b> |
| <b>3 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 Eine kurze Geschichte der Videospiele</b>                    | <b>21</b> |
| 4.1 Erkki Huhtamo – Jäger des verlorenen Spiels                   | 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 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 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 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<br/>(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 Progamer</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        |